



Játsszunk Komolyan!

Módszertani tanulmányok

a társadalmi érzékenyítés területén

Társadalmi Befogadás Szakkollégium

2022

Impresszum

Játsszunk Komolyan! Mószertani tanulmányok a társadalmi érzékenyítés területén

Megjelent a „Szakkollégiumok tehetséggondozó programjainak támogatása” című, NTP-SZKOLL-21 kódszámú pályázati program keretében

Szerkesztette: Koller Inez Zsófia

Borítóterv: Bálint István Ábrahám

Fotó: Illés Emma

Lektorok: Beck Zoltán, Pólya Tamás

Szerzők: Arany-Nagy Zsuzsanna, Arató Vilja, Bálint István Ábrahám, Bruszt Míra Tünde, Csébi Fruzsina, Hajnalné Darabos Dóra, Jurkinya Mihályné Szöllősy Ottília, Kóczyán Zoltán Gergely, Koller Inez Zsófia, Lencse Máté, Markal Roland, Marks Levente, Monár Ferenc Tamás, Nagy Balázs, Nyirati András, Pálmai Mirandella, Pelczer Dóra, Pintér Csaba, Sütő Ramóna, Szabó Kristóf Marcell

Nyomtatott ISBN: 978-963-626-078-1

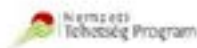
Digitális (PDF) ISBN: 978-963-626-079-8

Kiadó: Pécsi Tudományegyetem Bölcsészeti- és Társadalomtudományi Kar Társadalmi Befogadás Szakkollégium
7624 Pécs Rókus utca 2.

Nyomda: Kontraszt Plusz Kft.

© Koller Inez Zsófia et al, 2022

Minden jog fenntartva



Tartalom

Előszó	6
Elméleti kiindulópontok	10
A játék és ami mögötte van: a motiváció rejtett arzenálja	12
A szabadulósobák előzménytörténete: virtuális térből a valóságba	34
Az oktatás új köntösben a szabadulósobák alkalmazása a köznevelésben, módszertan, példák, visszajelzések	48
Könyvtár népszerűsítésre fel!	74
A speckó – egy társadalmi vállalkozás sztori	124
Asztali társasjátékok tervezése	138
Játékosítás a társadalmi ügyek szolgálatában	140
Társasjátékok, pedagógia, érzékenyítés	154
Gondolatok a fejlesztési folyamatról	168
Varázskaland – vár a sárkány	176
Hogyan tovább? életpálya társasjáték	196
Ne csak nézz, láss is! – története, tesztelések, interkulturális tanulságok	208
Heti-Tervező	218
A Játsszma 10 éve – Ki-Kivel-Mikor???	236
Online társasjátékok tervezése	246
A videójáték szociokulturális funkciói	248
How do you play? – online társasjáték a népszerű MPRPG-k társadalmi hatásairól	266
Hol a határ?	282

Előszó

Kedves Olvasó! A tanulmánykötet, melyet kezében tart, egy többéves komplex fejlesztési folyamat eredménye. A Társadalmi Befogadás Szakkollégium 2016-tól induló programjának fő mozgatórugója volt, hogy tagjainak a társadalmi értékek egyikét, bármelyikét fókuszba állító kutatása egy érzékenyítő játék keretében kerüljön kidolgozásra, melyhez a módszertant a gamifikáció és az edutainment területéről, valamint saját kreatív ötletek alapján dolgozzák ki. A játékok fejlesztését, tesztelését egy kifejezetten erre a célra tervezett rendezvény keretein belül tudták megvalósítani. Ez a rendezvény „Jövő-Kép Workshop” néven indult, főként középiskolás diákok és egyetemista hallgatók, néhány speciális esetben más korcsoportok, nyugdíjasok és 50+-os dolgozók, illetve más társadalmi csoportok, fogyatékossgal élő személyek, nemzetiségi csoportok, külföldi egyetemisták bevonásával zajlik, fél évente. Mára már nyolc rendezvényt tudhatunk magunk mögött, melyek számos szakkollégiumi kutatás mérési bázisát biztosították. Időközben a workshop neve megváltozott: 2022-től a „Játsszunk Komolyan! Workshop” címet viseli. A szakkollégista játék-, illetve foglalkozástervezők számára idővel szükségessé vált, hogy tervezéseik számára egy átfogóbb elméleti és módszertani keretet kapjanak, ezért a 2020-as tanévben elindítottunk egy az érzékenyítő foglalkozások elméleti keretét, módszertanát körbejáró képzést.

Az első képzési terület a szabadulósobák tervezése lett, hiszen ekkor két tervezőcsapatunk is foglalkozott szabadulósobákkal. Molnár Ferenc és Kóczyán Zoltán egy az orwell-i disztópikus regényeket feldolgozó könyvtárhasználati szabadulósobában dolgozott, Sütő Ramóna, Bálint István Ábrahám és Römer Viola pedig Csáth Géza Fekete Csönd című novellája alapján tervezett szabadulósobát. Mindkét játékot többször kipróbálták már a „Jövő-Kép Workshop”-on, így ők elmélyült, részletes tudással rendelkeztek, ám szükségesnek érezték, hogy tapasztalataikat nagyobb rálátással rendelkező szakértőkkel is megoszthassák és további ismereteket szerezhessenek. A szakkollégium többi tagja, aki alkalmanként játékmesterként segítette őket, szintén érdeklődve várta, hogy beláthassanak a kulisszák

mögé. Így képzésünk külsős szakértőinek felkértük Markal Rolandot, a ParaPark és ParaPoly Pécs, Székesfehérvár és több német városi szabadulószoza üzemeltetőjét és Pintér Csabát az országos lefedettségű Speckó érzékszervi érzékenyítő szabadulószoza ügyvezetőjét. Nekik köszönhetően nemcsak a metodikai tudás gyarapodott, illetve erősödött meg, hanem újabb, történeti, gazdasági aspektusokkal, nemzeti és nemzetközi szintű kitekintéssel is.

A második képzési terület az asztali társasjátékok tervezése és szervezése köré épült. Sütő Ramóna és Bruszt Míra egy cigány népmeséket feldolgozó játékot, Hajnalné Darabos Dóra egy a családanyák heti programját és a társadalom által idealizált nőkép összemérésén alapuló játékot, illetve Kóczyán Zoltán egy a képi illusztrációk és az álhírek kapcsolatát vizsgáló kultúrtörténeti játékon dolgozott és szintén túl volt már néhány tesztesélen. Az ő további munkájuk támogatására kértük fel Nyirati Andrászt, az Emberség Erejével Alapítvány vezetőjét, aki fiatalok emberi jogi neveléséhez kapcsolódó online és asztali társasjátékokat fejleszt, Nagy Balázst, a Clevergreen Board Games társasjáték kiadó egyik alapítóját és fejlesztőjét, Lencse Mátét, az Igazgyöngy Alapítvány Toldi Tanodája játékfejlesztőjét, valamint Markszt Leventét, a JátsszMa Társasjáték Kiállítás és Vásár főszervezőjét. A képzés rendkívül tanulságosnak bizonyult, hiszen ismételten emelt szintű elméleti és játéktechnikai ismeretekkel bővült fejlesztőink tudása, mely ezen túlmenően további, a piaci logika, a szerzői jog, illetve a közösségi események szervezésében a célcsoportok meghatározására vonatkozó tudást is fejlesztett.

2021 elején egy további kutatócsoportot hoztunk létre Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf, Bálint István Ábrahám és jómagam részvételével, amely az érzékenyítő játékok online felületen történő megjelenítésén kezdett dolgozni. A világjárvány okozta kényszerpálya aztán működőképes, önálló kutatási irányra fejlődött a későbbiekben. Már két online platformon játszható érzékenyítő játékkal rendelkezünk, a videójátékok társadalomképformáló és startégiái gondolkodást vizsgáló „How do you play?” és a társadalmi nemi szerepek tabukérdéseit feldolgozó „Hol a határ?” játékkal.

Ez a sok szálon futó, mégis többszörösen összeérő fejlesztési folyamat számos eredményt hozott már szakkollégiumunk számára. Molnár Ferenc szabadulószozája időközben megjelent a

Dél-Dunántúli Regionális Könyvtár és Tudásközpont programjai között, ottani munkatársaival már további alkalmazott könyvtárspecifikus szabadulósobákat tervez és üzemeltet, valamint az Országos Diákköri Konferencián is szép eredményt ért el. Sütő Ramóna és Bruszt Míra ugyanezen a konferencián különdíjasok lettek. Játékukat az Ördögkatlan Fesztiválon, a PTE Kreatáborában is bemutatták. Hajnalné Darabos Dóra fejlesztése szintén bejutott az országos döntőbe, már számos iskolában, többszáz középiskolás kipróbálhatta. Csébi Fruzsina és Szabó Kristóf online játékukkal a hollandiai HAN Egyetem nemzetközi hetén mutatkozhatott be. Mindezen eredmények hatására született meg e könyv elkészítésének gondolata, melyben összegezhethetjük mind a szakkollégiumi tagok, mind az őket segítő szakértők munkáit.

Az elméleti kiindulópontok lefektetésére felkértem a szakkollégium egy korábbi tagját, a ma már könyvtárostánár mesterdiplomával rendelkező, általános- és középiskolai könyvtárosként tevékenykedő Arany-Nagy Zsuzsannát, aki maga is szabadulósobák tervezésével és iskolai környezetben való alkalmazásával foglalkozik munkatársával, Jurkinya Mihályné Szöllősy Ottíliával. Kettejük saját tervezésű szabadulósobáinak bemutatása szintén helyet kapott a kötetben. Az asztali társasjátékokat felölelő részben Nyirati András szerzőtársával és munkatársával, Arató Viljával közös tanulmányt írt. Illetve felkértem szintén két korábbi szakkollégistát, Pálmai Mirandellát és Pelczer Dórát, hogy csatlakozzanak a kötet szerzői körébe. Kettejük „Hogyan tovább?” karriertanácsadó társasjátéka volt az első ugyanis, melyet a szakkollégium keretében terveztek és a „Jövő-Kép Workshop”-on teszteltek le számtalan alkalommal, OTDK harmadik helyezéssel és különdíjjal, 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.

A szerkesztő

Elméleti kiindulópontok

A játék és ami mögötte van: a motiváció rejtett arzenálja

Arany-Nagy Zsuzsanna

“Olyan lesz a jövő, mint amilyen a ma iskolája.”

Szent-Györgyi Albert

Bevezetés

A 21. század okozta problémákkal a köznevelési intézményeken kívül más intézmények is szembesültek. A könyvtáraknak is igen nagy elvárásoknak kell megfelelniük, hiszen egyre távolabb kerülnek a hagyományos szerepüktől. A helyhez kötött adathordozókon való információátvitel és -szolgáltatás helyett egyre inkább felértékelődnek azok a könyvtárosi kompetenciák, amelyek ahhoz járulnak hozzá, hogy a könyvtárak bárhol elérhető információk pontokká váljanak. Ilyen kompetencia többek között a digitális műveltség és -írástudás. A legfontosabb azonban mégis valami, ami nem a 21. században elterjedt, nem a tudástársadalom vívmányai által okozott dolog. Ez nem más, mint a motiváció. Ha az egyénből hiányzik a belső késztetés, hogy valami újat tanuljon, hogy a minimum elvárásoknál valamivel többet nyújtson, akkor lehet az egyén profi az információkeresésben vagy kiváló szakember a saját (tudomány)területén, sokkal nehezebben fog előre lépni a munkájában mint azok, akinél nem hiányzik a belső motiváció a fejlődésre. Többek közt ebben lehet segítségünkre a gamification. A játék nem csak egy öncélú tevékenység, amely a szabadidő eltöltésére alkalmas. A játék egy tanító célzatú, az élet bármely területén kreatívan használható eszköz. Különösen az oktatásban. Tanulmányomban célom bemutatni a játékosítás módszertanát. Bizonyítom, hogy a játékosítás eszköztársadalmának helye van a mindennapi oktatásban és munkában.

A játékosítás elméletben

A játékosítás népszerűsége folyamatosan növekszik. Cégek, iskolák kezdik alkalmazni. Szoftverfejlesztők alkalmazásokat dolgoznak ki, amelyek alapjául ez a módszertár szolgál. Számos online elérhető applikáció jelent meg, amely a játékosítás elemeiből táplálkozik annak érdekében, hogy növelje a felhasználóinak elköteleződését.

Az iskolák annak érdekében kezdték használni, mert a 21. században iskolapadban ülő Alfa-generációhoz a játékon keresztül vezet az út. A videójátékok az 1950-es évektől velünk vannak, népszerűségük azóta is töretlen. Egyes statisztikák szerint az amerikaiak közel 60%-a (Folmar, 2015. 2.) rendszeresen játszik videójátékokkal, így nem is csoda, hogy a szakemberek vizsgálni kezdték, hogyan vezethetők be a játékméchanizmusok az egyes folyamatokba, az emberek motivációjának növelése érdekében.

A játékosítás hatékony eszköze a tanulásnak. Ha gamifikációról beszélünk, leggyakrabban a jelvények, az érmék, a ranglisták – az ekezen szereplő nicknevek – és a pontgyűjtés ugrik be mindenkinek. Ezek elengedhetetlen elemei a videójátékoknak, motiváló erejük pedig magas. Ebből kifolyólag a gamifikáció kulcsfontosságú részeként híresültek el. Ezekről tanulmányom egy későbbi pontján részletesen is írok. A játékosítás legnagyobb előnye az egyén viselkedésének megváltoztatása. A tanulás, a munka hatékonysága érdekében a téma iránti elköteleződés és a motiváció nem hiányozhat a folyamatból. Ebben vonultat fel egy széles eszköztárszert a játékosítás.

A játékosításnak van egy mindenki által hasznosnak vélt hozadéka, amely az egyén viselkedésének megváltoztatását jelenti. Ezesetben a játékosok személyes elköteleződése növekszik, ezáltal nő az adott tevékenység elvégzésére való hajlandóságuk is. A játékosítás módszertárának legmeghatározóbb eleme a motiváció. A játékosok megfelelő motívumának megtalálása kritikus fontossággal bír az elérni kívánt eredményekkel és a hozzájuk vezető úttal kapcsolatban.

“A motiváció legáltalánosabban fogalmazva az ember cselekvéseinek háttérét és mozgatórugóit jelölő gyűjtőfogalom. Felelős a viselkedés beindításáért, irányítja és fenn-

tartja azt egészen addig, míg a célirányos viselkedés a motiváció kielégülését nem eredményezi. Ekkor az öröm, a kielégültség, a közömbösség vagy a telítődés állapotáról beszélhetünk.”

Kollár & Szabó, 2004, 170. o.

Az alapvető motivációkat több típusba sorolhatjuk: önfenntartó motivációk (éhség, szomjúság, légzés, biztonságra törekvés stb.), kíváncsiságmotiváció (explanáció), fajfenntartó motiváció (szexualitás és utódápolás) (Kollár & Szabó, 2004, 171. o.)

A munkatársak hatékony motiválásáról, elégedettségükről és annak növelési lehetőségeiről Frederick Herzberg (1987) publikált. Kéttényezős modellt épített fel, ezeket pedig „higiéniás tényezőknak” és „motivátoroknak” nevezte el. Higiéniás tényezők közé sorolta a munkakörnyezettel és szervezettel kapcsolatos elemeket, míg a motivátorok többek közt az elért teljesítményre, előmeneteli lehetőségekre a személyes fejlődésre, munkával kapcsolatos kihívásokra terjednek ki. Előbbieket külső (extrinzik) míg utóbbiakat belső (intrinzik) motivációnak nevezzük. (Sipos, 2016) A játékosítás szempontjából a Herzberg által is központba helyezett utóbbi két motiváció, a humánspecifikus motivációk a legfontosabbak.

Daniel H. Pink (2010) alkotta meg a hárompontos motivációs rendszert, amelyre a játékosítás is épít.

Motiváció 1.0-nak nevezte az ember elsődleges motivációs rendszerét, amely kizárólag a túléléshez kapcsolódó lét- és fajfenntartáshoz kötődő motivációt foglalja magába.

Motiváció 2.0-nak nevezte a külső tényezőktől érkező jutalmazásra és büntetésre épülő rendszert. Az egyén ezen a szinten a “keresni a jutalmazást és kerülni a büntetést” gondolatrendszer mentén működik.

Motiváció 3.0 a modern kor kihívásaira koncentráló motiváció. Itt a tevékenység számít örömforrásnak az ember számára, nem pedig a végeredmény a fontos. Erre épít leginkább a játékosítás eszköztára. A hajtóerő nem a környezettől, hanem a tevékenység végzése során érzett örömtől, a flow-élménytől (Csíkszentmihályi, 1997) függ.

Fontos azonban megjegyezni, hogy a külső és belső motiváció is ugyanolyan fontos. Hiba volna egyiket a másik kárára alkal-

mazni, egyes feladatoknál ugyanis sokkal inkább lehet motiváló erő a “keresni a jutalmazást és kerülni a büntetést” gondolatrendszer, míg másoknál a főbb hajtóerő az egyén intrinzik motivációja. A flow-ra, a belső motivációra építő tanulás és munkavégzés sokkal eredményesebb, mint a külső tényezőktől érkező jutalmazásra és büntetésre épülő rendszer.

A motivációval szoros kapcsolatban áll az elköteleződés. A játékosítással - megfelelő motiválással - hatékonyan növelhető. Beszélhetünk többek közt időbeli elköteleződésről (a felhasználó hosszú időt tölt a játékban). Ehhez hasonló a gyakoriság aspektusa, amikor a felhasználó nap nap után visszatér a játékhoz. A téma aktualitása is hozzájárul az elköteleződéshez.

Fogalma

A gamification kifejezés használata azonban nem rendelkezik hosszú történelemmel. A fogalom 2011-ben robbant be a köztudatba, egy San Franciscóban megrendezett konferencián (Game Developer Conference). Ekkor adtak először nevet a már 1930-as évek végén Johan Huizinga által megfogalmazott gondolatnak, miszerint a “*kultúra a játékban bontakozik ki*” (idézi: Fromann, 2017, 15.). Huizinga művében a játék kultúrára gyakorolt hatását és a játékos elemek fontosságát hangsúlyozza. Ő alkotta meg a *homo ludens* (“játékos ember”) fogalmát, megmutatva, hogy a játék mint tevékenység az ember természetében mindig is jelen volt és soha el nem tűnik.

A kifejezés az angol game (játék) és a -fication (valamilyenné tétel) képzőből áll. Ennek megfelelően, ha magyarra szeretnénk fordítani, akkor a “játékossá tétel” szóösszetételt használhatjuk. A magyar nyelvben használatosak emellett a játékosítás és a gamifikáció - illetve angol megfelelője a gamification - fogalmak. Ezek egymás rokon értelmű megfelelői. A játékosítás fogalmát sokan sokféleképpen fogalmazták már meg. A meghatározások elemei között több-kevesebb átfedés van, de jelenleg nincs egy világszerte egységesen elfogadott meghatározás rá.

A definíciókban közös, hogy stratégiaként, eszközrendszerként tekint a gamifikációra, amelynek során játékos elemeket ültetünk valós élethelyzetekre, hogy ezáltal könnyebben befogadható módon adjunk át információt és sajátítsunk el ismereteket vagy fejlesszünk készségeket. A játékosítás célja a felhasználók viselkedésének pozitív irányban történő megváltoztatása.

Hatékonyan alkalmazható eszközrendszerrel beszélhetünk, ha a felhasználók, a tanulók - a célközönség, akiknek a programunkat szánjuk - ritkán vagy nehezen tesznek meg valamit, akkor rá tudjuk őket venni, hogy gyakrabban vagy nagyobb kedvvel tegyék azt.

Tekinthetünk a játékosításra problémamegoldó módszerként is, ám a gondolatmenet ezen vonalán is érdemes árnyalni kicsit, ugyanis a problémáknak is többféle megközelítési lehetősége van. A klasszikus "gombra kattintó" példát hozom ide én is, mint rajtam kívül sokan mások. Ha elhelyezek valahová egy gombot, amire, ha az emberek rákattintanak és nem történik semmi, akkor az a gomb nem működik, tehát probléma van a funkciójában, amelyet nem az ő dolguk megoldani. Azonban, ha elhelyezek egy gombot, aminek vannak funkciói és ezek működnek, de az emberek nem is szeretnék rákattintani, akkor az már egy jóval nagyobb, motivációs eredetű probléma. A motiváció növelésében segíthet hatékonyan a gamification.

Fontos szem előtt tartanunk, hogy a játék mint tevékenység mára teljesen természetessé vált. Az okoseszközeinket nap mint nap magunkkal visszük, bárhol, bármikor képesek vagyunk játszani egyszerű – vagy összetettebb – játékokkal. A játékokon keresztül – korosztálytól függetlenül – bárki megszólítható, akinek az érdeklődési körébe esik az adott tartalom. A társadalom sokkal nagyobb rétege szólítható meg így, mint azt elsőre gondolnánk. A játék leköti ugyanis az embereket, kikapcsolja a gondolatokat, segít fókuszálni és segít kiszűrni az információs zajt, amely nap nap után ér bennünket.

A gamifikáció mint stratégia

A játékosításra tekinthetünk módszerként vagy eszközként. Van azonban egy harmadik megközelítési lehetőség, amelyben stratégiaként gondolunk rá. Ennek kapcsán beszélhetünk olyan kulcsmechanizmusokról, amelyek elengedhetetlenül szükségesek ahhoz, hogy a játékosított folyamat valóban hatékony legyen.

A jó stratégia, a megfelelő játék kialakításához azonban elengedhetetlen, hogy játékefejlesztőként gondolkodjunk.

A játék folyamatának leglényegesebb kérdése mindig az, hogyan és miért kapják a játékosok a jutalmakat. A szofisztikált munkafolyamatok játékosítása során is ezt a kérdést érdemes elsődlegesen szem előtt tartani. A jutalmazás kiemelkedően

fontos elem, ugyanis ez az egyik eszköze a játékosok játékban tartásának.

A játék elengedhetetlen hozzátartozója – különböző kulcsmechanizmusok mellett – a játékos. A viselkedésük elemzése, a gondolkodásmódjuk elsajátítása teszi sikeressé a játéktervező munkáját, a játékot ugyanis mindig másnak, soha nem magunknak tervezzük (Folmar, 2015, 12.).

A játékosok típusai és motivációik

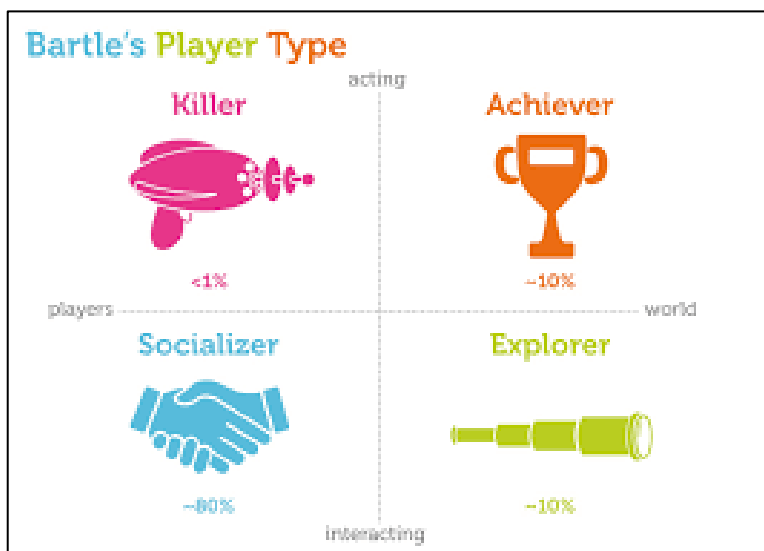
A játéktervezés folyamatában a legmeghatározóbb tényezőt, a játékosokat is figyelembe kell venni. A játékosokat személyiségjegyeik alapján több típusba sorolhatjuk. Ezeket a tipológiaiakat érdemes ismerni annak érdekében, hogy az általunk készített játék elérje célcsoportját és megfelelő legyen számukra. Fromann Richárd Játékoslét (2017) című könyvében ismerteti a játékosok típusairól készült F-modellt. Modelljében két fő dimenzió, az *emberközpontúság* és a *világközpontúság* mentén három komponensre (*teljesítés, kapcsolat és virtualitás*) osztja a játékosok társadalmát. Ennek mentén elemzi az általa - a játékosok egyéni motivációi alapján - felsorolt hét típust: *csapatjátékos, harcos, fantáziáló, gyűjtögető, problémamegoldó, vezető és társkereső*. (Bővebben lásd: Fromann, 2017, 88-92.)

I	Emberközpontú	1	Versengő	1	Vezető	Valakivel
				2	Harcos	
		2	Közösségi	3	Csapatjátékos	
				4	Társkereső	
II	Világközpontú	3	Felfedező	5	Fantáziáló	Kipróbálni
				6	Gyűjtögető	

				7	Problémamegoldó	
--	--	--	--	---	-----------------	--

1. táblázat F-modell
 Önértékelő játékmotiváció-tipológia¹

Modellje - ahogy több más kutató is - Bartle 1996-os munkáságához és a Bartle-teszthez (*The Bartle Test of Gamer Psychology*, n.d.) kötődik. Az általa végzett kutatás szerint ugyanis a játékosokat személyiségjegyeik alapján négy fő csoportba sorolhatjuk (Bartle, 1996), amely szerint beszélhetünk *társasági (socializer)*, *gyilkos (killer)*, *teljesítő (achiever)* és *felfedező (explorer)* típusokról. (Fromann, 2017, 69. o.)



1. ábra: Bartle játékos-tipológiája. (Fromann, 2017)

A *társasági* típusba tartozik a játékosok legnagyobb része. Jellemzően kedvelik azokat a játékokat, amelyekben kooperációban dolgozhatnak más játékosokkal. Szükségük van a kommunikációra. Ha lehetőségük van a játékon belül segíteni társaikat, garantáltan növekszik az elköteleződésük. Erre kiváló platformokat nyújtanak online és offline térben a különböző fórumok vagy az élő chat lehetősége.

¹ A táblázat forrása: Fromann, 2017, 90.

A *gyilkos* típus a játékos-társadalom legkisebb szegmense, számukra a győzelem a fontos, mindegy, milyen eszközt kell ehhez bevetniük. Szem előtt tartják a jelvények, pontok gyűjtésének lehetőségét, ezáltal pedig a ranglistán való előrelépést. Játék iránti elköteleződésüket, motivációjukat növeli, ha ezekben az elemekben bővelkedik a tevékenység.

A *teljesítők* számára fontos a cél elérése a lehető legjobb eredménnyel, a lehető legtöbb jelvénnel. Pontok, ranglisták segítségével tartják számon teljesítményüket és hasonlítják azt össze másokéval. A különbség a *gyilkosokhoz* képest, hogy számukra fontos, hogy tudják, mi és mennyi a maximálisan megszerezhető jutalom, ebből mi az, amivel ők már rendelkeznek és mi az, amit a játék során még össze kell gyűjteniük. A legjellemzőbb tulajdonságuk, hogy addig nem hagyják abba a játékot, míg meg nem szerezték az összes jutalmat. Egy folyamatjelző elhelyezése rendkívüli módon hat a személyes motivációjukra és elköteleződésükre.

A *felfedező* típusba tartozó játékosok számára elsősorban a játék élménye a fontos, nem a helyezés. Jellemző rájuk, hogy készségesen segítenek társaiknak.

Ha már meglévő játékosainkon kívül másokat is szeretnénk bevonni, érdemes olyan ranglistákat, jelvényeket, lehetőségeket elhelyezni, amelyek a közösségi média platformjain is megoszthatók. Ezzel a társadalom nagyobb szegmensét érjük el.

Kulcsmechanizmusai

A játékosítás célja, hogy az egyébként nem kifejezetten érdekes vagy élvezetes feladatokat érdekessé, izgalmassá, élvezhetővé tegye, amely csak akkor valósulhat meg, ha a játékosok által kedvelt kulcsmechanizmusokat alkalmazzuk a játékosított folyamat kialakítása során. A játéktervezés mellett elengedhetetlen, hogy bizonyos pszichológiai és gazdasági ismereteket is felhasználjunk a játékosok viselkedésének tanulmányozásán túl.

A gamifikáció egyik eleme - ahogy már említettem - a motiváció. Legyen szó külső (extrinzik) vagy belső (intrinzik) motivációról, a játék készítőjének nagy hangsúlyt kell fektetnie arra, hogy ő, mint külső motiváló tényező jól végezze a dolgát. Jó motiváló erő lehet, ha a játékos azt érzi, a feladat hibátlan megoldásához *jelenlegi tudásszintje felett kell teljesítenie* valamivel,

mert akkor több energiát fog befektetni a munkába. Ez azonban veszélyes, hiszen nagyon könnyű túl nehézre készíteni egy feladatot, amely a játékosok egyéni motivációját hamar visszaveti.

Egy *világos cél- és keretrendszer* kialakítása is nagy jelentőséggel bír. Könnyen megjegyezhető, se nem túl könnyen, se nem túl nehezen teljesíthető célok megfogalmazása és a játékban erre emlékeztető elemek elhelyezése szintén feladata a készítőnek. Érdemes útjelzőket elhelyezni a célhoz vezető úton.

A játék során érdemes az *optimális terhelés-ideális jutalomrendszer* egyensúlyát kialakítani. Egy nehéz, sok munkát igénylő feladat elvégzéséért értékes jutalmat, egy könnyebb, egyszerűen teljesíthető feladat elvégzéséért pedig egy kisebb értékű, esetleg részjutalmat nyerjen el a játékos.

Gamification a gyakorlatban: tippek-trükkök, amelyeket a játékosításban használhatunk.

Jutalmazás

Hazánkban is többször találkozhatunk a *beváltható pontok* módszerével. Áruházláncok előszeretettel alkalmazzák ezt (Lidl, Spar stb.), minden x. fogyasztás után az x+1. ingyen van stb. A lényege, hogy látogatásonként/vásárlásonként kap a fogyasztó valamit, amely aztán beváltható jutalmakra.

Ún. *easter egg*-ek elhelyezése is elterjedt a játékosított folyamatokban. Ez egy olyan jutalom, amelyről nem szól a játék készítője előre, hanem meglepetésként éri a felhasználót. Könyvtári környezetben ez alkalmazható apróbb teljesítmények során, pl.: x. időben visszahozott könyv stb.

A harmadik elterjedt jutalmazási eszköz a *zsákbamacska*. Előszeretettel nyújtott lehetőség, pl.: egy tanfolyamra való jelentkezés során a cég ajándékba ad egy másikat, amit térítésmentesen elvégezhet a jelentkező stb.

Visszajelzés

A játékosítás eszközrendszerének szerves része a visszajelzés, amely lehetőleg azonnali legyen. Gyakori formája ennek a *jel-*

vények gyűjtése. Ezt alkalmazza pl. a www.moly.hu is, ahol a regisztrált felhasználók tevékenységeik után jelvényeket² kapnak. A módszer könnyedén alkalmazható online és személyes környezetben is. Számos szabadon letölthető "jelvényt"³ találunk az interneten, amelyek szövege kis ügyességgel az igényeinknek megfelelően módosítható, nyomtatható. De akár sajátot is készíthetünk⁴ digitális vagy nyomtatott felhasználásra is. A könyvtárak is alkalmazhatják ezt a módszert, jelvényeket adva olvasóiknak az "x könyv kölcsönzése", "x kölcsönzés adott témában" stb. A lehetőségeknek csak a játék készítőinek fantáziája szabhat határt.



2. ábra: Jelvény a www.moly.hu-ról



3. ábra: Jelvény a www.moly.hu-ról

² "7 éve Moly-tag"; "1000 oldal 2022-ben" stb. [forrás: www.moly.hu]

³ pl.: 50 Free Printable Awards for Students.

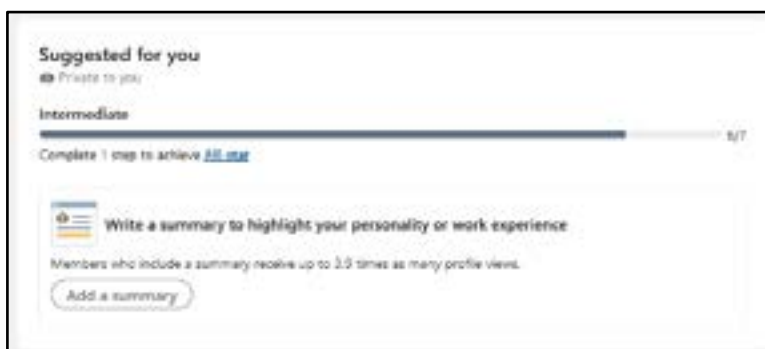
<https://www.weareteachers.com/free-printable-awards-for-students/> [2022. április 27.]

⁴ Makebadges. <https://www.makebadg.es/badge> [2022. április 26.]

A *haladásjelző* használata nagy segítség a játékosok és a felhasználók számára. Visszajelzést ad, hogy még mennyi időt kell eltölteni az adott feladattal, hogy teljes legyen a megoldás. Erre remek példa a mindenki által ismert platform, a LinkedIn módosítása. Az oldal indulásakor nem szerepelt a haladásjelző csík a felhasználók profiljának tetején, ami később problémaként lépett fel. A felhasználók ugyanis nem töltötték ki teljeskörűen a profiljukat. Egy fejlesztés során haladásjelzőt helyeztek el a felhasználói profilokhoz, amely után 20%-kal ugrott meg azon regisztráltak aránya, akik 100%-osan töltötték ki a profiljukat.

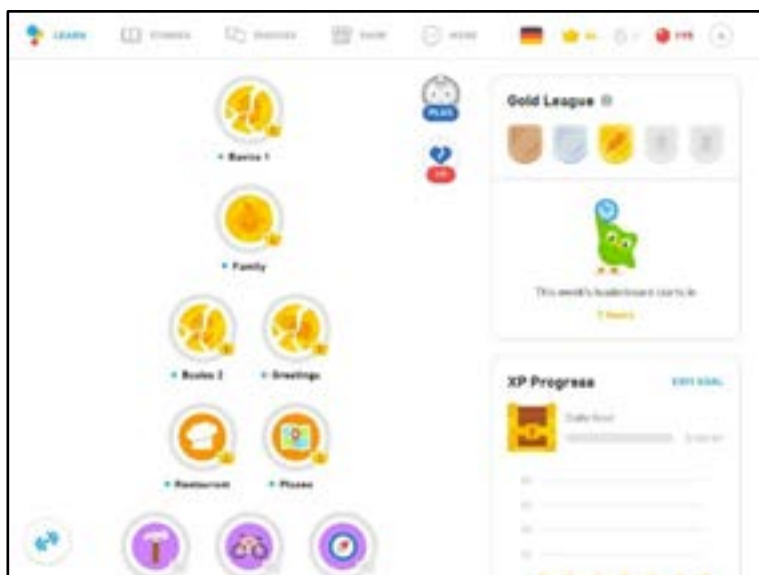


4. ábra: A kép forrása: www.linkedin.com [2022. április 26.]



5. ábra: A kép forrása: www.linkedin.com [2022. április 26.]

Egy pontrendszer és ranglisták kérdése megosztó a játékosítás-foglalkozók - és a játékosok - körében. Köztudottan motiváló erő az egyén számára a feladatok teljesítése során a pontok gyűjtése, amelyek segítségével egy ranglétrán való előrehaladás lehetséges. A pontok, jelvények szerzésével és a ranglista játékosok számára való elérhetővé tételével ugyanis a rangsorban való előrehaladás vágya idézhető elő a játékosokban. Azonban, mint minden éremnek, ennek is két oldala van. Bizonyos habitusú játékosok számára sokkal inkább visszatartó, mint motiváló erő egy olyan játékhoz kezdőként csatlakozni, ahol az ő 0 pontjához képest a ranglista legalján álló játékosnak is nagyon sok pontja van. Ez szerencsére egy könnyen és gyorsan orvosolható probléma. Egy nagy, "mindenkori legjobbak" ranglista helyett több kisebb, napi, heti, havi stb. ranglista készítésével máris egyszerűbben léphetnek előre a kezdő játékosok is. A sikerélmény tovább fokozza a belső motivációt, ennek hatására visszatérő látogatói lesznek a játéknak, így szerevve több és több pontot a ranglistán való gyorsabb előrehaladáshoz. Ranglistákkal - és jelvényekkel - motivál például a Duolingo⁵ nevű, nyelvtanulást segítő és támogató alkalmazás.



6. ábra: A Duolingo nevű alkalmazás képernyőképe.
 Forrás: <https://hu.duolingo.com/> [2022. május 28.]

⁵ Duolingo. <https://hu.duolingo.com/> [2022. április 26.]

Narratíva

A *narratíva* elvét lovagolják meg például a szabadulósobák és a társasjátékok is. A lényeg ugyanis a “csomagolásban” rejlik. Ahogy egy könyvet nem a borítója alapján ítélünk meg, egy tanulási folyamatot annál inkább.

Gondoljunk csak a mindenki által ismert Super Mario nevű 1980-as években megjelent és napjainkban is híres, több újragondolást megélt játékra. Mario a Donkey Kong nevű árkád játékban tűnt fel először, mint vízvezetékyszerelő. A játékosok körében azonban annyira népszerű lett a kis figura, hogy hamarosan önálló történetet kapott. (Folmar, 2017. 17.) A játék magával ragadó története azóta számos fejlesztést és újragondolást élt meg, lépést tartva a technika és az IKT eszközök fejlődésével, népszerűsége azonban mindmáig töretlen.

Ezen az elven tovább haladva: ha például a könyvtári rendszer, a könyvtár elrendezésének tanítását tervezzük, akkor valószínűleg hamarabb elérjük a célunkat egy magával ragadó, könyvtári zombitámadásról szóló kerettörténettel, mintsem az egyes ETO⁶ főosztályok számozásának bemagoltatásával.

“Fear of Missing Out”

Az ember jelleméből adódóan nem kedveli, ha korlátok közé szorítják a lehetőségeit. Fél attól, hogy kimarad egy nagy népszerűségnek örvendő programból, lemarad egy visszautasíthatatlan lehetőségről. Nagyvonalakban ezt jelenti az angol „*fear of missing out*” kifejezés, amely a játékosítás egy igen hatékony, nagy motiváló erővel bíró eszköze. Ha valamit bármikor megtehetünk, egy idő után elveszítjük iránta az érdeklődésünket, mert tudjuk, hogy amikor eszünkbe jut, hozzáférünk. Azonban, ha megfosztanak minket ettől a „jogunktól”, például, ha csak két prezentáció-sablon tölthető le óránként ingyenesen, garántalan szeretnénk majd azt teljes mértékben kihasználni. Egyesek biztosan még előfizetni is hajlandóak annak érdekében, hogy ne korlátozza őket semmi.

A nagy népszerűségnek örvendő Candy Crush nevű játék, ahol cukorkasorozatok létrehozásával kell az egyes szinteken fel-

⁶ Egyetemes Tizedes Osztályozás – a könyvtárakban az ismeretközlő irodalom csoportosítási rendszere

adatokat teljesíteni, hasonló elven működik. Maximum öt életünk van, amit, ha elhasználunk, várunk kell, míg újra játszani tudunk. Ha hiba nélkül oldjuk meg a feladatokat, akkor az élet nem veszik el, ám ha ez nem sikerül, elfognak a lépéseink, fognak az életek is. Ezeket elenyésző összegért pótolhatjuk, ám reklámok megtekintésével ingyenesen is újratölthetjük. Ez a hirdetőknak is jó, hiszen több emberhez érnek el termékeik és a játékosoknak is, mert hamarabb folytathatják a cukorkasorozatok gyártását.

Közösségi média

A *közösségi média* erejét is érdemes használni, ám az egy jóval idő- és energiaigényesebb folyamat tud lenni. Ilyen többek közt az Instagramon is elhíresült „kalandjáték”, amely lényegében egy mérhetetlen mennyiségű posztból álló folyamat, a leírásokban egy-egy történettel. A követők döntenek, merre haladnak a történetben, oda ugranak a számozott képeken. Rengeteg fantázia kell egy ilyen összeállításához, viszont a felhasználók számára a részvétel élményét adja, interaktív jellegéből adódóan pedig a személyes elköteleződés is növekszik. Nem utolsósorban a kattintások, esetleges kedvelések kedveznek a közösségi média algoritmusának, így vállalkozásunk hamar a követőink fő hírfolyamában is helyet kaphat.

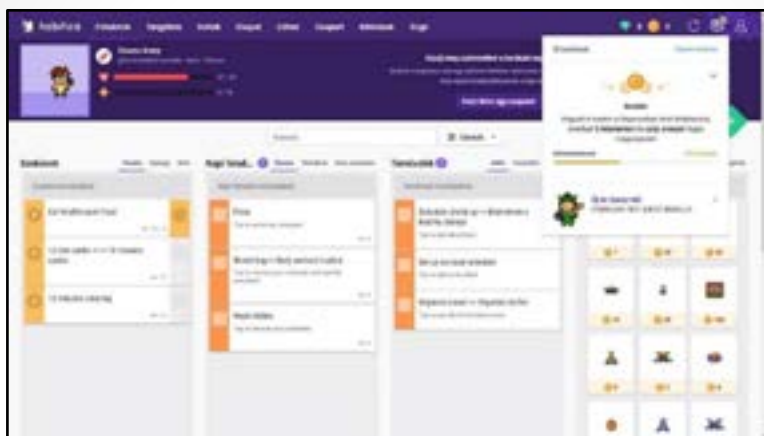
Ötletek, gyakorlatba ültethető metódusok, jó gyakorlatok

A teljesség igénye nélkül néhány példán keresztül mutatom meg, mely lehetőségek állnak rendelkezésünkre egy játékosított folyamat kiépítéséhez.

Habitica⁷

A Habitica lényegében egy szokáskövető portál, ahol a regisztráció során egy avatárt, kis online alteregót hozhatunk létre magunknak. Napi, heti, havi tennivalóink listáját bővítve, a rajtuk szereplő teendőink kipipálásával pontokat gyűjthetünk, amelyek segítségével avatárunkat fejleszthetjük. Motiváló erő lehet egy-egy tevékenység elvégzésére, ám vigyázat, a használat időigényes. Valószínűleg csak rendkívül elkötelezett, rendszeresítő, kötelelességtudó játékos típusoknál működik.

⁷ Habitica. <https://habitica.com/static/home> [2022. május 28.]



Duolingo⁸

A fentebb már említett Duolingo nevű alkalmazás módszere kiemelkedően jól építhető be a mindennapi tevékenységek játékosításának folyamatába. A jelvények, pontok gyűjtése, utóbbiak értékesebb jutalmakra való beváltása remek külső motíváló erő, amely a személyes elköteleződést is növeli.

Library game

Talán az egyik legérdekesebb projekt a Running in the Halls⁹ szervezet által létrehozott *Librarygame* nevű alkalmazás, amely a gamifikáció módszerére épít. A program lényege, hogy a könyvtárat – és a programot – használóknak lehetőséget ad arra, hogy a könyvtárhasználat a szokásosnál is nagyobb mértékben szociális programmá váljon, és az olvasók egy olyan közösség tagjaivá váljanak, ahol jól érzik magukat. Az applikáció elsősorban a felsőoktatásban részt vevő diákoknak és oktatóknak szól, akik könyvet ajánlhatnak egymásnak, és tartalmakat, tapasztalatokat oszthatnak meg a közösség tagjaival. A könyvtárhasználó diákok körében rendkívül népszerű az alkalmazás, a könyvtárral szembeni elégedettségük nagyságrendileg emelkedett az alkalmazás elterjedését követően.

⁸ Doulingo. <https://hu.duolingo.com/> [2022. május 28.]

⁹ Ez egy interaktív stúdió Észak-Angliában, amely kutatók innovatív ötleteinek megvalósítását segíti. A weboldalon számos projektről tájékozódhatunk még.

Az alkalmazás a gamifikáció kritériumrendszerének teljes mértékben megfelel; a felhasználók az egyes könyvtárlátogatókért pontokat szerezhetnek, amellyel újabb és újabb célokat érhetnek el a játékban, pl. területeket szerezhetnek és előre léphetnek a ranglistán.¹⁰

Teen Summer Challenge Program

A washingtoni Pierce Megyei Könyvtár egy olyan online környezetet alkotott meg, ahol a fiataloknak izgalmas feladatok végrehajtása során nagymértékben támaszkodniuk kell a könyvtár szolgáltatásaira, adatbázisaira. A Teen Summer Challenge¹¹ programban gamifikációs eszközöket alkalmazva elérték, hogy a kamaszok ne csak céltalanul töltsék el szabadidejüket a számítógép előtt, hanem megyei szinten sikeresen vonták be őket a könyvtári közösségbe. Talán meglepő, de a fiatalok komolyan vették a játékot. A program kihívások széles választékát kínálta a fiatalok számára különböző kategóriákban, úgy, mint állatok, filmek, zene stb. A kihívások teljesítésével jelvényeket szerezhettek. Érdekes feladat volt például egy állatmenhelyen való önkénteskedés, majd pedig egy erről szóló esettanulmány elkészítése.

A kezdeményezés jól megmutatta, hogy van egy korosztály, amely sokkal szívesebben sajátít el új ismerteket és készségeket, ha azt játékos formában, egy számára otthonos – gamifikált – környezetben teheti meg, és közben egy ranglistán haladhat előre.

A Nagy Könyves Beavatás

A könyvtárak által indított program kimondott célja a Z generációs fiatalok olvasóvá nevelése, olvasási aktivitásuk növelése. A szervezők abból a tényből indultak ki, hogy ennek a korosztálynak a mindennapi életéhez szervesen hozzátartozik a digitális világ, mégis, a szórakoztató irodalmat továbbra is hagyományos, nyomtatott hordozón olvassák szívesebben.

¹⁰ További információk a <http://rith.co.uk/projects/librarygame> weboldalon. (a letöltés dátuma: 2017. november 26.)

¹¹ Teen Summer Challenge <https://www.piercecountylibrary.org/kids-teens/summer-reading-2012/teens.htm> (a letöltés dátuma: 2017. november 27.)

A program a „könyvmoly-érzésen” alapszik, azaz arra a belső késztetésünkre épít, amikor egy frissen olvasott könyv élményét másokkal is meg szeretnénk osztani.

A program címadását Veronica Roth: A beavatott című regénye inspirálta. „A program elindításakor nem titkolt célunk az volt, hogy az olvasás váljon élménnyé és hasznos időtöltéssé a tinik körében.” (Csépanyi, 2017.) „A Nagy Könyves Beavatás online játék 2015. október 11-én, a Könyves Vasárnapon indult el Heves megyében, ekkor tartottuk meg a Választási Ünnepeket, amikor a jelentkezőket a hét csoport egyikébe sorsoltuk, így jött létre a Barátságosak, a Bátrak, a Csoportnélküliek, az Elfajzottak, a Műveltek, az Önfeláldozók és az Őszinték csapata.” (Csépanyi, 2017.) Minden induló csoportnak egy előre összeállított kortárs és egy klasszikus, magyar és külföldi szerzőket is felsorakoztató könyvlistáról kellett választania, majd elérhetővé tennie azt a többi csoport számára, egy könyvajánló formájában, amelyet a csoport tagjainak közösen kellett megírnia. Emellett egy választott műhöz kapcsolódóan különféle kreatív feladatokat is meg kellett oldaniuk (pl. montázs és könyvborító készítése).

A Nagy Könyves Beavatás során a szervezők és a résztvevők bebizonyították, nem igaz a kijelentés, hogy az olvasás magányos tevékenység, igenis lehet közösségi élmény, amitől még szórakoztatóbbá válik.

Az eredményhirdetés során az Oscar-díjátadó mintájára kiosztották többek között a *Legkreatívabb Feladat Különdíjat* és a *Legjobb Könyvajánló Különdíjat*.

Összegzés, kitekintés

A játékosítás módszertana és eszközrendszere összetett folyamat. Egy játék bevezetését, fejlesztését semmiképpen sem hatalmas összegek ráfordításával érdemes kezdeni, hanem már meglévő metódusokat az érdeklődési körünknek, célközönségünknek, céljainknak megfelelően formálni. A ranglisták, jelvények osztogatása, néhány közösségi médián elhelyezett személyes elköteleződést növelő poszt nagy erővel járulhat hozzá vállalkozásunk játékosított folyamatainak, programjainak népszerűsítéséhez.

A munkatársak motiválása sem nehéz, elegendő lehet az egy-egy kevésbé népszerű munkafolyamat adott időre történő elvégzését akár egy szabadnappal jutalmazni.

Kis lépésekben haladva, egyre összetettebb folyamatokat kiépítve hatékony metódusokat építhetünk fel, melynek kulcsa mindkét fél – a fejlesztő és a játékos – részéről is a kitartás és a motiváció.

Irodalomjegyzék

- Bartle, R. A. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. Letöltés dátuma: 2022. május 3, forrás: <https://mud.co.uk/richard/hcde.htm>
- Benedek, A. (2008). *Digitális pedagógia: tanulás IKT környezetben*. Typotex Kiadó.
- Benedek, A. (Szerk.). (2013). *Digitális pedagógia 2.0*. Typotex.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion.
- Burton, J., Kim, S., Lockee, B., & Song, K. (2017). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer International Publishing.
- Csikszentmihályi, M. (1997). *Flow: az áramlat: a tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest: Akadémiai Kiadó. Letöltés dátuma: 2022. július 18, forrás: <blob:resource://pdf.js/cb416d46-4fbe-43f1-ad60-ccb32cce2d65>
- Duolingo. (2022.. május 28.). Forrás: <https://hu.duolingo.com/>
- Fegyverneki, G. (2018). *Játék, munka, tanulás: a 21. századi projekt módszer kézikönyve pedagógusoknak*. Neteducatio.
- Fisher, R. (2008). *Hogyan tanítsuk gyermekeinket gondolkodni?* Műszaki Könyvkiadó.
- Folmar, D. (2015). *Game it Up! Using Gamification to Incentivize Your Library*. Rowman & Littlefield.
- Fromann, R. (2017). *Játékoslét: a gamifikáció világa*. Typotex.
- Ge, X., & Ifenthaler, D. (2018). *Designing Engaging Educational Games and Assessing Engagement in Game-Based Learning*. In *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice* (old.: 1-19). IGI Global.
- Ginnis, P. (2007). *Tanítási és tanulási receptkönyv: az*

- izgalmas és élvezetes tanulás eszközei. Alexandra.
Habitica. (2022.. május 28.). Forrás:
<https://habitica.com/static/home>
- Herzberg, F. (1987). One More Time: How Do You Motivate Employees? *Harvard Business Review*, 46(1), 53-62.
 Letöltés dátuma: 2022. július 18, forrás:
https://www.insidemarketing.it/wp-content/uploads/2020/08/one_more_time_-_how_do_you_motivate_employees.pdf
- Kagan, S. (2004). *Kooperatív tanulás*. Ökonet.
- Kollár, K. N., & Szabó, É. (szerk.). (2004). *Pszichológia pedagógusoknak*. Osiris.
- LinkedIn*. (2022.. május 28.). Forrás:
<https://www.linkedin.com/>
- McMunn-Tetangco, E. (2017). *Gamification: A Practical Guide for Librarians*. Rowman & Littlefield.
- Moly*. (2022.. május 28.). Forrás: www.moly.hu
- Piasecki, S. (2018). Education, "Pointsification", Empowerment? A Critical View on the Use of Gamification in Educational Contexts. In *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice* (old.: 635-660). IGI Global.
- Pink, D. H. (2010). Motiváció 3.0: ösztönzés másképp. HVG.
- Pusztai, Á. (2018). *Gyakorlati játékosítás*. Kollektíva.
- Sipos, N. (2016). A munkaelégedettség Herzberg-modelljének továbbfejlesztése a frissdiplomások 2011-2014 adatbázisok alapján. *Vezetéstudomány / Budapest Management Review*, XLVII(12), 97-108.
 doi:10.14267/VEZTUD.2016.12.09
- Snyder, A., & Van Voorhis, V. (2018). Playful Transition: Games for the Middle School Years. In *Gamification In Education: Breakthroughs in Research and Practice* (old.: 369-396). IGI Global.
The Bartle Test of Gamer Psychology. (dátum nélk.).
 Letöltés dátuma: 2022. május 3, forrás:
<https://matthewbarr.co.uk/bartle/>
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). Gamification : az üzleti játékok forradalmasítása : játékosítás a piaci verseny leküzdésére. Miskolc: Z-Press

Szabadulósobák terve- zése

A szabadulósobák előzménytörténete: virtuális térből a valóságba

Markal Roland

A szabadulósobák történetének felvázolása során a legelső – és egyben elengedhetetlen – dolog, amiről említést kell tennünk, hogy kezdetekben a játék virtuális térben létezett, ugyanis az 1980-as évek végén és az 1990-es években váltak egyre inkább elterjedtté azok a (point and click) számítógépes játékok, melyek során a képernyő előtt ülő játékos feladata volt, hogy az egerével kattintva különböző nyomokat fedezzen fel egy szobában, melyek segítségével tovább tud jutni a következő helyiségbe, megfejtteni egy bonyolult rejtélyt vagy esetlegesen teljesíteni egy lehetetlennek látszó küldetést. Nagyon hasonlónak hangzik a feladat ahhoz, amit akkor kell megoldanunk, ha napjainkban ellátogatunk egy szabadulósobába: van egy kerettörténet, egy sztori és nekünk a különböző feladatok teljesítésével, nyomok felderítésével kell kiszabadulnunk a pályáról, miközben – kis túlzással – mellesleg a világot is megmentjük.

Az, hogy a virtuális térből mikor lépett ki a koncepció, nem mondható meg pontosan, többféle elmélet létezik ezzel kapcsolatosan. A szabadulósobák történetét feldolgozó források legelsőként említik 2007-ből Takao Kato nevét, aki Japánban hozott létre az online térből kilépve, fizikailag is ténylegesen létező szabadulójátékot. Kato ezzel kapcsolatban azt nyilatkozta, hogy „Azon gondolkoztam, hogy az én életemben miért nem történnek olyan érdekes dolgok mint a könyvekben... Úgy gondoltam, hogy kitalálhatok egy saját kalandot, egy történetet, ahova aztán meghívhatok másokat is, hogy legyenek ennek a részesei.” (a The Escape Games honlapján olvasható)

Taka Kato – Japán publicista, 2000-es években a SCRAP kiadó alapítója és ügyvezetője, az első szabadulójáték kifejlesztője. A SCRAP 2007 óta foglalkozik szabadulójátékokkal a könyv és magazin kiadás mellett. Jelenleg a Mitsubishi Motors vezérigazgatója.

Több forrás eltérően említi az időpontokat, így csak elnagyolva tudunk időrendiséget felállítani a megjelenő szabadulójátékok között, ugyanis 2007-2008 környékén hoztak létre szintén szabadulószobákat a Szilícium-völgyben. Ezek a szobák abban különböztek japán testvéreiktől, hogy míg azok inkább a kiszabadulásra helyezték a hangsúlyt, az amerikai változatok fő inspirációinak inkább a krimi királynőjének, Agatha Christie-nek a csavaros történeteit tekintik. Elterjedté vált az „Escape from the Cathedral” nevű játék, ahol egy katedrálisban elhelyezett asztalok köré ültették le a rejtvényfejtő csapatokat, akik így külön-külön dolgoztak a rejtvények megfejtésén. Az asztalok és ezáltal a csapatok száma is az adott helyszíntől függött, így egyszerre akár 20-30 csapat is játszhatott. Az így szervezett játékok nem állandóak, hanem helyszínenként időszakosak voltak, ill. napjaink szabadulójátékának bezártsága is hiányzott belőlük. A csapatoknak ráadásul nem az adott „helyiségben” lévő tárgyak segítségével kellett a rejtvényeket megfejteniük, hanem egy mappában kapták a feladatokat.

Escape from the Cathedral – A szabaduló-játékok korai koncepciója, mely az Egyesült Államok nyugati partján volt elterjedt a 2000-es évek második felében. Jellemzője, hogy nem állandó, hanem alkalmankénti játék lehetőséget biztosított az aktuális katedrálisban. A csapatok egyszerre játszottak, feladatokat borítékban kapták. A hangsúly inkább a feladatok megfejtésén mint a bezártság érzeten volt, így csak részben lehet a mai szabaduló-játékok elődjének tekinteni.

Ami bizonyos, hogy 2011-ben megnyílt Budapesten az első európai szabadulószoza, a ParaPark, ami Gyurkovics Attila nevéhez fűződik, és nem véletlenül „a Galaxis első szabaduló-játéka” a márka szlogenje. Valóban nem volt jelen korábban a kontinensen egyáltalán szabaduló-játék, s a mára már klasszikusnak mondható szabadulószoza „know how”-t is elég erőteljes hatás érte a ParaPark megalkotásával. (Érdekes tény, hogy sok helyen a ParaPark máig olyan a szabadulószozák között, mint a Rotring a töltőceruzák körében: aki szabaduló-játékba megy, az ParaParkba megy, legyen az bármilyen játék, mára gyűjtőnévvé és fogalommal avanszált a ParaPark név – legalábbis Magyarországon.)

A szabaduló-játékok elterjedése hazánkban és külföldön

Ezt követően gombamód kezdtek elszaporodni Budapesten – majd később vidéken is – a szabaduló-játékok összekötte különböző romkocsmákkal, illetve a turizmussal. A korai időszakban kialakult a „szabadulószoza turizmus” a külföldiek részéről. Volt például olyan svéd társaság, akik repülővel „elugrottak” Budapestre egy éjszakára és némi borralaló fejében egész éjjel játszották a budapesti ParaPark pályákat.

Olyannyira népszerűvé vált ez a fajta társas szórakozás, hogy természetesen a nagy kereslet piacalakító hatásának köszönhetően a különböző szabaduló-játékokból franchise-rendszerben működő láncok lettek (például a ParaPark, az Exit The

Room vagy a Pániqszoba), ebből kifolyólag működik ParaPark például Pécsen, Győrben vagy akár Szegeden, de megtalálható külföldön is több városban, például Kolozsváron, Genfben, Malagában, de pl. Sydney-ben és Dubai-ban is.

High-tech szabadulósobák, fejlődés

A fejlődés igénye természetesen a szabadulójátékok kapcsán is jelen van mind a kínálati, mind pedig a keresleti oldalról. Nem elég, hogy egy izgalmas háttértörténet áll az adott pálya mögött, vagy esetleg olyan népszerű tematikájú egy szoba berendezése mint a Harry Potter vagy a Trónok harca, manapság már egyre jellemzőbbé válik az, hogy mindenféle high-tech eszköz és megoldás helyet kap a pályákon. Ilyen például az egyre elterjedtebb kiterjesztett valóság (Artificial Intelligence – AR), aminél egy speciális szemüveget kapnak a játékosok és a pályán található berendezési tárgyakon kívül további – csak a szemüvegen keresztül látható – elemek is részét képezik a fejtörőknek (ParaPark Szeged – 9-es átjáró)

A szabadulószoa műfaj elterjedése alapvetően a magyar franchise-oknak és a külföldön élő magyaroknak köszönhető. A ParaPark a pandémia előtt 16 országban és 26 városban üzemelt, melynek túlnyomó részét ott élő magyarok működtették. A gyors népszerűségnek és az akkor még egyszerű üzleti modellnek köszönhetően a külföldi konkurenciák is megjelentek. Míg Magyarországon a romkocsmák világából nőtt ki a szabadulójáték, nemzetközi szinten egy minőségi verseny kezdődött, mely a külsőben csúcsosodott ki.

Online élő szabadulósobák

A szabadulósobák az online térből indultak és fizikailag megvalósulva az élő szabadulójáték nevet kapták. A 2020-ban ki-robbant világjárvány miatt azonban a szabadulójátékokat üzemeltető cégeknek is alkalmazkodniuk kellett a kialakult helyzethez és korlátozásokhoz, így a „back to basics” elv mentén visszaszorultak egy rövid időre az online térbe. Ez elsőre visszalépésnek tűnhet, hiszen néhány bekezdéssel ezelőtt már megállapítottuk, hogy a virtuális térből kilépve fejlődtek ki a szabadulójátékok, de a megoldás nem az eredeti „point and click” módszer lett, hanem a helyszínen lévő +1 csapattag - aki jelen esetben a moderátor - szemén (kameráján) keresztül látják a játékosok a pályát. A +1 csapattagot instruálniuk kellett,

merre nézzen, mit nyisson ki, milyen kódot használjon, stb. Előnye, hogy a világon bárhonnét lehet játszani, és akár a játékosok is lehetnek különböző kontinenseken. Egyes üzemeltetők (pl. ParaPark Szeged) saját fejlesztésen dolgoztak, míg mások (ParaPark Pécs) egy nagyobb hálózathoz csatlakoztak. Legnagyobb fejlesztése a budapesti központú Exit the Roomnak volt, akik a világ minden részén hirdették meglévő pályáikat melyeket így non-stop lehetett játszani.

Ennek ellenére az újra kifejlődött online játék nem terjedt el igazán, de ha jobban belegondolunk, mégsem volt teljes zsákutca, hiszen egy teljesen új módszert és számos technikai változtatást és fejlesztést igényelt az, hogy a fizikai pályát hogyan tudják igénybe venni és élvezhető módon játszani olyanok, akik a karanténból nem jöhetnek ki és csak egy kamerán keresztül tudják „bejárni” a teret. Arra, hogy ez mennyire lett sikeres vagy népszerű, egyelőre nem állnak rendelkezésre adatok, viszont az mindenképpen megállapítható, hogy a technikai feltételek megteremtése nagyban hozzájárult a pályán lévő, a játékokba beépíthető és azok során igénybe vehető eszköztár fejlesztéséhez.

Szabadulójáték fejlesztés mint szolgáltatás

Mára már külön ágazat lett a szabadulójáték-fejlesztés, ugyanis több cégnek is az a profilja, hogy kitalálja a pályákhoz szükséges háttértörténeteket, feladatokat, rejtélyeket, fejtörőket, valamint a technika vívmányainak felhasználásával egyre különösebb élménnyé tegye ezeket a játékokat. Ők nem foglalkoznak kifejezetten szabadulójáték üzemeltetéssel, hanem az a céljuk, hogy pályákat alkossanak és azokat eladják. Az így fejlesztett pályák minősége és ára is változó. Pár ezer eurotól akár 100.000 euroig szerezhetőek be.

Kitelepülő játékok – ha a csapat nem megy a szabadulósobához, akkor a szabadulósoba megy csapathoz

A szabadulójátékok elterjedésével és ismertté válásával hosszú távon egy új szórakozási és csapatépítő program épült be a köztudatba. A szabadulójátékok egyértelmű előnye a csoportdinamika kialakulása a játék során, ez azonban csak kis (max. 5-6 fős) csapatoknál működik, ill. a pályák is ekkora létszámra

lettek kialakítva. Ezek alapján a nagyobb létszámú csoportok gyors lebonyolítását a pályák mennyisége szabta meg, vagyis, hogy egyszerre hány fő tud játszani. Ez 3-4 pálya esetén is csak 15-20 fő, ami nagyobb céges csapatépítések alkalmával kevésnek bizonyult. További igényként merült fel, hogy a játék a csapatépítés helyszínén is lebonyolítható legyen, így kialakultak a szabadulójátékok kitelepülős verziói, avagy mobil szabaduló szobák. A ParaPark korai fejlesztése ezt egy 36 lábas konténerben oldotta meg, melyet elsősorban fesztiválokra szántak. Ez működött is, annak ellenére, hogy még rövidebb (40 perc/játék) esetén is egy nap max. 10-15 csapat tudott játszani, viszont jelentős problémát jelentett a konténer szállításának biztosítása, mely aránytalanul megemelte a kitelepülés költségét.

A működőképes megoldás itt is az egyszerűségben rejlett. Elsőként újfent a ParaPark, azóta pedig számos egyéb szolgáltató is fejlesztett ki mobil játékot. A koncepció lényege, hogy a feladatok egységként (szekrény, láda stb.) vannak a helyszínre szállítva, ahol azok elhelyezésén és az egyéb technikai feltételek (számítógépek, időszámláló) elhelyezése után működtethető is a játék. Ideális esetben ez 60 percen belül megoldható, így akár egy 2-3 csapatos kitelepülés is gazdaságos tud lenni.

A mobil játék flexibilitásával ideális esetben különböző igényekhez lehet igazodni, legyen az csapatépítés, családi nap, gólyatábor stb. A jól kialakított mobil koncepcióval egy nap alatt akár 600-800 ember is játékba hozható. A családi napokon tapasztalt mobil szabadulószoza előtt kigyózó sorokból látszik a műfaj népszerűsége, ami még mindig újdonságként hat a játékosokra.

A falakon túl – szabadulósobák mint városi társasjátékok

A szabadulójátékok mellett megjelentek azok városi alteregói is, melyek különböző névre hallgatnak (kincsvadászat, városi szabadulójáték, városi társasjáték stb.) Lényegük, hogy hasonló logikai, leleményességi feladatok során végig vezetik a csapatokat a város kijelölt útvonalán. A játékelmény nem hasonlítható a szabadulósobához, ahol kifejezetten az adrenalin szint emelkedését okozza a bezártság és az idő fogyása. A városi játékoknál inkább egy érdekes alternatív városi sétáról beszélhetünk, mely nem jobb vagy rosszabb, hanem más programot biztosít.

A különböző szolgáltatóknál ennél a műfajnál nagyobb koncepcionális különbségek vannak, mint a szabadulójátékokban, melyek alapvetően a ParaPark eredeti koncepcióját követik. A koncepcionális különbségek természetesen az árban is megjelennek, bár a játékményben nem feltétlenül adnak különbséget. Hazánkban sokáig a legismertebb és legsikeresebb játék az UrbanGo volt, mely elsősorban Budapesten, jelenleg pedig több vidéki városban van jelen. Az ő koncepciójuk hasonlít legjobban a szabadulójátékhoz, amit jól mutat, hogy a játékhoz időpontfoglalásra is szükség van. Az egyéb szolgáltatók közé tartozik a Rejtélyek városa - mely több vidéki városban időszakonként (egy-egy hétvégén) biztosít játék lehetőséget, csillagtúra jelleggel - a Landventure, Cityroom és pl. a ParaPark városi koncepciója a ParaPoly. A már említett koncepcionális különbségek két végén az UrbanGo és a Rejtélyek városa található, az árképzésükben négy-ötszörös különbség is adódhat.

UrbanGo - Magyarországon működő városi logikai játék. Minden pályájuk és azokon a feladatok egyedileg tervezettek, így játékosként bármelyik városban bármelyik pálya újdonságként játszható. A feladatok kidolgozottsága és technikai szükséglete magas minőséget képvisel, ezáltal a legrágább városi játéknak számít.

Rejtélyek Városa - Magyarországon működő városi logikai játék. Nem állandó, hanem alkalmi játéklehetőséget biztosít. A feladatok csillagtúra szerűen teljesíthetők, miközben a megoldást a központi helyen lévő moderátornak kell bemutatni. A maga műfajában a legegyszerűbb és ezáltal a legolcsóbb játékot képviseli.

Landventure - Magyarországon működő városi logikai játék. Jelenleg 4 városban található több pályával. Műfajában a középkategóriát képviseli.

Cityroom - Magyarországon működő városi logikai játék. Jelenleg 4 városban található több pályával. Műfajában a középkategóriát képviseli.

Parapoly - A ParaPark által fejlesztett városi logikai játék. Hasonló logikai és leleményességi játékokból épül fel, mint a szabaduló játékok műfaját megteremtő ParaPark. Hazánkban négy városban üzemel, míg Németországban és Spanyolországban további 10 helyszínen található.

Exit the Room – Magyar tulajdonú szabadulójáték. Hazánkban kívül Németországban több városban megtalálható. Az élő-online szabadulójáték jelentős képviselője, egyedi franchise rendszer kialakítója. (A franchise partnerek részére márkafüggetlenül megjelenéssel biztosítja az élő-online játékot.)

A szabadulójátékok asztali társasjátékként

Az online térben játszott, a valóságos, a kitelepülős és a városi játékok mellett a nagy népszerűség miatt egyre elterjedtebbek a különféle szabadulójáték tematikájú társasjátékok, kártyajátékok és igen, az online játékok is. Mi tudjuk, hogy mi volt előbb (a tyúk vagy a tojás), de igen, mai szemmel nézve nehéz lenne megmondani, hogy a virtuális játékok népszerűsége hozta a valódi játékok népszerűségét vagy fordítva, ugyanis 2007 óta sokkal több hasonló elven működő számítógépes játékot, valamint telefonra letölthető applikációt is fejlesztettek ezen az elven.

A galaxis első szabadulójátéka

A szabaduló szobák elterjedésénél már említettük, hogy az Európában az első és műfaj teremtő játékot a ParaPark megalkotója, Gyurkovics Attila fejlesztette ki. Attila szociális munkásként végzett az ELTE-n, majd tíz éven át támogatott hajléktalankokat, nehéz helyzetben lévő családokat és fiatalokat, valamint kábítószerhasználókat. 2010 tavaszán kezdett el foglalkozni egy interaktív tárgykeresős-kódfejtős játék ötletével, de mivel első nekifutása sikertelen volt, ipari alpinistának állt. Fél éven át csiszolta a koncepciót és 2011. márciusában belevágott a megvalósításba, négy hónappal később pedig megnyitotta a ParaParkot egy budapesti romkocsmában.

Attila így nyilatkozott, amikor a korabeli terveiről kérdeztük, ill. hogy mi vezetett a ParaPark kitalálásához:

„Egyrészt az egyetem óta nagy hatással volt rám a flow elmélet, másrészt a csoportos óráim miatt nagyon érdekelt a csapatdina-

mika. A kettő ötvözeteként olyan csapat-építő programot szerettem volna létrehozni, amibe teljesen bele lehet feledkezni, kiszakít a hétköznapiokból és ezáltal maradandó élményt nyújt. Akkoriban elég sokat játszottam a barátnőmmel együtt a Hidden Object Mystery típusú számítógépes játékokkal, és innen ugrott be az ötlet, hogy ezt milyen jó lenne fizikai valójában, csapatszinten létrehozni. Hiszen így még erősebb flow élményt lehetne elérni. Rögtön egy nagy, összetett koncepció jelent meg előttem, egy teljes ház, ahol már az odaúton, a buszban is zajlik a játék. Mivel látták rajtam az elszántságot, a család mögém állt és anyagilag is támogattott. De amikor kiderült, milyen költséges lenne a projekt, mégis visszaléptek, mert tartottak tőle, hogy nem lesz életképes a tervem. A bátyám azzal érvelt, hogy ha egy tehetséges szakács gourmet éttermet szeretne nyitni, előbb egy büfében kell bizonyítania. Ma már látom, hogy mennyire igaza volt, mert pár hónap alatt valóban csődbe mentem volna. A következő időszakban addig agyaltam, míg fél évre rá ki nem találtam, hogyan lehetne kicsiben megmutatni, hogy mégis működőképes. Írtam egy pörgős, negyven perces játékot, amihez nem kell a teljes ház, elég csak egy helyiség. Ennek a finanszírozását már állta a családom, és amikor

megcsináltuk a próbákat, kiderült, hogy ez még jobb is, mint az eredeti koncepció, mert végig oda tudnak figyelni, nem fáradnak ki.”

Hidden Object Mystery – Az online szabadulójátékok összefoglaló neve. Kezdetben online játszható point and click játékok, melyekben tárgykeresésen vagy logikai feladatok megfejtése volt a cél. Napjainkban online vagy mobil applikációként offline is játszható játékok.

A flow élmény

„Sokan azt gondolják, hogy boldogabbak olyankor, amikor pihennek vagy relaxálnak. Ehhez képest nagyobb valószínűséggel számolnak be arról, hogy a legnagyobb boldogságot akkor élik át, ha elmerülnek egy tevékenységben, vagy teljesen elköteleződnek amellelt, hogy megküzdjenek egy kihívással.”

Csíkszentmihályi Mihály

Az említett flow-élmény elméletét Csíkszentmihályi Mihály, Széchenyi-díjas magyar-amerikai pszichológus alkotta meg. A flow-élmény, egy nagyon összpontosított elmeállapotot jelent, amikor az ember teljesen elmélyül abban a tevékenységben, amit csinál. A koncentráció és a kontroll érzése ekkor nagyon magas, és úgy érzi, mintha egy energiabomba lenne, mintha a mindennapi problémák megszűnnének, a gondoljai háttérbe szorulnának. Az időérzékelése is megváltozik, mert úgy érzi, mintha állna az óra. Bármilyen tevékenység kiválthatja ezt az érzést: sportolás, művészet gyakorlása, gyerekekkel játszás vagy akár éppen a futószalag melletti munka és természetesen tökéletesen adaptálható a flow élmény egy szabadulójáték tematikájára is. A legfontosabb feladat, hogy legyen előttünk egy konkrét cél. A szabadulójáték analógiában ez alapvetően a kiszabadulás, de ehhez a különböző kihívások (feladatok) láncolataként jutnak el a játékosok. A jó szabadulójátékban ezen fel-

adatok láncolata követi egymást, mindig visszaigazolást biztosítva, amikor a játékosok megtalálnak valamit (pl. kulcsot, kódot) és biztosítva a következő kihívást, amikor pl. az újonnan kinyitott ajtó mögött további feladatokkal szembesülnek. Ezek alapján a kihívás sem lehet túl magas, de túl alacsony se, mindig optimális szintre kell helyezni. A ParaPark játékaik ennek megfelelően lettek kialakítva. A pályák könnyű feladatokkal indulnak, mely feladatok a játék során válnak egyre nehezebbé és összetettebbé. Ez azért fontos, mert az eredmény befolyásolja a hogylétünket: ha jól teljesítünk, jól érezzük magunkat, és boldogok vagyunk; ha pedig nem tudunk teljesíteni, rossz hangulatunk lesz, a kudarc sorozat pedig depressziót okoz. Az igazán jó szabadulójáték teljesen kikapcsol. A játékosok elvesztik az időérzékelésüket, elfeledkeznek a kinti világról, mindennapi gondjaikról stb. Ezek alapján a szabadulás valóban csak hab a tortán, hiszen a folyamatos sikerélményben van részük a játékosoknak, minden egyes megtalált tárggyal, amit fel tudnak használni egy-egy kód megfejtéséhez, vagy magával az ajtó, lakat, széf kinyitásával.

A játékdinamika fenntartása (segítségadás)

Természetesen minden csapatnak szüksége van segítségre, hiszen különbözőek vagyunk, mindenki máshogy gondolkodik, más a logikája, erőssége, gyengesége. A leggyorsabban gondolkodó csapaton is kifoghat akár a legegyszerűbb dolog (pl. egy nyomtató bekapcsolása). Ennek megfelelően a fal másik oldalán ülő moderátornak nem az a célja, hogy a csapatot mindenképpen kijuttassa a pályáról az adott időkereten belül, hanem hogy a csapatnak folyamatos játékelményben legyen része.

Minden feladatnál van egy holtpon, ami előtt vagy megoldják a játékosok fejtörőt vagy elakadnak vele. Az elakadást megelőzendő, pont abban a pillanatban célszerű (a csapat szintjéhez képest a lehető legkisebb) segítséget adni, hogy a játék folyamatossága megmaradjon. A csapat magáénak kell, hogy érezze a megoldást, hogy a flow élmény és ezáltal a játék dinamikája is folyamatos maradjon.

A segítségeket ezek alapján ugyanarra a feladatra a különböző csapatok számára a saját gondolkodásmódjukhoz képest kell megadni, a legindirektebbtől indulva a legdirektebb felé haladva. A megfelelő és jól időzített segítségadáshoz elengedhetetlen a tapasztalt moderátor, aki folyamatosan figyelemmel

követi a játékosok haladását, gondolkodását és a megfelelő pillanatban tud beavatkozni a játékba.

Direkt segítség – a moderátor a feladat megfejtésében direkt utasítást ad. Pl. „Találatok egy papírt, a szekrényben. A rajta lévő számokat kellene megfelelő sorrendbe rakni s széf kinyitásához.”

Indirekt segítség – a moderátor a feladat megfejtését nem direkt módon segíti, hanem rávezeti a játékosokat, hogy mivel kellene foglalkozni. Pl. „Találatok egy papírt a szekrényben, van tippetek, hogy mire lehet használni?”

A játéktervezés kihívásai

A játék tervezésében jelentős kihívást jelent a cél, hogy piaci alapon, a lehető legszélesebb réteg számára megoldható kihívást és ezáltal szórakozást biztosítson. Üzemeltetői tapasztalat, hogy van olyan csapat, akiket a „segítséggel” célszerű kicsit összekuszálni, hogy ne érezzék túl egyszerűnek a kihívást (az adott pályát), és persze az ellenkezője is igaz. Vannak csapatok, akik rendszeres (indirekt) segítséggel sem tudnak a megadott időn belül kiszabadulni.

Az egyensúly megtalálása nemcsak a pálya tervezése során, hanem az előzetes tesztelések alatt is jelentős feladat.

A piaci alapú (profitorientált) játékok alapvetően széles réteget céloznak meg, általában kiemelkedő lexikális vagy reál ismereteket nem igényelnek, hiszen a cél a szórakoztatás.

További kihívás a megfelelő adrenalin faktor meghatározása, mely a célközönséget is meghatározza. A ParaPark pályái a nevével eltérően nem az ijesztgetésre teszik a hangsúlyt. Az adrenalin szint növelését az időnyomás és a nagyon egyszerű hanghatások (csoszogás, ajtócsapódás) biztosítják, de az elsődleges emberi reakciókra is alapoz, melyek gyerekkori reakcióinkat és (azóta már részben elfeledett) félelmeinket hozzák újra elő (pl. macskanyávogás, amikor egy lyukba nyúlunk). Természetesen vannak kifejezetten az ijesztgetésre tervezett játékok is (több szolgáltatónak is van Fűrész tematikájú pályája), melyek szintén megtalálják a célközönségüket.

A játék pszichológiája, játékos típusok

A szabadulójáték nem véletlenül lett népszerű a céges csapatépítés körében is. A közös cél és időnyomás alatt a játékosok

hajlamosak elfeledni a cégen belüli hierarchiát, ami sokkal valószínűbb csapatmunkához vezet, mint azt a mindennapi helyzetekben megszokták. Ez természetesen hosszú távon is pozitív hatással lehet egy-egy munkahelyi társaság együttműködésére.

Hazánkban még nem, de külföldön elterjedőben van, hogy játék közben egy pszichológus vagy coach nézze a csapatot kamerán keresztül. Általában néhány perc alatt kialakulnak a szerepek, megfigyelhetők a csapaton belüli dinamikák. Rendszeresen van egy hangadó, aki irányítja a csapatot, sokszor lehet nem a megfelelő irányba. Szintén kialakulnak 2-3 fős társaságok, akik a legjobban és leghatékonyabban tudnak együtt dolgozni. Továbbá vannak a csendes, önálló típusok, akik inkább magukban fejtik meg a feladatot, de a felfedezők is jellemzőek, akik a logikai feladatokon való gondolkodás helyett inkább a keresgéléssel viszik előre a csapatot. Egyik játékos típust sem érdemes lebecsülni, hiszen minél heterogénebb a csapat, annál sikeresebben és gyorsabban szabadulhatnak ki.

Az említett pszichológus/coach a megfigyelték kiértékelésével jelentősen tudja befolyásolni a munkahelyi csapat összetételét, hierarchiáját, ill. hogy mindenki a mentalitásának megfelelő pozícióban dolgozhasson. Üzemeltetői példa, hogy itthon is volt olyan munkáltató, aki elhozta a munkatársait játszani és megkérte, hadd nézze végig a játékukat a kontrollszobából. A munkatársaival egyébként teljesítménybeli problémái voltak, ezért kíváncsi volt rá, hogy az új munkatársak dolgozni nem szeretnek, vagy csupán a tapasztalt teljesítményre képesek. Kb. 10 perc alatt kiderült, hogy nem a munkamorállal van probléma.

Irodalomjegyzék

Csikszentmihályi, M. (1997). *Flow: az áramlat: a tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest: Akadémiai Kiadó.

The Escapegames.

<https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>

Újraterveztem.

<https://ujraterveztem.hu/gyurkovics-attila-parapark/>

Az oktatás új köntösben

A szabadulósobák alkalmazása a köznevelésben, módszertan, példák, visszajelzések

Arany-Nagy Zsuzsanna – Jurkinya Mihályné Szöllősy Ottília

Bevezetés

Napjainkban az oktatás paradigmaváltáson megy keresztül. A digitális eszközök térhódítása a mindennapi élet mellett a tanulás folyamataira is kihatással van. A köznevelésben a formális tanulás kizárólagossága megszűnt, hangsúlyosabbá, és elfogadottá vált az informális és a nonformális tanulás, tapasztalati úton történő tanulás.

A múlt századhoz képest az iskolapadban ülő Z- és Alfa generációs tanulókat tanító pedagógusoknak is megújulásra van szükségük. Lépést kell tartaniuk a számítástechnikai eszközök fejlődésével, és tudniuk kell kiaknázni a bennük rejlő lehetőségeket, a saját oktató tananyaguk függvényében. Mindemellett fontos megtalálni egy bizonyos egyensúlyt, amely az online és offline - a valódi és a virtuális világ között van. A digitális oktatás eszközével lehet élni a hagyományos iskolai kereteken belül és az iskola falain kívül is, melynek egyensúlya nem toródhat el egyik irányba sem szélsőségesen. Mindezt úgy lehet megvalósítani, hogy a tanulók számára élményt nyújtson, konstruktív módon történjen az ismeretanyag befogadása, bevéssé és gyakorlati alkalmazhatósága.

A 2020-ban kirobbant világjárvány nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a pedagógusok képesek legyenek az online oktatás kialakítására, az IKT¹² eszközök gyakorlati alkalmazására. Az elmúlt években olyan digitális platformok, eszközök, játékok jelentek meg, mint például a Sutori, a Kahoot, a LearningApps vagy a Wordwall, amelyeknek segítségével a tanulók téma iránti elköteleződése növelhető, figyelme leköthető. Ezek előnye, hogy akár digitális, akár hibrid oktatási formában is jól alkalmazha-

¹² információs és kommunikációs technológiák

tók a tanulás és a tanóra bármely szakaszában, legyen szó ismétlő, rendszerező vagy új ismeretet feldolgozó óráról. A bennük rejlő lehetőségek kiaknázására a pedagógusoknak számos lehetőségük van. Részben ezek közvetítésére jelentek meg a bárki számára szabadon használható szoftverek, mint a Google által kifejlesztett Meet vagy a Zoom, amelyek nagyban hozzájárulnak az oktatás rugalmasságához.

A XXI. századi kompetenciák között kiemelt szerepet kap az információs- és digitális műveltség fejlesztése. Ennek helyszíne legtöbbször az iskolák könyvtára, amely - a könyvtárostannal - a korszerű pedagógiai módszerek és eszközök alkalmazásával igyekszik a tanulást és a tanítást támogatni.

A szabadulószoza is ezek közé az újító alkotások, támogató módszerek közé tartozik, amelyet nagyon jól lehet alkalmazni a digitális és az iskolai környezetben is egyaránt. Mindkettő hasonlósága mellett a környezeti feltételek miatt különbözőségük is meghatározó.

Tanulmányunkban a teljesség igénye nélkül sorra vesszük a 2020-ban hatályba helyezett Nemzeti Alaptanterv azon részeit, amelyekben leginkább helye van a szabadulószoza módszerének. Célunk az iskolai könyvtárhasználat népszerűsítése mellett az élő, iskolai környezetbe ültetett szabadulószoza bemutatása, módszertanának az élménypedagógiával való összeegyeztetése, a mindennapi oktatásban való alkalmazhatósága.

Információs- és digitális műveltség

„Az információs műveltség a 21. század társadalmának kulcskompetenciája. Lényegében egy olyan fogalom, amely többféle műveltséget (pl.: digitális írástudás, információkeresési- és értékelési készségek stb.) magába foglal. Feltételezi, hogy az információs társadalom polgárai képesek felismerni információs igényüket és ki is elégítik azt, megtalálva a számukra szükséges információkat. Ezeket kritikusan szemlélve, relevanciájuk vizsgálata után képesek etikusan felhasználni.”

(Varga, 2008)

NAT 2020

“A Nemzeti Alaptanterv (NAT) alapvető, az oktatási folyamat egészét szabályozó dokumentum, amely műveltségi területenként adja meg az elsajátítandó műveltség tartalmakat, fejlesztendő készségeket, képességeket, nevelési célokat. Erre épül a Kerettanterv, ami egy köztes szabályzó a helyi tantervek és a NAT között.” (NAT - Kerettanterv – Helyi tanterv – Tanmenet: Rugalmas tanmenet 2016)



1. ábra: A Tanterv elemei

A kép forrása: („NAT – Kerettanterv – Helyi tanterv – Tanmenet: Rugalmas Tanmenet” 2016)

A mindenkori hatályos Nemzeti alaptanterv (NAT) határozza meg az iskolák és iskolai könyvtárak tevékenységét. A hazai NAT az 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról c. rendeletben olvasható a Magyar Közlönyben. 2020 szeptemberétől hatályos az induló 1., 5. és 9. évfolyamoknál, bevezetése felmenő rendszerben történik.

“Az oktatás célja a tudást használni tudó, saját képességeivel tisztában lévő, a világ változásait aktívan befolyásolni képes, a 21. századi kihívásokra megfelelően válaszolni tudó generációnál a tanulás készségeinek kialakítása. (...) Ezt a célt egy olyan alaptanterv tudja szolgálni, amely nem pusztán tartalmi szabályozás, hanem a gyakorlatra irányuló értelmezést, alkalmazást támogató szakmai rendszert és folyamatos értékelést igénylő dokumentum. Az alaptanterv nem egyszerűen tanterv, még csak nem is tananyag, hanem az ezen túlmutató elvárások és lehetőségek (szemlélet, attitűd, érték, értékelési sokféleség,

módszertani gazdagság, személyre szabás, méltányosság stb.) összessége.” (A Nat 2020 és a kerettantervek újdonságai a Tanító sorozatában 2020)

“A Nat 2020-ban a tanulási eredmények mindig konkrét tanulói tevékenységre utalnak, és azt is megfogalmazzák, hogy egy-egy tevékenységet milyen szinten valósíthatnak meg a tanulók eltérő képességeiktől függően. (...) A cél az, hogy a pedagógus az elvárások helyett a lehetőségekre fókuszálhasson és legyen lehetősége a tanulók valódi igényeire és képességeire építeni.” (A Nat 2020 és a kerettantervek újdonságai a Tanító sorozatában 2020)

A mindenkor hatályos Nemzeti alaptanterv meghatározza az iskolai könyvtárak tevékenységét is. Annak ellenére, hogy a jelenlegi – 2020. évben elfogadott – NAT-ban a könyvtár-pedagógiáról kevés szó esik. Hasznos tudás a hagyományos értelemben vett könyvtárismeret, a könyv- és könyvtártörténet, a polcok közt való eligazodás, azonban nem szabad elfeledkezni arról sem, hogy a hagyományos, nyomtatott forrásokból való információszerzés mellett az elektronikus információforrások használatát és az ezekben alkalmazható keresési stratégiákat, módszereket, “trükköket” (pl. a keresőkifejezés idézőjelek közé helyezése stb.) is tanítsuk meg a diákoknak, a korcsoportok sajátosságainak megfelelően.

A jelenleg hatályos Nemzeti alaptanterv is erre helyezi a hangsúlyt, amikor kiemeli, hogy a tanuló az egyes tanulási folyamatok végére legyen képes kritikusan tekinteni az információra, értékelni és rendszerezni azt annak etikus felhasználása mellett. Az egyes közismereti tárgyak tananyagában is megjelenik a gyermek digitális- és információs műveltségének fejlesztése, kézenfekvő tehát, hogy az iskolában lévő információs szakemberrel, a könyvtárostannal együttműködve könyvtárhasználati (szak)órák beépítését tűzze ki célul a szaktanár.

A kötelező olvasmányok feldolgozásának az iskolai könyvtárak jó színterei lehetnek, ahol élménypedagógiai módszerekkel tehetjük színesebbé a tanítást. A szabadulószoa erre is alkalmas, akár csak a tananyag bármely feldolgozási szakaszának bemutatására.

A NAT által képviselt műveltségterületek a könyvtárhasználattal kapcsolatban az alábbi kompetenciákat hordozzák magukban:

- nyomtatott/elektronikus/digitális könyvek, folyóiratok és webes tartalmak ismerete és használata
- a könyvtárak ismerete és alapszolgáltatásainak (kölcsonzés, tájékoztatás) használata egy-egy információkereséssel kapcsolatos feladat megoldása érdekében
- releváns információk gyűjtése (adatbázisokban, interneten), rendszerezése, kulcsszavak kiemelése
- a közlemények tartalmi kivonatának elkészítése, ezek rövid bemutatása
- az információforrások kritikai elemzése, a mű tudományos mivoltának felismerése; információhitelesség vizsgálata
- a műveltségi területek ismeretanyagát bővítendő tudományos források ismerete és használata
- a tudományos tájékozódás céljával hagyományos és elektronikus szakirodalom (lexikonok, kézikönyvek, adatbázisok) ismerete és használata
- keresési stratégiák alkalmazása
- az információk etikus és felelős használata (hivatkozás szükségességének és módjának ismerete)
- IKT¹³ eszközök alkalmazása produktum készítése (bemutató, házi dolgozat stb.) céljával

A Kerettantervekben kiemelésre kerülnek az egyes tananyagrészek elemei, és jóval nagyobb mértékben fedezhető fel könyvtárhasználathoz kapcsolódók, mint az a NAT-ból elsőre kitűnik. Tovább részletezi az információhasználat, a kritikus gondolkodás kérdéskörét a NAT-ban kitűzött cél – hogy a tanuló legyen az információs társadalom felelős polgára – pedig kiolvasható.

Információkeresési stratégia – Az információhiány felismerése után a következő lépés, hogy az egyénben tudatosodik, a probléma leküzdése érdekében információt kell keresnie. Az információkeresés azonban sosem a kereséssel, hanem egy arra vonatkozó stratégia felállításával kezdődik. A keresési stratégia *"az egész folyamatra vonatkozó tervek összessége."* (Dömsödy, 2021, 130. o.) Ez segít a végső cél, az információ elérésében.

¹³ infokommunikációs eszközök

Információs szmog – David Shenk használta először az információs szmog kifejezést a tudástársadalomban fellépő problémák egyikére. A nyomtatás elterjedésével és egyszerűsödésével a rendelkezésre álló információk mennyisége megnőtt, amely problémát a szélessávú internet elterjedése tovább fokozott. A körülöttünk lévő információk csak kis százaléka releváns a probléma szempontjából, a szmogban való eligazodást pedig az információs műveltség szignifikánsan megkönnyíti. (Varga, 2008)

Szabadulósobák

A konstruktivista pedagógia lényege, hogy egyénre szabottan, differenciált módszerekkel, egyéni eljárások alkalmazásával valósítsuk meg a nevelést, vagyis a tanulók képességeinek szabad kibontakozására, a tapasztalati úton történő tanulásra fókuszáljunk. A köznevelési intézmények célja, hogy a hagyomány és innováció párhuzamos szemléletével fejlesszék tanulók képességeit és készségeit. A pedagógus feladata, hogy keresse azon újtó pedagógiai módszereket és lehetőségeket, amelyek ezt lehetővé teszik. Az interkulturális megismerés fokozása, a szociális- és problémamegoldó készségek, az információs műveltség, és a kritikai gondolkodás fejlesztésére remek eszköz a napjainkban egyre elterjedtebb szabadulósoba, amelynek módszertana és eszköztára – kis átalakítással és az iskola arculatára formálásával – könnyedén a tanítási gyakorlatba illeszthető.

Ahhoz, hogy megértsük a szabadulósoba módszerét mint konstruktív lehetőséget a tudásfelhasználás eszközeként, előbb a gondolkodás fázisainak folyamatait kell megértenünk. A ma iskolapadban ülő fiataloknak nem elég az ismeretek verbális átadása. Az információs szmogban élő társadalom kevésbé képes tudást építeni. Az adatok megszerzésén túl kiemelt fontosságú, hogy azokat a tanórán kívüli környezetben is hatékonyan alkalmazni tudják.

Legegyszerűbben a Bloom által kidolgozott taxonómiarendszerén keresztül tudjuk ezt szemléltetni. A taxonómiákat Bloom hat szinten határozta meg: ismeret, felfogás, alkalmazás, elemzés, összegzés és értékelés. A taxonómiák alkalmazására építve szükséges kialakítanunk a tananyagot és a játékokat, összhangba hozva az általunk kitűzött célokkal.



2. ábra: Bloom taxonómiája – a tudás fejlődési szintjei¹⁴

Bloom taxonómiáit háromszögben is ábrázolhatjuk, ahol a háromszög csúcsa felé haladva az egyre magasabb rendű gondolkodási készségeket igénylő feladatok váltják egymást. A klaszszikus tanítási-tanulási folyamat során alulról felfelé építkezünk, ám a szabadulósobák módszertanában fordítva. A legmagasabb rendű gondolkodási készségtől haladunk visszafelé, tehát előbb a tanulók megoldják a feladatokat, majd a foglalkozást záró beszélgetés során értékeljük, elemezzük a tanultakat, beszélünk az alkalmazásukról, amely során a tanulók megértik az egyes ok-okozati összefüggéseket és képesek lesznek hosszútávon emlékezetből felidézni a tanultakat. A hatékony tanulás kulcsfontosságú építőeleme tehát Bloom taxonómiarendszere – és a megszokottól való eltérés.

A tanulási folyamatokat bővebben lásd 1. táblázat; a taxonómiák Fisher által feldolgozott változata.

¹⁴ Az eredeti ábra forrása: Bloom's Taxonomy Graphic Description. <https://citt.ufl.edu/resources/the-learning-process/designing-the-learning-experience/blooms-taxonomy/blooms-taxonomy-graphic-description/> (2022. július 15.)

Kategória	Gondolkodási folyamat hívószavai	Értelmezés
1.ismeret (emlékezet és elraktározás)	Mondd el, mit tudsz; mire emlékszel; írd le; ismételd el; határozd meg; azonosítsd; mondd meg, ki, mikor, melyik, hol, mit stb.	Tények, amelyeket fel kell deríteni: pl. definíció, jellemzők, meghatározáshoz szükséges kifejezések, eszközök, források
2.felfogás (értelmezés és megértés)	Mondd el saját szavaiddal, mondd el, mit érzel ezzel kapcsolatban; mondd meg, mit jelent, magyarázd meg; hasonlítsd össze; kapcsold össze	Fontolóra kell venni: miért kell ismernünk, tudnunk; miért van rá szükség; hogyan szerezhető be; hogyan lehet megtudni
3.alkalmazás (használat)	Mire lehet használni; hová vezet; alkalmazd, amit tudsz; használd problémák megoldására; mutasd be	Megoldandó problémák: pontos; tudjuk-e mérni; össze tudjuk-e hasonlítani
4.elemzés (szétszedés)	Miből áll; mi a sorrend; mik az okok, az előzmények, a problémák, a megoldások, a következmények	Kifejtendő témák: hogyan hat ránk; szólások, közmondások stb.
5.összegzés (összerakás)	Miben különbözhet; még mi másban, mi lenne, ha...; tegyük fel, fejlesszük; javítsuk; csináljuk meg a magunk módján	Készségfejlesztés: készíts saját...; számolj be...; játszd el...; írd verset...; készíts naptárt...
6.értékelés (megítélés és felmérés)	Hogyan ítéled meg; sikeres; működni fog; mit szeretnél jobban; miért gondold így	Ismertető írásának elsajátítása: mit tudtál meg...; milyen a rossz...; mitől jó...;

1.táblázat: A gondolkodás folyamata¹⁵

Ezt a megváltozott világot kell felismernie a pedagógusoknak, és alkalmazkodni hozzá. Legkönnyebben a tanulás élményszerűvé tételével érhetik el, így biztosítva a tudás elmélyülését.

Ha a gyermekek az összegzés során értékelni tudják a tevékenységeiket, meg tudják fogalmazni az elsajátított ismereteket, a továbblépés lehetőségét vagy az esetleges hiányosságokat, az támpontot adhat a további munkához.

A szabadulószooba lényegében egy élő, csapatjátékon alapuló feladatsorozat, amelynek során a játékosok nyomokat fedeznek fel, logikai és ügyességi feladatokat, rejtvényeket oldanak meg előre meghatározott idő alatt annak érdekében, hogy egy

¹⁵ A táblázat forrása: A táblázat forrása: (Fisher 2008, 82-83. o.)

zárt szobából vagy szobarendszerből kijussanak. A feladatok egymásra épülnek, a részfeladatok megfejtései pedig közelebb visznek a szoba kerettörténetében meghatározott cél eléréséhez. Minden esetben egy interaktív játékról van szó, amely alapjaiban épít a mindenki által jól ismert, az 1990-es években teret hódító mutass és kattints (point & click) típusú számítógépes kalandjátékokra, amelyek során a játékos az egér segítségével irányította a játék kerettörténete szerint a karakterét, így oldva meg feladatokat és rejtvényeket. Emellett szerepjátékok (roleplay) és a kincsvadászat (treasure hunt) elemeit is magába foglalja, témájának meghatározása pedig csak és kizárólag a szoba készítőjének fantáziáján múlik. Nevük és felépítésük azonban az "escape the room" típusú, szintén az 1990-es években megjelent számítógépes játék típusra emlékeztet, amely a jelenleg is ismert élő szabaduláshobók módszerével egyezik meg.

Az első élő szabaduláshobók 2007-ben Japánban (Nicholson, 2015) jelentek meg, ekkor még kizárólag és kikapcsolódás céljából. Ezt követték sorra az USA-ban, Magyarországon, Szerbiában, Ausztráliában és Új-Zélandon nyíló termek. 2018-ra 7200-nál is több (Kroski, 2019) szabaduláshobót számláltak világszerte. A nemzetközileg közkezdvelt szórakozási lehetőség jellemzője, hogy a teljesítmény, az eredmény, a szerzett pontok mennyisége helyett sokkal fontosabb az élmény, a csapatmunka és a kooperáció. Az utóbbi években megindult ezek tudományos vizsgálata, oktatásban való hasznosíthatóságának kutatása.

A szabaduláshoba egy csoportmunka (ajánlott: min. 2, max. 10 fős csoportok), ahol kooperatív, élménypedagógiai módszereket alkalmazunk. A játék jellemzően egy funkcionálisan, a kerettörténet hangulatának megfelelően¹⁶ berendezett teremben, "szobában" zajlik, zárt ajtók mögött. A játékosok célja, hogy a feladatok sikeres megoldásával kijussanak a szobából. A feladványok összhangban vannak a történet mondanivalójával. Fontos jellemzőjük, hogy a legkritikább esetben igényelnek erőlkifejtést, szinte kivétel nélkül mind mentális, gondolkodtató, logikai rejtvényekből állnak, a játékosok témában rendelkezésre álló alapvető előzetes ismereteire építve.

¹⁶ börtöncella, borospince, filmes tematika (pl.: Harry Potter, Bosszúállók) stb.

Az oktatásban iskolai keretek között használt szabadulószo-
báknál a játék során fontos szerepeket a kooperatív tanulás-
szervezés szempontjai szerint (Arató and Varga 2008) a diákok
sajátosságaira specializáltan igyekeznek a pedagógusok kiosz-
tani, ügyelve arra, hogy a csoportból mindenki a neki leginkább
testhezálló feladat felelőse legyen, biztosítva azt, hogy minden
diák sikerélményhez jusson.

A szabadulószoba mint eszköz leginkább az ismeretek rend-
szerezésénél, összefoglalásánál, egy téma lezárásaként reme-
kül alkalmazható. A módszer alkalmas lehet új, eddig ismeret-
len tananyag átadására, új ismeretek teremtésére is, a játékosít-
ás alappilléreit figyelembe véve, ugyanis, ha a tanuló azt érzi,
jelenlegi tudásszintje felett kell teljesítenie ahhoz, hogy sikere-
sen hajtson végre egy feladatot, motiváltabbá, összeszedet-
tebbé válik, koncentrálni, hatékonyabban összpontosít a fel-
adatra. A tanulók életkori sajátosságainak figyelembevétele
azonban lényeges elem, alsó tagozatos diákok esetében a siker-
élmény és a tapasztalatszerzés hatékonyabb motiváló eszköz a
tudás megszerzésénél.

A figyelembe veendő életkori sajátosságok a játékkal való tanu-
lásra való igény mellett a mozgás öröme – és fontossága. Alsó
tagozaton fontos az, hogy bizonyos időközönként (1-2. osztály-
ban rövidebb, 3-4. osztályban hosszabb) mozoghassanak a tan-
órán. Ez jótékony hatással van a koncentrációra, mivel a feles-
leges energiák levezetésre kerülnek így a test az agyműködésre
koncentrálni.

Fontos tény, amelyet figyelembe kell vennünk, hogy a gyerekek
utánzással tanulnak, ezt a finommotorika, valamint a rövid- és
hosszútávú memória hatékony fejlesztésére felhasználhatjuk.
Másolást, memóriahasználatot igénylő feladatok akár finom-
motoros mozgásigénnyel egybekötve hatékony tanulást, a tu-
dás elmélyülését eredményezik.

A szókincs, a beszéd- és szövegértés fejlesztése a szabaduló-
szobák kerettörténeteinek és a feladatlírásoknak köszönhe-
tően fejlődik, nem utolsósorban a feladatok során alkalmazott
szakkifejezések nagyobb eséllyel rögzülnek; egyszerre hatunk
ugyanis az audiovizuális készségeikre és a memóriájukra is.

A kooperatív csoportmunkára építő feladatok a kommuniká-
ciós és szociális készségeikre hatnak, amelyek kialakítása – kü-
lönösen a távoktatás során kialakult elszeparáltság miatt –
kulcsfontosságú.

Egy szabadulószoa oktatásba való behelyezésének számos előnye lehet. A következőkben ezekről ejtünk szót.

Miért jó a szabadulószoa az oktatásban?

A szabadulószoa az élménypedagógia hatásos eszköze, figyelembe véve a felfedezés örömét. Egy adott téma sokrétű megközelítéséről van szó.

A szabadulószoa alapvetően a kooperatív tanulásszervezésre, a kooperatív csoportmunkára épít. Ennek lényege, hogy a csoport tagjai egymással szoros kapcsolatban oldják meg a feladatokat. A csoportmunkától azonban a kooperatív tanulásszervezést az különbözteti meg, hogy a feladatok megoldásához a csapat tagjainak szüksége van egymásra, külön-külön egyenként szerepük, feladatuk, felelősségük van. Esszenciális eleme a munkaformának a munkamegosztás is, lényeges elem pedig, hogy minden egyes tag a saját képességeinek figyelembevételével, azokat megfelelően kiaknázva tudjon hozzájárulni a csoportegységhez és a munkához. Alapvető elképzelés, hogy minden résztvevő azt a feladatot végzi el az egységből, amelyben ő a legjobb; ezzel garantált önmaga és a csoport számára is a sikerélmény.

A szabadulószobában elhelyezett feladatok erősen építenek a logikai összefüggésekre. A problémamegoldási-, az együttműködési készséget, a szociális kompetenciákat fejlesztik minimális lexikális tudás használata mellett. Ezek sok esetben minimális kreativitást igényelnek a játékosoktól - maximálisat pedig a szoba készítőjétől. Együttműködésre épít. Ezért lehet kiváló eszköze egy új közösség formálásának. Helye van csapatépítő tréningeken és baráti társaságok kikapcsolódásaként, de kiemelt szerephez juthat az oktatásban is. Remek lehetőség a tanulók azon szunnyadó képességeinek felfedezésére, amelyekről még ők maguk is hajlamosak megfeledkezni.

A szabadulószobák módszertana és eszközrendszere tudományosan vizsgálva teljes egészében alkalmas a 2020-ban hatályba helyezett Nemzeti alaptantervben meghatározott szükséges készségek és kulcskompetenciák mint például a tanulási, kommunikációs, digitális, matematikai, gondolkodási, személyes és társas kapcsolati, munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák, kreativitás, kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális adottság ("5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló

110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról” 2020., 297. o.) fejlesztéséhez, kézenfekvő lehetőség tehát ezek napi oktatásba illesztése.

Egy szabadulószoza elemei

Az iskolai szabadulószoza¹⁷ egy élő, csapatmunkán alapuló játék, amelyben a játékosok a hagyományos szabadulószozával megegyezően egymásra épülő feladványokat oldanak meg annak érdekében, hogy adott időn belül kijussanak a zárt szobarendszerből. Ezek ismertetője azonban az, hogy a tantervben egy előre meghatározott tananyagrészt feldolgozására születnek meg. Ezek célja az ismeretek elmélyítése és a téma iránti elköteleződés növelése, pszichológiailag alátámasztott tény ugyanis, hogy minél nagyobb egy téma iránti elköteleződésünk, annál hatékonyabb, annál mélyebb a tanulás. (“Educational Escape Rooms...”, n.d.)

Fontos, hogy a szabadulószoza tervezése során több eshetőségre is felkészüljünk. Ha egymásra épülő feladatokat állítunk össze, vegyük figyelembe azok esetleges felcserélehetőségének lehetőségét. A tervezésnél több célhoz vezető alternatív útvonal kidolgozására lehet szükség.

Teszteljük a szobát, a feladatokat, mielőtt játékosaink kipróbálnák azt.

Kerettörténet

Egy jó szabadulószoza tervezésénél - legyen szó kikapcsolódást vagy oktatást segítőről - elengedhetetlen a célhoz igazodó kerettörténet, amely megfelelően figyelemfelkeltő, magával ragadó, az érdeklődést folyamatosan fenntartó. A kerettörténet megírásánál fontos figyelembe venni a célcsoport életkori, mentális, csoportösszetételi stb. sajátosságait.

A kerettörténet ideális esetben magába foglalja a központi “rejtélyt”, amely köré a szabadulószoza felépül. A szoba összeállításában, a feladatok kialakításában arra kell törekedni, hogy a játék során megtalált kisebb eredmények, “nyomok”, megoldott feladványok közelebb vigyék a felhasználókat a központi rejtély végső megoldásához, segítve ezzel a szobából, szobarendszerből való kijutást. (Abonyi-Tóth, 2019.)

¹⁷ Educational Escape Room (EER)

Eszközök

Eszközökben - és anyagi forrásban -, különösen ha egy iskolában megvalósításra kerülő szabadulósobáról van szó, a legtöbb esetben nem bővelkedünk. Egy oktatásba integrált szabadulósoba szempontjából nagyon lényeges a költséghatékonyság. Jó megoldás lehet az iskolai IKT eszközök használata mellett, ha ún. BYOD¹⁸-mozgalmat hirdetünk. Akkor a résztvevők saját eszközeiket használják, a szobán belül pedig elegendő lehet QR-kódok elhelyezése, amelyek a megoldandó feladatokra, begyűjtendő információkra mutatnak. (Abonyi-Tóth, 2019.)

Helyszín

A helyszín kiválasztásánál számos tényezőt kell figyelembe venni. Ilyen például a résztvevők száma (hány fő együttes mozgását tervezzük), ideiglenes vagy állandó szobát rendezünk-e be. Vissza kell-e állítanunk a kiinduló állapotot, milyen gyorsan váltják egymást a csoportok. A feladatok tervezése, száma és nehézségi szintje befolyásolja a helyszín kialakítását.

Feladatok

A feladatok tervezésénél lényeges, hogy törekedjünk a változosságra. Színes, érdekes és izgalmas feladatokkal lesz ugyanis képes a szoba a játékosok figyelmének és koncentrációjának megtartására.

A motiváció megőrzésének eleme a sikerélmény. Ahhoz, hogy a játékosoknak ez meglegyen, a célcsoport igényeinek és sajátosságainak megfelelő nehézségi szintű feladatokat kell a szobarendszerbe helyezni. A túl könnyű és a túl nehéz feladatok a motiváció nagymértékű csökkenéséhez vezetnek, így ezeket mindenképpen érdemes kerülni.

Az ismeretanyag feldolgozása és a tudás elmélyülése érdekében mindenképpen az adott csoport összetételének megfelelően célszerű ezek kialakítása.

A tervezésnél figyelembe vehető, hogy a feladatok megoldása kétféleképpen történhet. Vagy egyidőben a különböző helyszíneken, szobákban ugyanazt a feladatot csinálják a csoportok; vagy egy adott helyszínen az egyes csoportoknak mindig

¹⁸ Bring-Your-Own-Device = Hozd magaddal a saját eszközödet

ugyanaz a feladat. Ez utóbbi a helyszín berendezésénél könnyebbséget ad a levezető pedagógusoknak.

Ezzel valósul meg hatékonyan a szoba innerzív (benntartó) hatása, amelyet három tényező befolyásol. Törekednünk kell az ideális beszintezésre, amellyel be tudjuk vonzani a célközönséget. A nagy végcél elérése érdekében kisebb célokat helyezünk el a szobában. Ezzel elkerülhető, hogy a játékos ne a végeredményért küzdjön, hanem élvezze az addig vezető utat is.

A folyamatos, optimális, kiegyensúlyozott terhelés biztosítja a játékosok flow élményét (Csíkszentmihályi, 1997)), a tevékenység adta kihívás pedig egyensúlyban van, ebben a játékosok tökéletesen el tudnak merülni, sikerélményhez jutnak, biztosítva ezzel a tanulási folyamat élvezetességét. A közös munkának köszönhetően a csoport tagjai várhatóan együtt élnek meg flow-élményt, amely hatással van a csoportkohézióra.

Az azonnali jutalmazó, büntető rendszerek alkalmazása elterjedt a szabadulósobáknál, amely remekül rávilágít arra, döntéseinknek következményei vannak. Emellett az információs társadalom polgárainak sajátossága, hogy gyors, azonnali visszacsatolást igényelnek. Ez lehetőleg akkor történjen, amikor a cselekvés végbemegy. Minden egyes helyesen megoldott rejtvény után egy nyom kerüljön a játékosok birtokába, amely tovább viszi őket a következő feladathoz és a végső célhoz.

A játékosok

Ahhoz, hogy sikeresen teljesítsék a résztvevők a szabadulószoba által eléjük állított kihívásokat, egy olyan csapattá kell formálódniuk, ahol a tagok kiegészítik egymást.

Tanulmányunk szempontjából a játékosok tipológiája azért nagyon lényeges, mert a felnőttek személyiségjegyei a gyermekeken is leképeződnek, sok esetben hatványozottan. A szabadulósobák kialakításánál az életkori sajátosságokat és a személyiségjegyek alapján készült játékos-típológiákat fontos figyelembe venni annak érdekében, hogy az általunk kialakított játék mindenki számára élménygazdag legyen.

Az évek során a kutatók a játékosokról számos tipológiát alakítottak ki. Ezek között - a személyiségjegyekből adódóan - átfé-

dés van, egyik bővebb a másiknál. A teljesség igénye nélkül tehetünk említést többek közt az MBTI-modellről¹⁹ vagy Frommann Richárd által kialakított F-modellről (Frommann, 2017). Frommann Richárd 2017-ben végzett kutatásából kiderül, hogy a felnőtt játékosok jelentős részének elsődleges szempont, hogy a játék során kalandokat éljenek meg (~90%). A személyes kihívás (~90%), saját maguk próbatétele is motiváló erőként hat rájuk. Jelentős százalékuknál fontos, hogy a való világból egy fantáziavilágba kerüljenek (~75%). Sokan szeretnének csapathoz tartozni (~70%), tehát az olyan játékokat keresik, ahol közösséghez kapcsolódhatnak (~70%), amin belül ők maguk hasznosnak érezhetik magukat (~80%). Kevesen keresik a harcot (~25%) és a hírnevet (~20%). (Frommann, 2018)

A Bartle-féle játékosipológia négy eleme azonban könnyen áttekinthető, így egy szabadulószoftab tervezésénél érdemes ezt alapul venni. Bartle négy típusra osztotta fel a játékosokat személyiségjegyeik alapján.



3. ábra: Bartle játékosipológiája
A magyar nyelvű kép (Ergle, 2016) munkája alapján készült.

Bartle felosztása szerint beszélhetünk társasági (socialites), gyilkos (killers), teljesítő (achievers) és felfedező (explorers) típusokról.

¹⁹ Meyers-Briggs Típusindikátor (Meyers-Briggs Type Indicator)

A társasági típusba tartozik a játékosok legnagyobb része. Jellemzően kedvelik azokat a játékokat, amelyekben kooperációban dolgozhatnak más játékosokkal. A gyilkos típus a játékos-társadalom legkisebb szegmense, számukra a győzelem a fontos, mindegy, milyen eszközt kell ehhez bevetniük. A teljesítők számára fontos a cél elérése a lehető legjobb eredménnyel, a lehető legtöbb jelvénnel. A felfedező típusba tartozó játékosok számára elsősorban a játék élménye a fontos, nem a helyezés. A játék értéke bármelyik játékos típus számára képes megadni az általa elvárt élményt. A játék készítőjének feladata, hogy figyelembe vegye a személyiségtípusokat és jellemzőiket, annak érdekében, hogy a játék elérje célját – megvalósuljon a flow élménye és az elérni kívánt oktatási eredmény.

BYOD mozgalom – A „Bring Your Own Device!” vagy „Hozd a saját eszközödet!” egy szemléletmód, amely az intézmények számára megkönnyíti a mobiltanulás folyamatának biztosítását. Ha jól és okosan használják, ez egy mindenki számára előnyös szemlélet, mivel a tanulók saját eszközeiket használhatják, az intézménynek pedig nem szükséges tanulólétszámban IKT hozzáférést biztosítani. Ennek segítségével nem csak az infrastruktúrák hiányosságai küszöbölhetőek ki, de a tanulók téma iránti elköteleződése, a feladatmegoldásban való részvételi igényei is növelhető. (Németh, 2019)

MBTI modell – Isabel Briggs Meyers a második világháború idején Carl Gustav Jung személyiségtípus-felfogásán alapulva saját rendszert dolgozott ki a személyiségtípusok azonosítására. Az alapmodell az egyén személyiségre - a hasonlóságokra és különbözőségekre - épít. Ennek értelmében megkülönbözteti az érzékelő, az intuitív, a gondolkodó, az érző, az extrovertált, az introvertált, a megítélő, és az észlelő típusokat. E nyolc típus négy ellentétpárra osztható, ezek mentén sorolható az egyén a 16 személyiségtípus (pl. INTJ - introvertált, intuitív, gondolkodó és megítélő) egyikébe. A játékkialakítások során érdemes a személyiségtípusokat is figyelembe venni, mivel ezek ismeretével célközönségünk is könnyebben behatárolható. (Erős & Jobbágy, 2001) A személyiségtípusokról összegzés és szemléltetés olvasható a 16Personalities (NERIS Analytics Limited, 2022) c. weboldalon, ahol egy részletes, az MBTI modell szerinti személyiségteszt is elvégezhető.

Könyvtárhasználat az iskolákban

A könyvtárhasználat sokrétűségét bizonyítja, hogy nem lehet tantárgyakra elkülöníteni. Minden tantárgy felett áll az információszerzés, -gyűjtés, -rendszerzés, a szövegértés és a szövegalkotás készségeinek fejlesztése.

A 21. század gyors fejlődése meghozta az infokommunikációs eszközök elterjedését, amelyhez alkalmazkodni kellett az oktatásnak is. Átalakultak az olvasási szokások, a szövegalkotás hangsúlya máshová került. Már nem csak a nyomtatott sajtó az elsődleges forrás, az adatok gyűjtése digitálisan is megoldható. A tartalomgyártás leegyszerűsödött, ugrásszerűen megnövekedett ezzel az elérhető információk száma, felgyorsult a megszerzés ideje.

A 2012-ben hatályos és a 2020-tól hatályba helyezett Nemzeti alaptanterv is céljaul tűzte ki az olvasóvá, kritikus gondolkodóvá nevelést az információs műveltség és a digitális írástudás mellett. Ehhez azonban elengedhetetlen, hogy a művek feldolgozása tanulóközpontú módszerekkel történjen.

Az utóbbi években elindult egy ún. "olvassunk együtt" mozgalom, amely a köz- és iskolai könyvtárak programjain kívül az irodalom tankönyvekben is megjelenik, ösztönözve ezzel a tanulókat a kortárs irodalom, valamint a tananyaghoz tartozó kiegészítő olvasmányok olvasására.²⁰ Az iskolai könyvtárak hatékonyan járulhatnak hozzá ezekhez a kezdeményezésekhez, a kötelező olvasmányok kreatív feldolgozásához, mivel olyan eszközök és tartalmak állnak rendelkezésükre, amelyek ezt lehetővé teszik.

²⁰ A közkönyvtárak is felismerték felelősségüket az olvasóvá nevelés terén. Számos jó gyakorlatra találunk példát, gondoljunk a Csuka Zoltán Városi Könyvtár Nyári olvasási kihívására; A Vörösmarty Mihály Könyvtár Benedek Elekhez és A népmese napjához kapcsolódó rajzpályázatára; a Nagy Olvasmánia (<https://www.vmk.hu/nagy-olvasmania-2021> [2021. október 13.]) vagy az Olvasó Kaméleon - könyvajánló-pályázatára (<https://gyerek.vmk.hu/olvaso-kameleon-nyari-olvasmanypalyazat> [2021. október 13.]). A Vörösmarty Mihály Könyvtár helyismereti olvasótábort (<https://helyismeret.vmk.hu/gallery/folder/228> [2021. október 13.]) szervezett, a világhírvány idején pedig az esztergomi Városi Könyvtár útjára indította a Mese szelence (<http://vkesztergom.hu/varosi-konyvtar/mese-szelence-amikor-mosoly-garantalt> [2021. október 13.]) programot, hogy a legkisebbek se maradjanak mese nélkül.

Példákat hozunk hazai és nemzetközi jó gyakorlatokra, amelyek a szabadulósobák oktatásban való hatékonyságát mutatják be.

Tanulmányunkban példákat mutatunk be, hogyan működhet együtt az iskolai könyvtár alsó tagozaton kötelező olvasmány feldolgozásában az osztálytanítóval úgy, hogy a tanulók a foglalkozás után is aktív és tudatos könyvtárhasználók maradjanak. A Budapest IX. Kerületi Szent-Györgyi Albert Általános Iskola és Gimnáziumban megvalósított jó gyakorlatokat mutatjuk be a továbbiakban.

Hazai és nemzetközi jó gyakorlatok²¹

Az 1990-es évek óta egyre több nemzetközi és hazai példát látunk a hétköznapi és az iskolai gyakorlatban. Az új oktatási módszerek teret hódítottak az információs hálózatokon, interneten és az offline térben is. A tanulóközpontúság, a konstruktív pedagógia elemei jelennek meg ezekben a gyakorlatokban, melynek mottója lehet a “minél nagyobb az elköteleződés, annál nagyobb a tanulás”.

Ezekre példa - a teljesség igénye nélkül - a Karinthy Frigyes Gimnázium Arany János Szabadulósoba²², a Korányi Frigyes orvosi szakkollégium Paralel-programja²³, vagy a Csodák Palotájában kialakított szobák²⁴ és a pécsi Emberség Erejével Alapítvány²⁵ által kidolgozott érzékeny témákat érintő programok.

A Pécsi Tudományegyetem hallgatóit és oktatóit is aktívan foglalkoztatja a szabadulósobák oktatásban, tanulásban való alkalmazása. Bálint István Ábrahám (2020) szerzőtársaival, valamint Molnár Ferenc Tamás (2020) a szabadulósobák olvasásnépszerűsítésre való használatáról jelentettek meg tudományos értékű írásműveket, amelyben saját maguk által kifejlesztett szobákról, a folyamatról és a tapasztalataikról számolnak be. Koller Inez Zsófia (2021) a téma rendszerbe foglalt elemzéséről publikált 2022-ben.

²¹ szabadulos.blogspot.com

²² Szabadulósoba az iskolánkban. <https://www.exittheroom.hu/blog/szabaduloszoba-az-iskolaban> [2022. április 30.]

²³ Tudományos. <http://szabadulos.blogspot.com/2018/04/tudomanyos.html> [2022. április 30.]

²⁴ u.o.

²⁵ Emberség Erejével. <https://www.emberseg.hu/> [2022. április 30.]

Nemzetközi szinten is ismert online szabadulószoza készítő programok, felületek a Serious Games Society²⁶, a Breakout EDU²⁷ és a Genially²⁸, ahol egy gyors regisztráció után szabadon használhatunk fel és alakíthatunk át mások által készített játékokat, vagy gyárthatunk magunk.

Saját fejlesztés

„Az irodalmi témakörök a tanulók érdeklődésének megfelelőek, a feldolgozás során pedig nem a szövegek tartalmának felidézése, a részletek ismeretének ellenőrzése kerül középpontba, hanem az értelmezést segítő technikák alkalmazása, a vizuális, dramatikus elemek felhasználási lehetőségei, az érzékek, érzelmek bevonása. A szövegek feldolgozását sokféle tevékenység és játék kíséri.

„A tanító módszertani tudása és alkalmassága fontosabb, mint a tankönyv, szakmai kompetenciája a teljesítmény jutalmazó erejére kell támaszkodjon. Fontos cél a gyerekek érdeklődésének fenntartása, figyelmük és emlékezetük korai túlterhelésének elkerülése. Az alsó tagozaton a pedagógusnak lehetősége van arra, hogy a tanulás megszervezése során a tanórai kereteken átlépve, a komplex fejlesztés célját szem előtt tartva alakítsa a pedagógiai munkát. A tantárgyi határok fellazítása az alsó tagozatban a legkifejezettebb, „érdemes a rugalmasságot biztosító lehetőséggel élni.” („A Nat 2020 és a kerettantervek újdonságai a Tanító sorozatában” 2020)

Iskolai szabadulószozáink tervezésénél fő szempontunk az életkori sajátosságok figyelembevétele és a feldolgozandó tananyag. Legtöbbször összefoglaló, rendszerező, témakört lezáró foglalkozásként alkalmazzuk. Fontos továbbá a könyvtárhasználati ismeretek aktív beépítése.

A cél meghatározása után a kerettörténet kitalálása következik, amely magába foglalja a játék témáját és elvezet a szobarendszer különböző állomásaira. A feladványokat a csoport tudásszintjéhez alakítjuk, változatos, játékos és örömet adó csoportos foglalkozásokat szerkesztünk, amelyben egyéni képességeik felszínre kerülhetnek. A szerepkártyáknak megfelelően

²⁶ Serious Games Society. <https://seriousgamesociety.org/about/> [2022. április 30.]

²⁷ Breakout EDU. <https://breakoutedu.com/> [2022. április 30.]

²⁸ Genially: the tool for creating interactive content. <https://genial.ly/> [2022. április 30.]

mindenki aktív résztvevője lehet a központi rejtély megoldásának. A csapatokat egyéni képességeik szerint, vegyes készség-szinttel, irányítottan alakítjuk ki.

A feladatok kialakításának fontos eleme az időtervezés is. Minden állomáson egyforma időt töltsenek a diákok, így biztosítva a csapatok gördülékeny haladását.

Lezárásként egy közös, osztályszintű feszültségoldó foglalkozásra kerül sor. Ezt követően meghallgatjuk az egyéni véleményeket, élményeket, teret adunk a gyerekek reflexióinak. Mi, pedagógusok is értékeljük a munkájukat. Ebből építkezünk a következő szabadulószo-ba kidolgozásakor.

Így került sor a Kinizsi és kora – szabadulószo-ba - Tatay Sándor: Kinizsi Pál című regényének (3. évfolyam)²⁹, a Csukás István: A téli tücsök meséi c. olvasmány (2. évfolyam) feldolgozására, valamint a „Zöldítsük ki Ferencvárost!” című szabadulószo-ba (alsó tagozat) megvalósulására.



A képek Csukás István: A téli tücsök meséi. c. meseregényének szabadulószo-bás feldolgozása során készültek.

Tapasztalatok, összegzés, kitekintés

A szabadulószo-bák tematikai nem tantárgyakhoz kötöttek, azokon átívelnek, a tantárgyak egymással kapcsolódnak a könyvtárhasználati ismeretek és a digitális kompetenciák vonalán. Életkortól függetlenek, bármely korcsoportban alkal-

²⁹ A szabadulószo-ba részletes tervezete, és a hozzá kapcsolódó 10 órás foglalkozásterv megtekinthető és letölthető a Digitális Pedagógiai Módszertani Központ oldaláról. Arany-Nagy Zsuzsanna, Jurkinya Mihályné: Kinizsi és kora - szabadulószo-ba. <https://tudasbazis.dpmk.hu/kinizsi-es-kora-szabaduloszoba> [2022. április 30.]

mazhatóak. A módszert kipróbáltuk már 2.-3. évfolyamon magyar nyelv és irodalom tantárgyaknál, 4. évfolyamon matematika, természetismeret, valamint 5.-8. évfolyamon online formában. Ez utóbbi az 1956-os eseményeket feldolgozó digitális lehetőségeket kiaknázó szobánk történelem tantárgyhoz kapcsolódva³⁰. Ennek sikere nem töretlen, mivel a felső tagozatosok életkori sajátosságaiból kifolyólag a jutalmazás a központi motiváló erő számukra, hiába használhatták saját eszközeiket. A megoldás során pedagógus felügyelete nélkül, önállóan küldték be a megfejtéseiket. Valószínűsíthető, hogy részvételi motivációjuk magasabb lett volna, ha ugyanúgy, mint alsó tagozaton, pedagógus irányításával, személyesen történik a játék. Feladattípusaink a logikára, a kombinációs készségre, a csapatjátékra, élménypedagógiára, kooperatív technikára épülnek. Minden esetben fontosabb a tanulók számára a játék öröme, mint a tudás beépülése. Lényegében észrevétlenül, játék közben bővítik tudásukat. Tapasztalatunk szerint meg kell találnunk az egyensúlyt e kettő között.

A tervezésnél az időgazdálkodáson belül a feladatok egyensúlyára, a projektben való gondolkodásra és a folyamatos motiváció fenntartása mellett a jutalmazásra kell helyeznünk a hangsúlyt. Azt tapasztaltuk, hogy a jól megvalósított szabadulószoza lezárása során a gyerekek nem minden esetben igényelnek külső, tárgyi jutalmazást, fontosabb nekik, hogy elmondhassák a tapasztalataikat, érzéseiket, tanácsokat adhasanak³¹ további játékok fejlesztéséhez. Természetesen ez már személyiségfüggő is, hiszen a különböző játékosztípusok már kisgyermekkorban, óvodában kialakulnak.

Ezeken felül a szabadulószozáink célja, hogy fejlődjön a diákok logikus gondolkodása, szociális kapcsolatai, olvasási készsége, a könyvtárhasználatra való belső motivációja, mentális lexikona, döntéshozatali képessége. Tapasztalatunk szerint a szabadulószoza után az adekvát könyvtárhasználat aránya az

³⁰ A játékot lásd: 1956. október 23-a emlékére online szabadulós játék. https://szgyakonyvtar.blog.hu/2021/10/20/1956_oktober_23-a_emlekere_online_szabadulos_jatek (2022. július 15.)

³¹ Ilyen pl.: „Szerintem jobb lenne, ha olyan lenne a terem, mint Mátyás király udvara.” (Adél, 3.o.) | „Igazából bezárhatnátok minket.” (Sebastian, 2.o.) | „Nem is tudtam, hogy így is lehet matematikát tanulni.” (Lea, 4.o.) | A billentyűzetes feladat volt a legjobb, mert ott billentyűket nyomkodhattunk. (Bence, 2.o.) | „Kár, hogy nem egész nap volt.” (Nándor, 3.o.)

érintett osztályoknál növekedésnek indult, legyen szó helybenhasználatról vagy kölcsönzésről. Tudatosan használják a kihegyezett őrjegyeket, a könyvtár alaprajzát és magabiztosan tájékozódnak a szerzői betűrendben és a korosztályuknak megfelelő ismeretközlő állományban.

Egy-egy szabadulószoza tervezése sokkal több időt vesz igénybe, mint maga a megvalósítás. A szervezésnél a helyi sajátosságokat, a tárgyi feltételeket és a gyerekek életkori sajátosságait vesszük figyelembe. A szűk keresztmetszetet a feladatmegoldásra szánt időkeret jelenti. A feladatok súlyozása, a megfelelő (heterogén) csoportösszetétel kialakítása. A tanulók együttműködési kompetenciáinak fejlettsége nem minden esetben azonos. Nehézséget jelent számunkra, hogy a történet-szálat tovább vezető, nyomravezető feladat ugyanolyan hangsúlyos, ám gyorsabban megoldható legyen.

Szempontra a tanulók meglévő tudása, digitális kompetenciáik fejlettségi szintje, könyvtárhasználati ismereteik, amelyekre építünk. 1. évfolyamon még nem próbáltuk ki a módszert, mivel az iskolába lépő gyerekek kompetenciái még nem állnak olyan szinten, amelyre tervezni lehet. Távlati célunk az általános iskola 1. évfolyamának szabadulószobát kidolgozni, amely piktogramokkal, ábrákkal, hívóképekkel segíti a feladatok megoldását.

A szabadulószobákhoz állomásonként legalább egy pedagógusra van szükségünk, aki irányítja, felügyeli a csapatok egyenletes munkamegosztását. A velünk együtt dolgozó pedagógusoknak ugyanolyan elkötelezetteknek, a téma iránt fogékonnyaknak kell lenniük, ismelve a tanulók csoportos és egyéni kompetenciáit. Bevonásra kerülnek a könyvtárosok, a pedagógiai asszisztensek, tanítási gyakorlatukat nálunk teljesítő hallgatókat és a téma iránt érdeklődő kollégákat, szülőket.

Előremutató számunkra a gyermekek visszajelzése, véleménye, élménye, a feladatok értékelése. A szabadulószoza módszertana tehát mindenféleképpen egy oktatásba, tanításba is átültethető közrendszer hordoz magában az arra nyitott pedagógusok számára. Tapasztalataink szerint növekszik az olvasásra, a tanulásra, az előzetes felkészülésre való kedv és hajlandóság a tanulóknál, akik ezután lelkesen kezdenek neki a feladatoknak. A Kinizsi és kora szabadulószobánk megvalósítása óta a tanulók, akik a programban részt vettek, 6. osztályosok, szabadulószobára való felkészülés és a játék alatt szerzett

ismereteiket azonban azóta is magabiztosan alkalmazzák irodalom és könyvtárhasználat terén.

Más témákban, más korcsoportokkal és kollégákkal, más tantárgyak tanításában is alkalmaztuk már ezt a módszert. Hosszú távú céljaink között szerepel, hogy egy-egy tananyag részre 45-45 perc időtartamú tanórát felölelő szabadulósobát tervezünk. Célunk a szülők visszajelzéseinek gyűjtése, a szabadulósobák tervezésének vélemények szerinti átalakítása.

Irodalomjegyzék

- 5/2020. (I. 31.) Korm. rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet módosításáról. (2020. január 31.). *Magyar Közlöny*, 17. sz.(2020.), 290-446.
Letöltés dátuma: 2022.. április 26., forrás:
<https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/3288b6548a740b9c8daf918a399a0bed1985db0f/letoltes>
- A Nat 2020 és a kerettantervek újdonságai a Tanító sorozatában.* (2020. április 17). Letöltés dátuma: 2022. április 19, forrás: Oktatás 2030:
<https://www.oktatas2030.hu/nat2020-tanito-folyoirat/>
- Arató, F., & Varga, A. (2008). *Együtt tanulók kézikönyve: bevezetés a kooperatív tanulásszervezés rejtelmeibe.* Budapest: Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság. Letöltés dátuma: 2022. április 30, forrás:
http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/A_tanulasban_akadalyozottak/Egyutt-tanulok_kezikonyve.pdf
- Bálint, I. Á., Rómer, V., & Sütő, R. (2020). Fekete Csönd: Irodalom-népszerűsítő szabadulósoba. *Tudásmenedzsment*, 21(1-2), 328-339.
doi:<https://doi.org/10.15170/TM.2020.21.1-2.25>
- Bánkuti, Z., & Lukács, J. (szerk.). (2015). *Tanterv, tankönyv, vizsga.* Budapest: Oktatókutató és Fejlesztő Intézet. Letöltés dátuma: 2022. április 24, forrás:
https://ofi.oh.gov.hu/sites/default/files/attachments/1505771_tanerv_tankonyv_vizsga_beliv.pdf
- Benedek, A. (Szerk.). (2008). *Digitális pedagógia: Tanulás IKT környezetben.* Budapest: Typotex Kiadó.
- Benedek, A. (Szerk.). (2013). *Digitális pedagógia 2.0.* Budapest: Typotex.

- Breakout EDU: educational games.* (2022). Forrás:
<https://breakoutedu.com/>
- Csikszentmihályi, M. (1997). *Flow: az áramlat: a tökéletes élmény pszichológiája.* Budapest: Akadémiai Kiadó.
 Letöltés dátuma: 2022. július 18, forrás:
 blob:resource://pdf.js/cb416d46-4fbe-43f1-ad60-ccb32cce2d65
- Dömsödy, A. (Szerk.). (2021). *Információzz! De miért?: színes útmutató az információ és a könyvtárak használatához.* Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete.
- Educational escape rooms in higher education part 1.: Literature review.* (2020). Letöltés dátuma: 2022. április 19, forrás:
 Creativity through game-based learning at higher education: http://www.unlock.eu/uploads/2/0/8/6/20866568/1_unlock_part_1_literature_review.pdf
- Emberség Erejével Alapítvány.* (2022). Forrás:
<https://www.emberseg.hu/>
- Ergle, D. (2016). AirBaltic Case Based Analysis of Potential for Improving Employee Engagement Levels in Latvia through Gamification. *Economics and Business*, 28, 45-51.
 Letöltés dátuma: 2022. május 2., forrás:
https://www.researchgate.net/publication/301571520_AirBaltic_Case_Based_Analysis_of_Potential_for_Improving_Employee_Engagement_Levels_in_Latvia_through_Gamification/fulltext/5a234700a6fdcc8e8666faec/AirBaltic-Case-Based-Analysis-of-Potential-for-Improving
- Erős, I., & Jobbágy, M. (2001). A Myers-Briggs típus indikátor (MBTI) Magyarországon. *Alkalmazott pszichológia*, 3.(4.), 35-51. Letöltés dátuma: 2022. július 20, forrás:
<http://www.mentalhub.hu/mbti.pdf>
- Fegyverneki, G. (2018). *Játék, munka, tanulás: a 21. századi projekt módszer kézikönyve pedagógusoknak.* Budapest: Neteducatio.
- Fisher, R. (2008). *Hogyan tanítsuk gyermekeinket gondolkodni?* Budapest: Műszaki Könyvkiadó.
- Fromann, R., & Damsa, A. (2016). A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új pedagógiai szemle*, 3-4. Letöltés dátuma: 2022. április 25, forrás:
<https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az->

- oktatásban
- Genially: the tool for creating interactive content. (2022).
 Forrás: <https://genial.ly/>
- Ginnis, P. (2007). Tanítási és tanulási receptkönyv: az izgalmas és élvezetes tanulás eszközei. Pécs: Alexandra.
- Horváth, I. (2017). A digitális oktatás legújabb eszközei és módszerei. *Híradástechnika*, 6-9. Letöltés dátuma: 2022.. április 19., forrás:
https://www.hte.hu/documents/3102649/4239802/HT_2017_All.pdf
- Játékosítás? Egyéni utak? - Igen! Igen! Igen!* (2016. január 19.).
 Letöltés dátuma: 2022. április 24, forrás: Neteducatio:
<https://neteducatio.hu/jatekositas-egyeni-utak-igen-igen-igen/>
- Kagan, S. (2004). *Kooperatív tanulás*. Budapest: Ökonet Kft.
- Koller, I. Z. (2021). A közösségi tanulás laboratóriuma – a Jövő-
 Kép műhelysorozat. *Tudásmenedzsment*, 22(1. különszám), 248-268.
 doi:<https://doi.org/10.15170/TM.2021.22.K1.18>
- Kovácsné dr. Bakosi, É. (2009. június 17). *Játék és tanulás az óvodában*. Letöltés dátuma: 2022.. április 24., forrás:
 Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet:
<https://ofi.oh.gov.hu/jatek-es-tanulas-az-ovodaban>
- Kroski, E. (2019). *Escape Rooms and other Immersive Experiences in the Library*. Chicago: ALA Editions.
- Mit látunk, ha bepillantunk egy modern, hatékony tanulást biztosító tanterembe?* (2016. január 25). Letöltés dátuma: 2022. április 24, forrás: Neteducatio:
<https://neteducatio.hu/mit-latunk-ha-bepillantunk-egy-modern-hatekony-tanulast-biztosito-tanterembe/>
- Molnár, F. T. (2020). A „Nagy Testvér figyel! – Szabadulj ki a könyvtárból!” program megvalósulása és eredményei. *Tudásmenedzsment*, 21(1-2), 315-327.
 doi:<https://doi.org/10.15170/TM.2020.21.1-2.24>
- NAT - Kerettanterv – Helyi tanterv – Tanmenet: Rugalmas tanmenet*. (2016. szeptember 1). Letöltés dátuma: 2022. április 19, forrás: Neteducatio:
<https://neteducatio.hu/nat-kerettanterv-helyi-tanterv-tanmenet-rugalmas-tanmenet/>
- Németh, S. (2019). Mobileszközök megjelenése a 21. századi könyvtárban. A digitális generáció könyvtárhasználati

ismereteit támogató alkalmazások bemutatása. In Béres J. (Szerk.), *A könyvtárhasználat és az információkeresés fejlesztése* (old.: 169-203). Budapest: Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár. Letöltés dátuma: 2022. július 19, forrás: <http://www.azenkonyvtaram.hu/documents/11543/49997/A+k%C3%B6nyvt%C3%A1rhaszn%C3%A1lat+%C3%A9s+az+inform%C3%A1ci%C3%B3keres%C3%A9s+fejleszt%C3%A9se/ebf84094-e410-41dc-8859-804b1daae17c>

NERIS Analytics Limited. (2022. július 20). *Személyiség típusok*.
Forrás: 16Personalities:

<https://www.16personalities.com/hu/szem%C3%A9lyis%C3%A9gt%C3%ADpusok>

Nicholson, S. (2015. május 24). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. Letöltés dátuma: 2022.. június 29., forrás:

<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Serious Games Society. (dátum nélk.). Forrás:

<https://seriousgamessociety.org/about/>

Tudományos. (2018. április 7). Letöltés dátuma: 2022. április 24, forrás: Szabadulós Blog:

<https://szabadulos.blogspot.com/2018/04/tudomanyos.html?msclkid=22dd1403a79911ec88be8676ee6c7d16>

Varga, K. (2008). VI. Az információs műveltség szerepe az egész életen át tartó tanulásban. In V. Katalin (Szerk.), *A 21. század műveltsége - E-könyv az információs műveltségről*. Pécs: PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet. Letöltés dátuma: 2022. július 19, forrás:

<https://mek.oszk.hu/06300/06355/html/06.htm>

Könyvtár népszerűsítésre fel!

Egy könyvtári szabadulószoa elmélete és módszertana

Molnár Ferenc Tamás

Napjainkban egy könyvtár sokkal több funkciót lát el, mint a dokumentumok megőrzése vagy közreadása. Számos olyan könyvtári szolgáltatás jött létre, ami közül az olvasó tud választani. Egy könyvtárban már nem elegendő a könyvtárba betérő olvasók és használók szükségleteit kielégíteni, hanem olyan embereket is meg kell célozni, akik a hagyományos könyvtári térben nem igazán vélünk felfedezni. A jó modern könyvtárnak a receptje, ha folyamatosan igazodik a társadalmi igényekhez. (Balogh, 2013) Bár joggal vetődik fel a kérdés, hogy mennyire feladata egy könyvtárnak igazodni a társadalmi igényekhez. Elsősorban itt olyan aktuális programokra érdemes gondolni, ami a könyvtár állományához valamilyen módon tud kapcsolódni. (pl. író-olvasó találkozó, olvasóklubok, filmklub, játékok). Gyakorlatban nehézséget okoz, hogy a hazai könyvtáraknak nagyon szerény költségvetésből kell egyszerre érdekes, értékes programokkal előrukkolniuk. A könyvtáraknak manapság közösségi és szociális funkciója is van, hiszen aki bemegy az olvasói térbe gyakran megoldásra találnak bizonyos problémái, legyen az informatika, ügyintézés, álláskeresés, hiszen egy 21. századi könyvtáros ott és abban segít, amiben éppen kell. Nem lesz ritka az sem, hogy az egyetemisták tanulóternek használják a teret majd kikapcsolódás gyanánt zongoráznak egyet a könyvtárban elhelyezett hangszeren.

Manapság a szabadulószoa szórakozási lehetőségek hódítanak világszerte. Miért pont a könyvtárak ne készítenének ilyen játékokat? Kóczián Zoltán Gergellyel a 2019. évi Országos Könyvtári Napokon bemutattuk a Nagy Testvér figyel - Szabadulj ki a könyvtárból elnevezésű szabadulószoát a Csorba Győző Könyvtárban, a Tudásközpont 1. emeletén. Azóta ezt a

módszertant többféle könyvtári térre, témára sikerült adaptálni. Az írásban bemutatom az imént említett szabadulószerződést, a Zeneműtárban készített játékot, a kistérségi könyvtárakra átalakított szabadulószerződést, amit bármely kistelepülésre el tudunk vinni. Továbbá a könyvtárbuszra készített játékot, amit kistelepülési általános iskolás diákoknak szántunk és végül leírom az említett szabadulószerződések módszertanát, amely tartalmazza a játék összeállításának folyamatát.

Szabadulószerződés

Az első szabadulószerződés 2006-ban nyílt meg, de a története viszonylag korábbra nyúlik vissza. Az 1980-as években egy Mystery House³² nevezetű számítógépes játék volt az első, ahol a játék célja a kijutás volt. Természetesen ez egy nagyon kezdetleges program volt, ahol nyomozni kellett és megtalálni a gyilkost. Fontos megemlíteni a Kings Quest³³ nevű játékot, ami már grafikailag színesebb volt; illetve több irányba tudtak a karakterek mozogni. Ebben a játékban is a keresés volt a cél, három kincset kellett megtalálni. Ha pontosak akarunk lenni, akkor az első számítógépes játék, amely valaha íródott, hasonló volt. Will Crowther 1975-1977-ben írta meg az Adventure³⁴-t, amely az első virtuális valóságnak is tekinthető, hiszen barlangszékhelyként egy valódi barlang térképét használta fel a játék megírásához. 350 pontot lehetett összegyűjteni különböző elrejtett kincsek megtalálásával, és a cél a barlangból való kijutás volt. Tegyük hozzá, az egész szöveges kalandjáték volt. A 2006-ban San Francisco-ban „Real Escape Game” néven megnyitott szabadulószerződés Agatha Christie detektívregényeihez nyúlt vissza.³⁵ A 2007-ben Japánban megnyitott szabadulószerződés a számítógépes szabadulószerződésekben merített ötletet.³⁶ 2011-

³² Mystery House URL: <https://www.mobygames.com/game/hi-res-adventure-1-mystery-house> (2022.07.28.)

³³ Kings Quest játékleírása URL: <https://www.mobygames.com/game/kings-quest> (2022.07.28.)

³⁴ Colossal Cave Adventure játékleírása URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure (2022.07.28.)

³⁵ Szabadulószerződés története URL: <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/> (2020.01.15.)

³⁶ Japán szabadulószerződés története <https://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/to-be-sorted/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/#.Xh9zgsh1u01> (2020.01.15.)

ben kezdte meg működését Budapesten az első magyarországi szabadulószoza.³⁷ Azóta a város a szabadulósobák fővárosaként is ismert szerte a világon. A szabadulósobát használják terápiás céllal, kényszerbetegséggel küzdő gyermekeknél és családjaiknál, hiszen így csökkenthető a kényszerszorongásokkal és cselekvéssel töltött idő.³⁸

A szabadulósobákból is több típust tudunk megkülönböztetni. Két nagyobb csoportra lehetne bontani, az egyik az offline a másik az online szabadulószoza.

Az offline, mikor egy valódi fizikális térben játszódik a játék, általában zárt ajtók mögött. A virtuális videójátékok és az online szabadulósobákban egy virtuális térben irányítanak egy avatart és oldják meg az előkerülő problémákat. Ezen videójátékok gyakran nagyon realiztikusak, de nem vehetik fel a versenyt egy fizikális térben játszódó szabadulósobával, ahol a játékosnak a saját tudásával, erőfeszítésükkel kell kiszabadulni. Napjainkban már előfordulnak VR-technológiát használó szabadulósobák, ahova fizikálisan el kell mennie a játékosnak, de a játék egy virtuális térben játszódik. (Penttilä, K. 2018). A játék egy adott témára, történetre épül, ahol a környezetet és hangulatot egy tárgyakkal berendezett szoba igyekszik megidézni. Gyakran egy lakat feloldása vagy egy kulcs megtalálása hozza el a szabaduláshoz vezető utat.

Az online szabadulósobák egyszemélyes játékok, ellenben a valódival, hiszen az csapatjáték, ahol fontos a csapattagok összehangolt, jó együttműködése. (Penttilä, K. 2018) A szabadulósobás játékok elsősorban innét eredeztethetőek, de 2010 után is fennmaradt népszerűségük, napjainkban pedig a Covid-járvány hatására nagyon sok virtuális szabadulószoza létesül, melyekkel igyekeznek személyes találkozások nélküli szórakozási lehetőséget nyújtani. ³⁹

³⁷ A Társadalmi Befogadás Szakkollégium által 2020. október 1-én rendezett Szabadulószoza Kerekasztal rendezvényén hangzott el, Markal Roland előadásában.

³⁸ Szabadulószoza terápiás célokra is használható <http://vadas-kert.hu/2019/03/12/terapias-szabaduloszoba-hamarosan/> 2020.01.15.

³⁹ Szabadulószoza a járvány alatt URL: <https://www.mindenszabaduloszoba.hu/blog/mire-szamithatnak-a-szabaduloszobak-a-covid-19-jarvany-alatt>

Könyvtári szabadulósobák, avagy kincskeresők és akadályversenyek

A közművelődési intézmények is felfigyeltek a szabadulósobás trendre, így nem ritka, ha egy könyvtárban szabadulósobás játékot rendeznek. Korábban az ehhez hasonló játékokat kincskeresőnek vagy akadályversenynek hívták. Az ilyen típusú programnak több pozitív hozadéka is van a könyvtár szempontjából. Alapvetően könyvtárnépszerűsítő hatása van, hiszen olyan célközönséget is meg tud szólítani, akik korábban nem jártak könyvtárba. Ebből kifolyólag képes megváltoztatni a könyvtárról alkotott képet, negatív sztereotípiákat, emelve a könyvtáros szakma presztízsét. Egy-egy ilyen játék alkalmával feltárul a könyvtári állomány és megmutatkozik, hogy milyen sokszínű, friss dokumentumok és dokumentumtípusok is találhatóak a polcokon. Ha a könyvtáros olyan dokumentummal találkozik, ami szerinte értékes, de mégsem kölcsönzik, akkor szerencsés a játékba beépíteni, hiszen így felhívhatjuk rá a figyelmet.

Hogy milyen egy „igazi” szabadulósoba és egy könyvtár(i)használat? Erre nem létezik konkrét meghatározás. Célját tekintve nagyon sokféle lehet egy ilyen szoba. Lehet nyomozós, mikor valakit vagy valamit meg kell találniuk a résztvevőknek, így lesz sikeres a játék. Kiszabadulás, mikor a cél az, hogy újra szabadok legyenek, ezért feladatokat kell megoldaniuk. Nem minden esetben zajlik csak szobában a feladatok megoldása, játszódhat egy könyvtári térben, ami során megismerkednek a könyvtárral és a benne található dokumentumokkal.

Bevezetés a Csorba Győző Könyvtár szabadulósobáinak titkaiba

Nagy Testvér figyel - Szabadulj ki a könyvtárból!

A 2019. évi Országos Könyvtári Napokon mutatkozott be az első könyvtári szabadulósoba, amely a Csorba Győző Könyvtár terében játszódott. Az Országos Könyvtári Napok hetén összesen tíz csapat próbálta ki a könyvtárhasználati-irodalmi szabadulósobánkat. Nyolc középiskolás, egy egyetemista és egy családi csapat vetette bele magát a könyvtárban folyó játékba. Az eseményt számos platformon keresztül igyekeztünk hirdetni. A játék időtartama 45 perc volt. A téma viszonylag tág

volt, hiszen az utópia-disztópia világába kalauzoltuk el a játékosokat. A könyvtár működése folyamatos volt és ezt igyekeztünk a játékszabályzatban „játékosan” belefogalmazni. A játék egy teljes szinten, a közkönyvtári térben játszódott. A játék ebből kifolyólag nem volt „szabványos” szabadulószoba, hiszen egy jóval nagyobb térben került megrendezésre. Számos művel találkozhattak a játékosok, amely középiskolában is, mint kötelező vagy ajánlott irodalom már megjelent. Egy-egy művet érintve meglepődtek, hogy ez könyvben is létezik, ilyen volt Suzanne Collins Az éhezők viadala című regénye, amelynél a következő feladatra bukkantak. Ezenkívül DVD-vel és a könyvtár sajátosságával, a Kaptárral is találkozhattak. Ettől függetlenül lehetett használni - bizonyos játékosoknak némi megkötéssel - okostelefont, így az interneten is tudtak keresni. A játék során figyelemmel kísértük minden mozdulatukat, amelyet a feladatok megoldása érdekében tettek. Ha minden feladványt megoldottak, akkor a Nagy Testvér rendszerét kellett feltörniük. Egy SmallBasic⁴⁰ programot készítettünk a játékhoz, amely szimulálja a Nagy Testvér rendszerébe való belépést és a rendszer feltörését. A számítógép feltörésével kapcsolatban néhány játékosnak kifejezetten tetszett, hogy egy rendszert törhetnek fel. Ezt a játékot kétszer rendeztük meg. A másik alkalom december 5-én volt, amelyet Mikulás közeledte miatt gondoltuk, hogy jó alkalom lehet. Igyekeztünk bizonyos feladványokat közelebb hozni az ünnephez. (Molnár, 2020)

Napjainkban már több szabadulószobával is rendelkezik a könyvtár. Ezen játékokban fő célként van meghatározva bizonyos kompetenciák fejlesztése.

Információs műveltség

Az információs társadalom megköveteli az IKT eszközök használatát, anélkül nem lehet elérni az internetes tartalmakat. Egyre nagyobb szerepet kap a mindennapjainkban, nem csak a híreket olvassuk már az interneten, hanem a bevásárlást, hivatalos ügyeket is ott intézünk. Ezért azok a személyek, akik az IKT eszközöket nem tudják jól használni, olykor hátrányba kerülnek és kirekesztődnek bizonyos helyzetekben. (Fromann, 2017: 20)

⁴⁰ A rendszer feltöréséhez a korábban megszerzett információkat kellett használni. Nehezítés volt, ha helytelen jelszót adtak meg vagy nem követték a rendszer utasításait akkor a program újraindult.

Az 1970-es években Paul Zurkowsky alkotta meg az információs írástudás fogalmát. Számos definíció létezik az információs társadalom, - írástudással kapcsolatban. Varga Katalin három megfogalmazást sorakoztat fel az információs műveltséggel kapcsolatban. (Varga 2008) Az egyik fogalom megalkotója az Amerikai Iskolai Könyvtárosok Egyesülete (AASL): „az információs műveltség – az információ megtalálásának és felhasználásának képessége – az egész életen át tartó tanulás alapköve”. Az információs műveltség összetevői: „az információs műveltséggel bíró diák hatékonyan és eredményesen keresi meg a szükséges információt, kritikusan és kompetensen értékeli azt, pontosan és kreatívan használja fel. Az egyénnek rendelkeznie kell információkeresési stratégiákkal és a kritikai gondolkodás képességével egyaránt, hogy a mindennapi élet problémáit újszerűen tudja megoldani a válogatott, szintetizált és kritikusan értékelt információ segítségével.” (Varga, 2008) Az Amerikai Könyvtárosok Egyesülete (ALA) által megalkotott definíció napjainkban is megállja a helyét: „Az információs műveltség azt jelenti, hogy az egyén felismeri, mikor van szüksége információra, és képes megtalálni, értékelní, valamint hasznosítani azt. Az információs műveltséggel rendelkező személy megtanult tanulni.” (Varga, 2008) McKenzie meghatározása szerint az információs műveltséggel bíró egyén képes: Sikereket elérni: megtalálja a releváns információt, rendszerezi és válogat belőle. Értelmezni: az adatokat tudássá, véleményyé és meggyőződéssé konvertálja. Új eszméket alkot: új belső meggyőződésekre jut. (Varga, 2008)

Míg néhány évtizeddel ezelőtt bizonyos információkért órákat kellett kutakodni egy könyvtárban vagy egy levéltárban, addig napjainkban „információs szmogban” élünk. Az információs szmog fogalmát először David Shank használta. Művében állítja, hogy az információ sokszor már akadályozza az életünket. (Varga, 2014, 131-133p.) Tehát nem az információ megkeresése jelent problémát, hanem a hiteles hasznosítható információ megkeresése.

Az információs műveltség fejlesztésében napjainkban a könyvtár vállalja a legnagyobb szerepet. Sajnos hazánkban még mindig az információ megtanulása a „cél” és nem az információ kikeresésének módja, illetve annak kritikai attitűddel való feldolgozásának megtanulása. Az információs szmogban rengeteg in-

formáció vesz bennünket körül, amelyből igazán nehéz kiszűr-nünk a használhatót, a relevánsat. A felgyorsult információ-áramlás és a gyors kényszerhelyzetek is plusz terhet raknak korunk emberének vállára. (Varga, 2014: 132)

Az Unesco 2013-ban publikált információs és médiaműveltséggel kapcsolatos politikai és stratégiai iránymutatásai szerint a média- és információs műveltség pozitív hozadékokat jelent az állampolgárok, kormányok, a média és az információ minősége, valamint a kutatási tevékenység számára és ennek alakítása mind iskolai és iskolán kívül a társadalom alapvető szükséglete. Mint az aktívabb és demokratikusabb részvétel: Az információs és média műveltség alapja a szólásszabadságnak, információhoz való hozzájutásnak és a minőségi oktatásnak. Akik az említett műveltséggel nem rendelkeznek, őket nem lehet jól informálni, hiszen nem tudják az információt megszerezni, feldolgozni és felhasználni. Továbbá ráébreszti a fiatalokat és az állampolgárokat, hogy mennyire fontos a saját tudásuk fejlesztése, illetve a tanulás megtanulása, továbbá az információszerzésnek és -feldolgozásnak a lehetőségei a konvergens médiakörnyezetben (újmédia, könyvtárak és más információs szolgáltatók). (Szőke-Milinte, 2020)

Az UNESCO kidolgozta a média- és információs műveltség 5 új törvényét, (Five Laws of Media and Information Literacy) amelyek a következők:

„Az 1. törvény kimondja, hogy a különböző információs platformok és helyszínek (könyvtár, múzeum, internet, tömegkommunikáció, személyközi kommunikáció) egymáshoz viszonyítva egyenlők. Az embereknek ezeket a csatornákat használniuk kell a „kritikus társadalmi szerepvállalás és a fenntartható fejlődés érdekében”. A törvény azt sugallja, hogy az információhoz való jogot alapjogként kell értelmezni. A 2. törvény a felhasználókat – az összes felhasználót – alkotóként, nem csupán fogyasztóként azonosítja, és hangsúlyozza a nemek közötti egyenlőséget. Kijelenti, hogy segíteni kell a felhasználókat az információ létrehozásban, az önkifejezésben. A 3. törvény figyelmeztet arra, hogy az információk torzulhatnak, továbbá arra is, hogy az információk nem értéksemlegesek, ezért van szükség a média- és információs műveltségre, hogy felismerjük a média által kifejeződő értékeket, érdekeket. A 4. törvény mindenkit potenciális tanulónak és információfogyasztónak tekint

még akkor is, ha ennek nincs mindenki tudatában. Minden állampolgár szeretné megismerni és megérteni az új információt, tartalmat, akárcsak kommunikálni azt, és ezek a jogai nem sérülhetnek. Az 5. törvény szerint a média- és az információs műveltség folyamatos dinamikus tapasztalat, amely akkor teljes, ha az egyén rendelkezik mindazokkal az ismeretekkel, képességekkel, attitűdökkel, amelyek az információs és médiatartalom hozzáférésehez, értékeléséhez, alkalmazásához, létrehozásához, kommunikálásához szükségesek.” (Szőke-Milinte, 2020: 45)

Zeneműtár- Szabadulószoza a zene bővületében

A pécsi Tudásközpont 4. emeletén lévő Csorba Győző Könyvtár Zeneműtára nemrég ünnepelte fennállásának negyvenedik évét. (Szabó, 2021) A zenei gyűjtemény nagyon sokrétű. A több mint 65.000 egységből álló gyűjtemény zenei könyveket, folyóiratokat, kottákat és AV dokumentumokat tartalmaz. A zeneműtár állománya egy viszonylag széles olvasói, zenekedvelő csoportot igyekszik kiszolgálni, hiszen a művésztől, az egyetemi tanárig az átlag zenekedvelőn keresztül mindenki megtalálhatja a hozzá illő dokumentumot. A hanghordozó dokumentumok népszerűsége (hanglemez, kazetta, CD) az elmúlt időszakban csökkenő tendenciát mutat annak ellenére, hogy a legfrissebb lemezek kerülnek ki a polcra. Az utóbbi időben többször szembesültem azzal a problémával, hogy az olvasók egy része bizony azért nem visz CD lemezeket, mert már nem is tudnák milyen eszközön lejátszani és meghallgatni. A világ zenehallgatási szokásai változnak. Gyakran egy új megjelenésű lemezt is már feltöltik az előadók a Youtube-csatornáikra, vagy megnyitják az egyik online streaming szolgáltatást, ahol zenét tudnak hallgatni. Információs társadalomban élünk, ahol már a zene elérése sem okoz nehézséget. Felismertük, hogy változtatásra van szükség, valamilyen módon népszerűsíteni kell a Zeneműtárat és annak állományát, hiszen gyakran a Tudásközpontba rendszeresen járók sem tudják, milyen kincseket rejt a Zeneműtár. Az első szabadulószobát, amely az általam említett módszertannal összekapcsolható, a 2021. évi Országos Könyvtári Napok keretében mutattuk be, amelynek címe RETRÓ KÖNNYŰZENEI SZABADULÓSZOBA: Szállj fel a '60-as, '70-es, '80-as évek zenevonatára!



RETRO KÖNNYŰZENEI SZABADULÓSZOBA

SZÁLLJ FEL A '60-AS, '70-ES, '80-AS ÉVEK ZENEVONATÁRA!

Időpont: 2021. október 4–9.
 Helyszín: Csorba Győző Könyvtár (Tudásközpont), Zeneműtár
 Pécs, Universitas u. 2/A | +36 72 501-690 / 28020 | zene@csgyk.hu

Újra meghallgatnád fiatalkorod slágereit? Szeretnéd megtudni, hogymilyen zenére buliztak szüleid, nagyszüleid?

Tőlünk belépőjegyet kapsz egy ilyen partira és megtudhatod, hogy akkoriban mi számított menő dolognak.

A játékra legfeljebb 5 fős csapatokat várunk! A feladatok megoldására 45 perc áll rendelkezésre!

A kiszabadulást az Országos Könyvtári Napok keretében, 2021. október 4–9. között kísérelheted meg a Csorba Győző Könyvtár Zeneműtárában. Egy időpontban csak egy csapat játszhat!

A jelentkezéseket a www.facebook.com/zeneteka oldalon, a zene@csgyk.hu e-mail címen vagy a +36 72 501-690 / 28020-as telefonszámon várjuk.




osszefogas.ikszkonyvtarak.hu

1. Kép A Retró Könnyűzenei szabadulószoza plakátja

A játéknak több célja is volt. Az első egyértelműen a könyvtár népszerűsítése a városban, ezért nem volt belépési díj és érvényes olvasói tagsággal sem kellett rendelkezniük a játékra vágyóknak. A második a könyvtárhasználat megismerésének növelése, hiszen számos olyan dokumentumtípus található tematikusan elrendezve, amely kissé elijesztheti az olvasót. A harmadik az információs műveltség fejlesztése, amellyel már a zenei műveltségük is fejlődik. Egy olyan programot hoztunk létre, amely egy széles olvasó- vagy hallgatóközönségnek tud

szórakozási lehetőséget adni a könyvtár terein belül. Természetesen szem előtt tartva, hogy a könyvtár állományát is használjuk a játék során.

A játék felépítése

A játékot Papp Veronika, zenei könyvtáros kolléganővel terveztük és valósítottuk meg. Sokat gondolkodtunk, hogy milyen témakört lehetne adaptálni a Zeneműtárba. Korábban a Nagy zeneszerzők figyelnek: komolyzenei szabadulószerződés a 2020. évi Országos Könyvtári Napokon mutattuk be, amit a zeneiskolásoknak szántunk elsősorban. A tudásszint ellenőrzése volt a cél és módszertanában különbözik az általam leírt szabadulószerződéstől. Sajnos a járványhelyzetre való tekintettel nem jöhettek a zeneiskolás csoportok, így néhány baráti és családi csapat próbálta ki a játékot. Így ebből okulva olyan témát igyekeztünk keresni, ami egy fiatal, szüleit és akár nagyszüleit is érdekelné. Így jutottunk el a '60-as, '70-es, '80-as évek hazai könnyűzenei élethez, hiszen napjainkban a retró dolgok újra érdekesebbek lettek. A középiskolásoknak már történelem, de gyakran hallhatnak a szülőktől, nagyszülőktől, hogy mesélnek erről a korszakról, esetleg ebből a korszakból is hallgattak zenét. A Z-generáció szülei épp ebben az időszakban nőttek fel, így nekik is ideális téma lehet. A Z-generáció nagyszülei pedig egyenesen ebben a korszakban voltak fiatalok, így akár még számukra is megfelelő lehet egy ilyen játék. Összegyűjtöttük a korszakot meghatározó személyeket, tárgyakat, eseményeket. Ezt követően megnéztük, hogy az állományban milyen formában vannak jelen az énekesről dokumentumok, legyen az könyv vagy audiovizuális anyag. A játékosoknak 45 perc állt rendelkezésre a szabadulásra, de mindezek előtt körbevezettük őket a Zeneműtárban.

Készítettünk egy keresztrejtvényt, amelynek feladványait elrejtettük az előbb említett dokumentumok valamelyikében. Egy feladvány három részből áll: 1. utasítás, 2. információ morzsák, 3. a következő rejtvény helye. Pl.:

Keressük egy együttes nevét.

- Legismertebb és az egyik legsikeresebb magyar rock and roll-együttes, amely 1967 és 1982 között volt aktív.
- 1968-ban megnyerték a Ki mit tud? tévés tehetségkutató vetélkedőt.

- Az együttes énekesnője korábban az Országos Mentőszolgálat munkatársa is volt.

A következő nyomot Szécsi Pál portréja fogja elárulni! Jó keresgélést!

Igyekeztünk a feladatokat úgy kidolgozni, hogy a lehető legszélesebb körben lefedje az említett korszakot. Előfordult olyan, hogy az információmorzsák helyett egy lemezt találtak, amin egy dalt kellett meghallgatni és ebből következtetni az előadóra. Amennyire lehetett összecsatoltuk a feladványt azzal a dokumentummal ahol a következő feladatot megtalálják. Ezzel felhívtuk a játékosok figyelmét, hogy az adott témával kapcsolatban is találnak nálunk dokumentumot. Keresniük kellett a könyvtár elektronikus katalógusában, amihez készítettünk egy „OPAC-kisokost”, hogy minél könnyebben boldoguljanak a kereséssel. Előfordult olyan feladvány is, amiben számolni kellett, ehhez szükséges volt tudni Bródy János születési évét, amit ki kellett vonni egy számból. Ha jó lett a megoldás, akkor a zenei DVD-knél a polcon megtalálták a következő feladványt. Készítettünk két puzzlet, az egyikben Balázs Fecó látható, aki a Korál-együttes énekes volt. A keresztrejtvény megoldása: billentyűs-énekes volt. Az utolsó feladványban ez a szöveg fogadta a játékosokat: „A szabadulás kulcsa már csak karnyújtásnyira van tőletek, ezt egy olyan a Zeneműtárban elhelyezett tárgy közelében találjátok, amely kapcsolható a puzzleben megjelenő zenész személyéhez és a keresztrejtvény megfejtéséhez.” A Zeneműtárban található egy elektromos zongora, ott rejtőzködött a szabadulásuk kulcsa az oklevél hátsó oldalán.

OPAC KISOKOS

Segédlet zenei dokumentumok kereséséhez

Mik lehetnek a zenei dokumentumok?

Könyv, **monográfia**, kotta, **kotta**, CD, LP, hangkazetta, hangskönyv **hangfelvétel**, zenei DVD, videokazetta **lelőfelvétel**, CD-ROM, **elektronikus** zenei folyóirat **periodika**

Minden esetben sokat segít, ha ismered a keresett mű szerzőjét és pontos címét. Ezeket a kereső alapbeállításában az első két sorba tudod begépelni. Ha a dokumentumtípus megadásával szűkíteni szeretnéd a keresést, akkor az alapbeállítás 4. sorában a **nyelv** fülcske lenyitásával tudod megadni a típust majd a sor végén található másik nyílacska lenyitása lehetővé teszi a fent említett **dokumentum típusok** kiválasztását is.

Ha azt szeretnéd, hogy csak a Tudásközpont épületében lévő dokumentumok jelenjenek meg, akkor az utolsó sorban található **hely** fülcskével beállítható maga a Tudásközpont.

Majd a kapott találat(oka)t kattintással megnyitva a dokumentum pontos helyét megjelölő helyrajzi számot látjuk.

Keresésedhez sok sikert kívánunk!

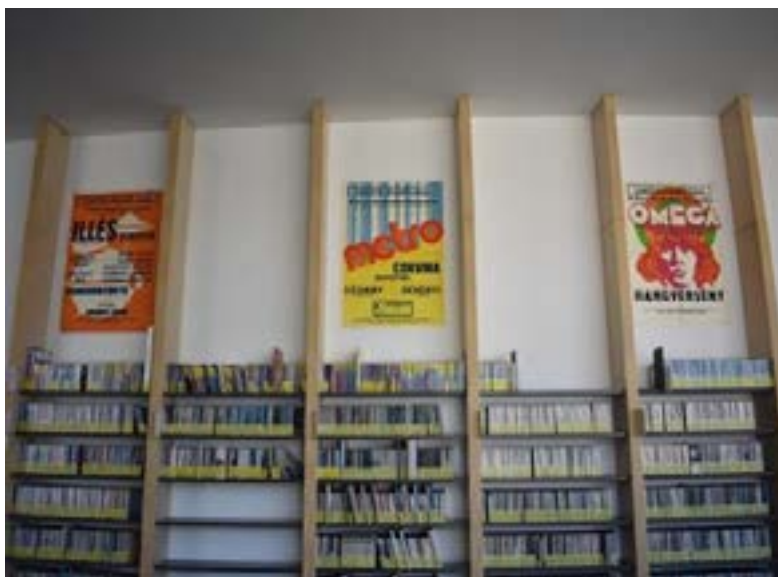
További kérdések esetén természetesen kérheted a könyvtáros segítségét.

The screenshot shows the OPAC search interface. At the top, there are several filter menus: 'Szóval' (set to 'Szóval'), 'Évsz.' (set to 'Első találat'), 'Nyelvi kód', 'Típus' (set to 'Hangfelvétel'), 'Leírásny.' (set to 'Tudásközpont'), and 'Hely' (set to 'Tudásközpont'). Below these are buttons for 'Keresés', 'Törlés', 'Állítás', and 'Térlek'. A search bar contains the text: 'A. Szóval "Szóval" AND 111, "A. Szóval" AND 111 "A" AND "A" "A"'. Below the search bar is a table with the following columns: 'id', 'Leírás', 'Szóval', 'Cím', 'évsz.', 'Évsz.', 'Típus', and 'Hely'. The table contains 14 rows of search results, including titles like 'The five seasons (Hangfelvétel) (1971 and 1981)', 'The five seasons (1971) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)', and 'The five seasons (1981) (Hangfelvétel)'. The table also includes a 'Hely' column with values like 'Tudásközpont' and 'Könyvtár'.

2. Kép Segítség az elektronikus katalógusban való kereséshez

Kiállítás

A játék készítése közben felfigyeltünk a Csorba Győző Könyvtár Helyismereti gyűjteményében lapuló értékekre. Ebből a korszakból megtalálható számos eredeti koncertplakát az akkori magyar előadókkal. (3. ábra) A plakátokat elkértük a Helyismeretről és kiállítást rendeztünk belőle a Zeneműtár terében. Nem csak engem nyugözött le a korszak hangulatának megidézése, hanem a betévedő olvasókat, munkatársakat is. A kijutott csapatok gyakran választottak egy plakátot, ahol közösen fényképezkedtek. A betévedő látogatók egy hónapig láthatták a kiállítást, amivel nem csak a Zeneműtárat, hanem a Helyismeret gyűjteményét is közreadtuk, amivel felhívtuk a figyelmet arra, hogy egy könyvtár fogalma sokkal többet rejt, mint „pár” könyv helye.



2. Kép Koncertplakátok a 60-as, 70-es, 80-as évekből

Továbbá válogatunk a korszak előadói, zenekarai közül fényképeket. Minden fényképhez társítottunk egy dalt QR-kód segítségével. Az előbb említett „A következő nyomot Szécsi Pál portréja fogja elárulni! Jó keresgélést!” Ilyen plakát mögött találtak meg a játékosok. Így egy okostelefon segítségével meg

tudták hallgatni az érdeklődők. Ezzel is közelebb hoztuk a kor zenei életet. Összeállítottunk egy tematikus ajánlót is, amiből az olvasók kedvük szerint válogathattak.



4. Kép Könnyűzenei előadók portréi a Zeneműtárban

Tapasztalatok, megfigyelések

A játékot a 2021. évi Országos Könyvtári Napok keretein belül játszódtott. 9 csapat, 3-4 fős csoportban összesen 29 fő próbálta ki a játékot. A résztvevő játékosok életkori megoszlása egészen vegyes. Több fiatalokból álló csapat (középiskolás, egyetemista), családok és baráti társaságok is kipróbálták a játékot. Azt írhatom, hogy az információkereséssel jól boldogultak a játékosok, bár néha előfordult, hogy figyelmetlenségből nem arra kerestek rá, amire szükségük lett volna. A csapatok többsége jól együtt tudott dolgozni egy csapatként, de előfordult olyan helyzet is, mikor a feladatok megoldásának koordinálása nem igazán sikerült és értékes percek mentek a játékidőből. Kifejezetten tetszett a zenefelismerős feladatnál, hogy egyes csapatok zenefelismerő applikációval igyekeztek megoldani a feladványt, de az okostelefonnak nem sikerült megfejteni az előadó kilétét. Három előadótól választottunk zenét: Cserhádi Zsuzsa, Illés és az Apostol együttes. Összeállítottam egy kérdőívet

a játékkal kapcsolatban, amelynek kérdései a játék élményszerűségére és a feladványokra kérdeztem rá. Ennek főcélja, hogy a játékosok véleményét figyelembe véve a következő szabadulósorozat játékot jobbá tegyük. A kérdőívben arról kaptunk visszacsatolást, hogy a zenefelismerést gondolták legnehezebb feladványnak. A legkönnyebb feladvány a válaszokból ítélve eléggé szubjektív volt, de inkább azon feladványokat gondolták könnyűnek, ahol egy konkrét személy jelenik meg valamelyik információmorzsában. (Pl. KFT-nél a „Besenyő Pista bácsi is játszott a zenekarban.”) Számos ötletes javaslatot kaptunk, amelyet érdemes lenne átgondolnunk és a következő szabadulósorozatát kiegészíteni ilyen feladatokkal: egy könyvtári dolgozót bevonni a játékba, kép alapján felismerni az énekest és még több zenefelismerés, esetleg hanglemez hallgatás és ami nekem személy szerint nagyon tetszett, ha a játék végén Zorán várná a játékosokat. Több visszajelzés is érkezett a honlappal kapcsolatban, jobb tájékoztatást várnának el a programmal kapcsolatban. A programot meghirdettük a honlapon, Facebook-on, illetve az Országos Könyvtári Napok szóróanyagában is helyet kapott. Huszonkilenc játékosból 26 fő legközelebb is eljönne, 2 fő talán és egy ember nem válaszolt erre a kérdésre. Akik eljönnének, azok filmzenéssel kapcsolatos szabadulósorozatban vennének részt szívesen. Kérdéseimre, hogy szerintük milyen lenne az ideális könyvtár eléggé sokféle választ kaptam. Valaki szerint legyen csendes, másnak kevesebb csend lenne szükséges, legyen világos, de akadtak olyanok is, akiknek a Tudásközpont maximálisan lefedi a tökéletes könyvtár fogalmát.



5. Kép Ilyen könyvtárat szeretnének a játékosok

Szabadulószoza egy baranyai kistérségi könyvtárban – Pogány

Már az első szabadulószoza elkészítésekor is szóba került, hogy milyen jó lenne, ha a játék mobilis lenne és bármelyik könyvtárba el tudnánk vinni. A szabadulószoza nagyban függ a könyvtár állományától, hiszen a feladványok kapcsolódnak a dokumentumokhoz. Egy kistérségi könyvtár állománya egy városi könyvtárhoz képest igen csekély, továbbá minden könyvtárnak más. Gyakorlatilag egy olyan szabadulószoza csomagra lenne szükség, amiben minden megtalálható a játékhoz és bármelyik könyvtárban alkalmazható. Papp Veronika kolléganőmmel erre is találtunk megoldást, hiszen a Zeneműtárban készített szabadulószozát adaptáltuk vidéki könyvtárra.

A játék felépítése

A zeneműtári szabadulószoza készítése közben gyakran előke-rült, hogy ezt a játékot a vidéki olvasókhoz is el kellene juttatni. A játék megegyezik a 2021. évi Országos Könyvtári Napokon bemutatott-RETRO KÖNNYŰZENEI SZABADULÓSZOZA: Szállj fel a '60-as, '70-es, '80-as évek zenevonatára! - játékkal. Mivel a játékban több olyan dokumentum található, amelyeket ezekben a könyvtárakban nem rejtenek a polcok, ezért elmentem a pécsi kistérséghez tartozó Pogány községi könyvtárba és kicsit alaposabban megnéztem, hogy ott milyen típusú dokumentumok találhatóak meg. Találhatóak zenei könyvek és 780-as szakjelzet is, ami azért lényeges, mert be tudjuk illeszteni az állományba azt a zenei témájú könyvet, ha esetleg nem található meg a polcon. Található CD (ZENE és HKCD jelzettel) továbbá DVD (FILM jelzettel) is, amelynek feliratai megegyeznek más kistérségi könyvtárakéval. A Cserháti Zsuzsa életéről szóló könyvből találtunk még egy példányt, így átállítottuk a pogányi könyvtárat lelőhelynek, mivel így már kereshető. A játékban feltűnő CD és DVD-tokokból készítettünk egy másolatot és el-láttuk a ZENE vagy a FILM jelzettel, hogy illeszkedjen az ott megszokott könyvtári rendhez. Mivel hanglemezek ezekben a könyvtárakban nem vagy csak ritkán találhatóak meg, ezért helyettesítésére valamit ki kellett találnunk. Továbbá gondot okozott, hogy nincs minden könyvtárban zongora, ebből kifolyólag a szabadulás kulcsát nem tudjuk hova elrejtetni. A megoldást a

plakátok hozták el. Kinyomtattunk a pécsi zenei élettel kapcsolatos koncert plakátokat, amik mögé elhelyeztük a feladványos borítékokat. Továbbá néhány előadót választottunk, akik a korszakban éltek és énekeltek, amihez egy QR-kód segítségével meghallgathatták a legnagyobb slágereket. Három a korszakra jellemző hangszer képét is felrögzítettük a könyvtári térben az egyik a dob, a másik az elektromos gitár még a harmadik Balázs Fecó, aki zongorázik és énekel. A Balázs Fecó-s plakátot az ajtóra ragasztottam fel és az mögé helyeztem el a „kulcsfontosságú” oklevelet.



6. Kép Könnyűzenei koncertplakátok a 60-as, 70-es, 80-as évekből a kistérségi könyvtárban

A játék menete

Fejes Andrea, helyi könyvtáros nagyon örült, mikor megkerestem a könyvtári szabadulószoa ötletével és rögtön megbeszéljük a játék időpontját. A pogányi könyvtár 30 m²-es, tehát ideális egy szabadulószoás játék megrendezéséhez. Elkészítettem a plakátot, amit ő a helyi Facebook csoportba kitett. Pár óra elteltével 5 csapat jelentkezett a játékra. Sőt egy következő alkalmat is meg kellett beszélnünk, mert annyira nagy volt az érdeklődés. A játékot leteszteltük, a plakátokat felragasztottuk és jöhettek a játékosok. Amíg én üdvözöltem a őket, addig a kollégánő a csapatnevet felírta az oklevélre és elrejtette. Ezt követően bemutattuk nekik a könyvtári teret, az elektronikus katalógus használatát, továbbá hogy milyen dokumentumok találhatóak meg a könyvtárban, felhívva a figyelmet a nagyszerű

plakátkiállításra. Ezt követően sok sikert kívántunk és becsuktuk az ajtót. A játék ideje alatt nem zavartam meg a játékosokat, csak akkor, ha segítséget kértek, illetve ha néma csendben voltak huzamosabb ideig. Családok, baráti társaságok jöttek játszani, születésnapot megünnepelni. Nehézséget olykor a feladat leírásától való eltérés okozott. Számos ötletet kaptunk a játékosoktól, hogy milyen témát dolgoznának fel, mint például: modern irodalom, mese, történelem, komolyzene, Harry Potter, kalandfilm, sport, gasztronómia, utazás, könyvek, művészetek témakörét.

Némileg azt mondhatom, hogy meglepődtem, hogy ekkora igény volt a könyvtári szabadulósobára egy Pécs melletti községben. Ez köszönhető a helyi könyvtárosnak, aki lehetőséget látott a könyvtári szabadulósobában és nem munkát. A program alatt már híre ment egy-két környékbeli településen, hogy szívesen fogadnák a játékot. A kistelepüléseken is megéri a könyvtárat népszerűsíteni, a könyvtárhasználatot „tanítani” játékos módon. Mivel ezeken a településeken gyakran jönnek családok, érdemes lehet egy szabadulósobát kidolgozni, amiben az óvodástól egészen a felnőttig mindenki aktívan részt tud venni.

Könyvtárbuszos szabadulósoba- A rendszergazda bossúja

Baranya megyében sok apró község található, ahol a Csorba Győző Könyvtárnak 283 településen kell könyvtári szolgáltatást nyújtani. 225 településen telepített könyvtár található, míg 58 településre a két könyvtárbusz szállít olvasnivalót az olvasók számára. (Csobán, 2020) A könyvtárbuszon is fontos szempont a könyvtárhasználati ismeretek növelése. Ezt természetesen az óvodás és az iskolás korú gyermekeknél lehet megtenni a helyi oktatási intézmény együttműködésével. Az első könyvtárbuszos szabadulósobát a könyvtárbuszos kollégákkal⁴¹ együtt készítettük el.

A játék felépítése

2021 őszen felvetődött az ötlet, hogy készíthetnénk egy szabadulósobát, amiben a Berkesdi Fekete István Általános Iskola tanulói tudják hasznosan tölteni az időt. A játékot 6. osztályos

⁴¹ Csobán László, Nagy László, Somogyi Krisztina

diákoknak készítettük, ahol az iskolai tudásszint ellenőrzése és a könyvtárhasználat fejlesztése volt a fő cél. Megpróbáltuk összegyűjteni emlékeinkből és a Nemzeti Alaptantervből, hogy milyen tudásanyaggal kell rendelkeznie egy ilyen korú iskolásnak. A játék két részből tevődik össze, egy keresztrejtvényből és egy puzzle-ból. A feladványok tartalmaznak szöveges feladatot, amellyel a szövegértést és a számításokat igyekeztünk felmérni: „A könyvtárbuszon 4000 darab dokumentum (könyv, CD, DVD) található. Ebből jelenleg 1853 darab könyv lett kikölcsönözve és 41 darab dokumentumot nem talál a könyvtáros. Hány dokumentum található jelenleg a könyvtárbuszon? Keresd meg azt a számú DVD-t, ami kijött a megfejtésben!” Ha helyes volt a számítás, akkor az adott DVD-nél megtalálják a következő feladványt. A feladványoknál 3 információ morzsát adunk meg, ami segíthet kitalálni a megfejtést a játékosoknak.

„1. Első rejtvény

- ***A Kincskereső kisködmön szerzője írt róla***
 - ***Ebben a versben, ennek a szárnyasnak elveszett a lábbelije***
 - ***Közeli ismerőse: Varjú Varga Pál***
- Keressétek meg a megfejtést a könyvtárbuszban, a hátoldalon találod a következő feladványt!”***

A könyvtárbuszban számos madárról készített képet függesztettünk ki, amiből ki kellett választaniuk a cinegét, hiszen az ő cipője vészelt el. Volt hallgatós feladat is, Gryllus Vilmos: Kárókatona című dalából kellett következtetni, hogy ki a távoli rokon. Ezzel elsősorban a hallás utáni szövegértést lehet fejleszteni, illetve ellenőrizni. Igyekeztünk a természetismereti tudásukat is ellenőrizni, hiszen Magyarország vaktérképéről eltüntettük a Balatont. Nem mindig sikerült rájönniük, hogy mi hiányzik a térképről. Ezt követően az említett tóval kapcsolatban kellett egy kofferben kiválasztani a megfelelő témájú könyvet. A logikai feladvány bizonyult a legnehezebbnek a játék során, mert gyakran akkor kértek segítséget. Egy keresztrejtvényt kellett kitölteni a feladványok megoldásaival, amely során függőlegesen az István névnek kellett kijönnie megfejtésnek. A puzzle darabokat a feladványokkal együtt rejtettük el, így a játék során kirakták, akkor egy fekete színű kép jött ki. Az utolsó feladványban megadtuk még ezt az utasítást is: „Ha megvan a

megfejtés, akkor már hamarosan újra érezhetitek a szabadság ízét. Rakjátok össze a puzzle-t, amihez rakjátok mellé a kereszt-rejtvény megfejtését, a végső megoldás egy író-t rejt majd. Kéressétek meg a könyvtárbuszban legismertebb, fürge lábú hőséről szóló könyvét. „... A megoldás Fekete István Vuk című regénye volt, utána elénekelték a Vuk főcímdalát és a könyvtárbusz ajtaja kinyílt.

A játék alatt nem tartózkodott a könyvtárbuszban más a játékosokon kívül. Az ajtó csak akkor nyílt ki, ha megoldották a feladatokat, vagy ha lejárt az idő. Ha segítségre volt szükségük, akkor a megadott utasítást kellett követniük. A játékot igyekeztünk minél interaktívabbá tenni, hogy ne csak számolni, olvasni, hanem hallgatni és énekelni is kelljen a játékosoknak.

$$\text{Busz} + \text{Autó} + \text{Autó} = ?$$

$$\text{Autó} + \text{Autó} + \text{Autó} = 15$$

$$\text{Busz} - \text{Autó} \times 2 = 2$$

$$\text{Autó} \times 9 - \text{Busz} = 15$$

7. Kép A könyvtárbuszaink logóival készítettünk egy logikai feladványt

A játék menete

Mivel a játék zárt térben játszódott és nem állt rendelkezésünkre eszköz, amivel figyelemmel tudjuk őket kísérni, ezért az egyéni kérdőívekből és a hallott információkból a következőt tapasztaltam. A játék előtt mindig bemutattuk a könyvtárbuszt továbbá a játék megkezdése előtt többször felhívtuk a figyelmet az értőolvasásra. Ennek ellenére gyakran nem azért nem oldották meg a feladatot, mert nem volt meg a megfelelő tudásuk, hanem mert figyelmetlenek voltak és például nem az utasítást követték. Az egyik helyi tanárnő szerint a három információmorzsa összezavarja a diákokat, mert nem tudnak vele

mit kezdeni, ezért célszerűbb lenne egy. Nem érték egyet a tanárnővel, hiszen a mindennapokban sem csak egy információt tartalmaz egy szöveg, hanem jóval többet. Úgy gondolom, hogy a diák csak akkor fog igazán információs műveltséggel rendelkezni, ha képes kiválasztani a számára szükséges információt egy szövegből. Továbbá a látásmódot és a gondolkodást is fejlesztí, hiszen több oldalról közelíti meg a feladat ugyanazt a megoldást. A kérdőívekből és a játék utáni beszélgetésből kiderült, hogy a csapatmunkának voltak nehézségei. Többen elmondták, hogy a játékosok nem kedvelik egymást és nem tudtak együtt dolgozni. Valószínűleg a tanárnő választotta ki, hogy ki játszik kivel és nem a diákok döntötték el. Egy ilyen kis iskolában nagyon fontos lenne odafigyelni egy osztályban lévő kapcsolati hálóra, megbeszélni a problémákat és békét teremteni osztályon belül. Többeknek a cinege madár képi felismerése volt a legnehezebb.

A szabadulószoza egy könyvtárbuszon teljesen olyan, mint egy valódi szoba, aminek kulcsra van zárva az ajtaja. Módszertani szempontból megegyezik a korábban említett terekben lévő játékkal, hiszen információk alapján kellett megkeresni a megoldást. Mégis kapott egy új funkciót, ami ebben az esetben az iskolai tudásszint ellenőrzése volt. Továbbá bemutatta, hogy egy iskolával való együttműködés milyen hasznos programok létrehozására képes. A játékban játszó diákok számára „ideális könyvtár”-nak a könyvtárbusz maximálisan megfelel, valószínűleg ők nem igazán láttak más könyvtárakat a könyvtárbuszon kívül. Ebből kifolyólag én még fontosabbnak érzem ezeken a településeken, hogy a könyvtárbuszt, és vele együtt a könyveket közelebb hozzuk a diákokhoz, hiszen ez lehet a második olyan tér ahol az olvasással találkozhatnak.

Szabadulószoza módszertan

Tervezés

Minden az ötleteléssel kezdődik. Érdeemes több emberrel egy tervező csapatot létrehozni. Az ötletelés során tanácsos minden ötletet feljegyezni, hiszen később sokkal könnyebb lesz a feladatok elkészítése. Minél több emberrel dolgozunk együtt, annál több ötlet és nézőpont kerül napvilágra. Ahogy a korábbi példából is látszik, nincs két egyforma szabadulószoza, hiszen vagy a célkorosztály vagy a játék célja és módja különbözik.

Kiknek?

A legkorábbi általunk készített könyvtári szabadulószoza, ami a Csorba Győző Könyvtárban volt a középiskolás korosztályt célozta meg. Ők azok, akikkel viszonylag ritkán találkozunk a könyvtár terein belül. Boronkai Dóra által megírt Módszertankönyv a Z generáció motiválásához(2018) címet kapta, ahol többek között a szabadulószozát, mint oktatási módszert is kiemeli. A Z generáció tagjai a kézzelfogható tudást interaktívan és játékos módon szeretnék elsajátítani. Egy szabadulószozás játék egyértelműen interaktív, de nem mindegy milyen téma köré fonjuk a játékot. Ne lepődjünk meg azon, ha teljesen más korosztályú jelentkezők is lesznek. Lehet iskolásoknak szánni, például egy tananyag feldolgozására. Mivel egy időben csak egy csapat tudja ugyanazt a játékot játszani, ezért egy 25-30 fős osztály esetében nem ez megvalósítható, hiszen egy játékban körülbelül egy 6 fős csapat játszik. Érdekes lehet családoknak szánt szabadulószozát kidolgozni, amiben akár kisiskolás, kamasz és felnőtt is jól tudja magát érezni. Egy könyvtári szabadulószoza esetében érdemes az olvasói szokásokat figyelembe venni a különböző generációknál. Segíthetnek ebben a statisztikák, informatív könyves weboldalak (moly.hu), amiből megtudhatjuk, hogy mit olvasnak korosztály szerint.

Mit? Milyen céllal? Milyen módon?

Oktatás vagy inkább szórakozás? A legjobb megoldás az arany középút lenne, vagyis tanítani valamit, mindezt játékos módon. Több nézőpontból lehet megközelíteni ezt a kérdéskört. Lehet a könyvtári állomány szerint. A Zeneműtár egy szakkönyvtár, ahol zenével kapcsolatos dokumentumok találhatóak. Ha az állomány egy bizonyos részét szeretném népszerűsíteni, akkor azzal kapcsolatban kell kidolgozni a játékot.

A korosztály is lehet egy szempont és a velük kapcsolatos témák, emlékek feldolgozása. Ha iskolába járnak, akkor a tanterv is lehet az alappillér, amiből tudunk konkrét témákat választani és arra felfűzhetjük a játékunkat. Ebben az esetben érdemes az iskolából valamelyik tanárnő segítségét kérni, hiszen így a könyvtár oktatástámogató funkciója is megmutatkozik. A könyvtárnak meg kell valamilyen módon szólítania a fiatalokat, hiszen belőlük válhatnak a jövő könyvtárhasználói. Sajnos a gyakorlat azt mutatja, hogy a fiatalokat maximum egyszer viszik át könyvtári órára a könyvtári térbe, ahol dokumentum tí-

pusokról, könyvtárhasználatról beszélnek neki. Egy ilyen alkalom után én sem szeretnék gyakran a könyvtárba menni, hiszen unalmasnak tűnik egy mai fiatal számára. Pedig a könyvtári valóság ennél sokkal színesebb és életteli. A könyvtárak napjainkban tele vannak különböző színvonalas programokkal. A polcokon lévő dokumentumok pedig a legfrissebb képregények, folyóiratok, könyvek, kották. Napjainkban még szükségesebb, hogy könyvtárhasználóvá neveljük a ma fiataljait, hiszen a 21. században a folyamatos tanulás már az egész életükön keresztül tart, nem csak az iskolai kereteken belül tanulunk, sőt a könyvtár ehhez nagy segítséget tud nyújtani. Az élet-hosszig tartó tanulás egyik alappillére a tudásalapú társadalomnak. Bár a könyvtári szabadulószoza esetében fontos megemlítenem, hogy az átlagosan 45 perces játékidő alatt lehet maradandó emlékeket okozni a játékosoknak és felkelteni az érdeklődését egy téma iránt, de akadémiai szintű tudást nem fogunk tudni átadni. Ezért egy iskolai környezetben például egy témaindítónak vagy a témalezáróként kifejezetten jól tud funkcionálni. Nem csak az iskolás korúaknak lehet a játékot készíteni. Például egy kistelepvülésen akár egy olyan témakör köré fogni az egész játékot, ami az adott településsel kapcsolatos, hiszen így biztosan egyedi marad a játék. Lehet az ünnepek körüli szokásokból és hagyományokból egy szabadulószozáat készíteni. Gyakorlatilag bármilyen témát választhatunk, amihez van a könyvtárunkban megfelelő mennyiségű és minőségű dokumentum.

A könyvtárbuszon némileg speciálisabb a helyzet. Érdeemes a játék tervezésekor felmérni a könyvtárbuszban rejlő lehetőségeket és nehézségeket. Ilyen lehet a könyvtárbusz állományaának mérete, a busz méretei, a dokumentumok elhelyezkedése, továbbá, hogy milyen helyeken szolgáltat a busz. A busznak egy nagy előnye van a többi könyvtári szabadulószozáához képest, hogy egyértelműen rájuk tudjuk csukni az ajtót, ezzel pedig megvalósulhasson a flow élmény. Nehézség azonban a könyvtári állományrend hiánya, amely nem azért áll fent, mert a könyvtáros lusta és nem végzi el a dolgát, hanem mert olyan könyvtárhasználók is megjelennek, akik csak itt találkoznak könyvekkel és nem ismerik a könyvtári rendszert. Érdeemes lehet a települések iskoláival felvenni a kapcsolatot és a könyvtárbuszsal kivonulni iskolaidőben, ahol így a tanulók tanulnak és játszanak egyben. Úgy gondolom, hogy egy kistelepvülésen

kifejezetten fontos, hogy az olvasást megszerettessük a fiatalokkal, hiszen ők hátrányosabb helyzetben élnek, mint a például egy városban élő. Ehhez lehet az első út egy könyvtári szabadulószoza, ahol a fiatalabbak feltérképezik önállóan a dokumentumok elhelyezkedésének rendszerét, megismerkednek a kortárs irodalommal és látnak, foghatnak új könyvet a kezükbe és nem csak a jól ismert klasszikusokkal találkoznak.

Ha eldöntöttük, hogy kiknek, milyen játékot szánunk, akkor nyert ügyünk van. Mindig érdemes erre emlékeztetnünk magunkat a feladatok összeállítása közben, hogy olyan feladványt kapjanak a játékosok, amit előreláthatólag meg is tudnak oldani.

Feladatok összeállítása

A könyvtári szabadulószobában a játékosoknak a megadott információmorsák alapján kell kikövetkeztetniük azokat az információkat, amely során ki tudnak szabadulni. A feladatok összeállítása során több dologra kell ügyelni.

Én mindig egy keresztrejtvényt szoktam készíteni, amit a játék során kell kitölteniük a játékosoknak. A feladványokat borítékban találják meg a könyvtár különböző részeiben. Egy feladvány három részből áll. Első az maga az utasítás, hogy milyen információt kell keresniük a játékosoknak. A második részben találhatóak az információmorsák, gyakorlatilag ez adja a könyvtári szabadulószoza lényegét. A harmadik rész pedig, hogy hol találják meg a következő borítékot.

1. Keressük meg egy író vezetéknévét!

Az alábbi információk ismertek:

- **Mézga Aladár úrhajójának a nevében megjelenik a keresett személy által alkotott karakter neve.**
- **Az általa kitalált karaktert egy magyar szerző is felhasználta két könyvében (1916, 1921). Ez a magyar szerző fordította Micimackót és Tom Sawyert is.**
- **A név felhasználásra került egy autógyártó cég által is, amelynek szlogenje hasonlít egy magyar könyvtári projekt nevére. – De ne légy egoista, gondolj másokra is!**

A következő nyomot a Besenyő család fogja elárulni nektek. Keressétek meg, hogy hol van Besenyő Pista bácsi!

Érdeemes egyszerűen és pontosan leírni, hogy mit keressenek, mivel a megfejtést kell a keresztrejtvénybe beleírni. Például: keresünk egy együtttest, énekes vezetőknévét, irodalmi karaktert, stb. Az információs műveltséggel rendelkező személy képes felismerni az információ szükségletét, ez azt jelenti, ha elolvassák az utasítást, akkor tudják, hogy milyen típusú információt kell keresniük. A gyakorlatban azonban hajlamosak elfeledkezni az utasításról és tévutakra tévednek, illetve ha a játékosok nem rendelkeznek tökéletes szövegértéssel, akkor okozhat számukra némi problémát a feladatok értelmezése. Általában három információmorzsát szoktam megadni, de ezek nem minden esetben kapcsolódnak egymáshoz. Általában célszerű olyan információkat megadni, amelyek témájukban különböznek, de mégis a megfejtésben megegyeznek. Az információmorzsa csak pár szóból álljon, de azok legyenek lényegre törők, néha átvitt értelműek, olykor humorosak. A megfelelő információkkal a játékosok képesek lesznek kitalálni a feladvány megoldását saját ismeretanyaguk vagy az internet által nyújtott lehetőségek alapján. A zenei szabadulószooba esetében egy dalrészlet is lehet az információmorzsa, amelyből ki kell találniuk az előadót. Ezzel a hallás utáni szövegértést is tudjuk tesztelni, fejleszteni bizonyos játékok esetében. Érdeemes lehet logikai feladatokat is belecsempészni, ami lehet számológép, fejtörő stb. Nemcsak dokumentumokhoz lehet kötni a következő feladatot, hanem tárgyakhoz is, amit a megoldott feladvány után tudnak megtalálni. A feladványok elhelyezése a legfontosabb a játék szempontjából, hiszen ha nem a megfelelő időben találják meg a játékosok a feladatot, akkor az egész játék vakvágányra fut, és ezzel a játékelmény elveszik. Mivel egy könyvtárban sok dokumentum található a polcokon, így azok potenciális rejtekhelyek lehetnek a feladványoknak. Mindig felvetődik a kérdés, hogy milyen módon szimbolizáljuk azt, hogy elnyerik újra a szabadságukat. Általában a játék utolsó borítékjában megtalálható a szabadulás kulcsa, ami a puzzle és a keresztrejtvény megoldásának valamint az utolsó feladvány plusz utasításának együttes információtartalma, ez viszi el a játékost egy tárgyhöz, ahol az oklevélen lévő kulcs szimbolizálja a szabadságot. Könyvtárbuszon némileg egyszerűbb, hiszen csak akkor nyílik ki az ajtó, ha valóban az ott leírtaknak megfelelően cselekednek.

A feladatok összeállítása során mi magunk is a téma szakértői leszünk, hiszen ahhoz, hogy a játékot el tudjuk készíteni, megfelelő és sokrétű tudással kell rendelkezünk a témában. Ezért a játék készítésekor érdemes lehet bevonni középiskolásokat, akik a közösségi szolgálatukat töltik vagy egy nyári tábort szervezni, ahol szabadulószoabát terveznek közösen, hiszen így megismerhetjük a gondolkodásukat, illetve ők is profitálnak, mert az adott témában ők is nagyobb tudást szereznek meg, mint egy tanóra keretein belül.

A feladatokat érdemes olyan dokumentumokba elrejtetni, amit az elektronikus katalógusban meg tudnak keresni, mivel így el-sajátítják a könyvtári keresőrendszerhez szükséges gyakorla-tot. Az összes dokumentumtípust meg kell mutatni a játékosok-nak a játék alatt, ami a könyvtárban található, amit a feladatok elrejtésénél tudunk megtenni.

Kerettörténet

A feladatok elkészítése közben vagy után megírhatjuk a keret-történetünket a játékhoz. Helyezzük el időben a játékot, ami egy leírás legyen, hogy az is el tudja képzelni azt a teret, aki még soha nem járt ott. Esetleg, ha a korszakra jellemző eszközöket, tárgyakat megnevezzük a szövegben, akkor egy kívülállónak is könnyebb lesz elképzelni. Lényeges, hogy a könyvtárat is bele-foglaljuk valamilyen módon a történetbe, így beleillik a könyv-tári tér a játékba. Személyhez szóló legyen, általában egy levél szokott lenni, amit egy harmadik ismeretlen jötevő írt. Benne kell lennie a bezárás okának, illetve hogy mi történik akkor, ha nem szabadulnak ki. Humoros, frappáns levélre van szükség, amibe bele van foglalva, hogy az első feladatot hol találják meg, ami már maga is lehet egy feladvány. Ezt a szöveget egy nagy borítékban kapják meg a keresztrejtvénnyel együtt.

Játékvezetés

A játék megkezdése előtt érdemes bemutatni a könyvtárat. Megkérdezni esetleg a játékosokat, hogy mit szoktak olvasni, hallgatni esetleg játszanak-e valamilyen hangszeren. A bemu-tató során lehetőségünk nyílik rámutatni az állomány azon ré-szére, ahol a játékosok érdeklődésének megfelelő dokumentu-mok találhatóak, akkor mindenképp tegyük meg. Továbbá hang-súlyozzuk ki a térben azon állományrészeket, amelyek kapcso-lódnak a játékhoz.

Előfordulhat, hogy a játékosok elakadnak vagy egészen rossz úton járnak a megoldás felé. Egy nyitott könyvtári térben, ahol a könyvtáros is jelen van könnyű megfigyelni, hogy miképp boldogulnak a játékosok. Segítőkérdésekkel könnyen vissza lehet terelni őket a helyes útra. Egy zárt térben már nehezebb, mert nem látjuk, hogy mit csinálnak. Olyankor érdemes a játékba belefoglalni, hogy a segítségkérést milyen módon tudják megtenni. (pl. kukorékolnak, ha segítségre van szükségük)



8. Kép Csak így tudtak segítséget kérni a játékosok

Kiállítás

Mind a komolyzenei és a könnyűzenei szabadulószoza esetében készítettünk egy kiállítást. A kiállítás a komolyzenei szabadulószoza témájából kifolyólag a Nagy zeneszerzők figyelnek címet kapta, ami során kilenc zeneszerző portróját helyeztük el. A portrékon QR-kódok is találhatóak voltak, amely az adott zeneszerző egyik híres művét rejtette hallgatható formában. A könnyűzenei szabadulószoza esetében pedig a korszak koncertplakátjaiból válogattunk és helyeztük el a könyvtárba. Továbbá A/3-as méretben a korszakra jellemző előadók, zenekarok képei közül válogattunk. Érdemes mindig a szabadulószoza témájához illő kiállítást összeállítani. A könyvtári állományban gyakran találhatunk olyan kiadványokat, plakátokat, amivel színesíteni tudjuk a könyvtári teret. Kistérségi könyvtárban akár a helyiek bevonásával is tudunk kiállítást készíteni.

Kommunikáció

A programot érdemes a lehető legtöbb online és egyéb térben meghirdetni. A könyvtárunk holnapján mindig meghirdetjük programjainkat, de több visszajelzés érkezett, hogy nehezen megtalálhatóak. Könyvtárunk az Országos Könyvtári Napok programlapjában is megjelent, amit a város összes fiókkönyvtárába is eljut. Többen a Facebookon látták a programot, amivel valóban széles kört lehet megszólítani. Érdekesnek találtam, hogy a moly.hu oldalon is találkozott vele egy játékos és annak hatására jöttek el játszani. Mi személyes módon is igyekeztünk a programot népszerűsíteni a hozzánk betérő olvasóknak. A jövőben konkrét intézményeket fogunk megcélozni, mint az egyetemi kollégiumok, ahol az egyetemisták lehet, hogy szívesen eljönnének játszani. Továbbá a helyi rádióban is érdemes lehet reklámozni a játékot, ezzel sokkal széleskörűbben eljuttatva a pécsi és a környékbeli lakosokhoz a hírt. A középiskolás fiatalok gyakran használják a TikTok nevű alkalmazást, ezért érdemes lehet olyan területekre is evezni a játék külső kommunikációját tekintve, ahova különben nem menénk.

Összefoglaló

Nem győzőm kiemelni az olvasóorientált gondolkodás fontosságát, hiszen csak akkor leszünk képesek a 21. században is kiszolgálni olvasóinkat, ha igazodunk az olvasói elvárásokhoz. Minél gyorsabban tudunk reagálni az elvárásokhoz, annál nagyobb lesz az olvasói elégedettség, amivel a könyvtár és a könyvtáros szakma presztízsét is emelni tudjuk. Fontos arra is rámutatnunk, hogy már nem a papíralapú cédulakatalógusokat írogatjuk, miközben két tea között rápisszentünk az olvasóra, hogy maradjon már csöndben. A könyvtár egy közösségi tér, ahol lehet beszélgetni, olvasni, pihenni esetleg szabadulószóban játszani.

A szabadulószóban napjainkban igazán divatos szórakozási formák a kikapcsolódni vágyók körében. Íme a dolgozatomban a bizonyíték, hogy a szabadulószóbanak helye van egy könyvtári térben. Számos pozitívum szól a játék mellett, többek között a könyvtár- és az olvasás népszerűsítése. A könyvtári szabadulószóba alatt a játékosok jól érzik magukat és egy pozitív kép alakul ki bennük a könyvtárról, a könyvtárban folyó munkáról. A szabadulószóba előnye, hogy fejleszti az információs

műveltséget és a könyvtárhasználati tudását a játékosoknak. Én egy könyvtári térben mindenképpen ingyenes programként hagynám meg a szabadulószo­bát, mert így azok is ki tudják próbálni a játékot, akik anyagilag ezt nem engedhetnék meg maguknak. A tehetősebb állampolgárok úgy is kifizetik a piaci alapú szabadulószo­bák több ezer forintos díját. Ebből kifolyólag úgy gondolom, hogy hibás vezetői gondolkodás az, ha díjat kérünk a játékért, hiszen nagy a valószínűsége, hogy csökkenne a program iránt az érdeklődés.

Én úgy gondolom, hogy a könyvtári terekben a szabadulószo­bákra lesz érdeklődés. Ebből kifolyólag szükség van az ilyen típusú játékokra és kezdeményezésekre. A kistele­püléseken nagyon jó program lehetőség tud lenni a helyi lakóknak. Hosszú­­távú cél lehetne az is, ha a kistele­pülések könyvtárosai készí­te­nének ugyanerre a módszertanra más-más témákra játékokat, amivel a helyi olvasóikat tudják szórakoztatni. Ehhez szükség van kreatív, pozitív hozzáállású könyvtárosokra, akik az olvasói igényeket figyelembe véve alakítják ki a játékot.

Az elkövetkezendő időszakban a korábbinál több energiát kell szánnunk arra, hogy a könyvtári terekbe becsalogassuk a potenciális olvasókat. Ehhez jó eszköz lehet a szabadulószo­ba, amit bármilyen témára tudunk adaptálni. A módszertan kész. Leteszteltük, működik. Eme klasszikus gondolattal zárnám dol­gozatomat: „Be van fejezve a nagy mű, igen. A gép forog, az al­kotó pihen.” (Madách)

Irodalomjegyzék

2008. III. Az információs műveltség fogalma az európai és Eu­rópán kívüli kultúrákban, In: A 21. század műveltsége – E-könyv az információs műveltségről. Pécs: Pécsi Tudu­mányegyetem — Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar Könyvtártudományi Intézet URL: <https://mek.oszk.hu/06300/06355/html/03.htm> (2020. 02. 02.)
- Orwell, George 2013. 1984 [ford. Szíjgyártó László]. Budapest, Európa, 2013. 32 p.
- Bartos Éva, 1984. Biblioterápia és a közművelődési könyvtá­rak. In: Hátrányos helyzetű olvasók könyvtári ellátása. Szerk. Csapó Edit. Budapest. Múzsák, 1984. 101-113. p.
- Böröcz Livia, 2020. Könyvtári szolgáltatások – könyvtárhasz­nálók. Elvárt kompetenciák a kistele­püléseken. In:

- Szakmai ismeretek és készségek – átalakuló hivatás. Válogatott könyvtártudományi tanulmányok. Magyar Könyvtárosok Egyesülete, Budapest, pp. 241-246. ISBN 978-963-89260-3-6, 978-963-89260-4-3 URL: <http://real.mtak.hu/116919/> (2022. 01. 14.)
- Csíkszentmihályi Mihály, 1991. Flow; Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája. Budapest, Akadémia Kiadó, 1997
- Csobán László, 2020. A könyvtáros szerepe és lehetőségei a kis települések könyvtári ellátásában és a könyvtárbuszokon. In: Szakmai ismeretek és készségek – átalakuló hivatás. Válogatott könyvtártudományi tanulmányok. Magyar Könyvtárosok Egyesülete, Budapest, pp. 247-253. ISBN 978-963-89260-3-6, 978-963-89260-4-3 URL: <http://real.mtak.hu/116921/> (2022. 01. 14.)
- Fromann Richárd, 2017. Játékoslét: a új világa. Budapest, Typotex.
- Koller Inez Zsófia, 2019. A laboratory for community learning – the Vision of Tomorrow Workshop series. Between Global and Local: Adult Learning and Communities Network Learning and Living in Diverse Communities. Ed.: Balázs Németh. 77-84. pp.
- Kovácsné Koreny Ágnes., 2018. Könyvtár és közösség, avagy a közösségvezérelt könyvtár elmélete és gyakorlati megvalósításának lehetőségei. Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 65(1), 15–26. URL: <https://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/view/1721> (2022.01.14)
- Lengyelne Molnár Tünde , 2020. A technológiai fejlődés hatása a könyvtárakra. In: Információközvetítés és közösségépítés – multifunkciós könyvtári hálózatok. ELTE BTK Könyvtár- és Információtudományi Intézet, Budapest, pp. 263-275. ISBN 9789634891758 URL: <http://real.mtak.hu/130861/> (2022. 01. 14.)
- Mérő László, 2010. Az érzelmek logikája. Budapest, Tericum.
- Orwell, George, 2001. Állatfarm: tündérmese [ford. Sziogyártó László]. Budapest, Európa, 2001, 32 p.
- Paraginé Tóth Edina, 2020. Egy kistelepülési könyvtár(os) esz közei és lehetőségei a közösségfejlesztés területén. In: Szakmai ismeretek és készségek – átalakuló hivatás. Válogatott könyvtártudományi tanulmányok. Magyar

Könyvtárosok Egyesülete, Budapest, pp. 255-270. ISBN 978-963-89260-3-6, 978-963-89260-4-3 URL: <http://real.mtak.hu/116933/> (2022. 01. 14.)

Penttilä, Katriina, 2018. History of Escape Games (Doctoral dissertation, Master's Thesis of University of Turku). URL: https://www.utu.fi/bitstream/handle/10024/145879/History_of_Escape_Games_ProGradu_Katriina_Penttil%C3%A4.pdf?sequence=1&isAllowed=y (2022. 01. 14.)

Sipos Katalin, 2021. Játékpedagógia a digitális oktatásban A szabadulószoza gyakorlati alkalmazásának lehetőségei In: Kéri Katalin (szerk.): Digitális és online lehetőségek, jó gyakorlatok a tanári munkában és a neveléstudományi kutatásokban : Osztatlan tanár szakos hallgatóknak és gyakorló pedagógusoknak. PTE BTK Neveléstudományi Intézet – „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola, Pécs, 2021. 111-123. o. | ISBN (pdf) 978-963-429-639-3 URL: https://pea.lib.pte.hu/bitstream/handle/pea/23885/9_8-keri-k-digitalis-es-online-lehetosegek-ptebtk-ni-pecs-2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y (2022. 01. 17.)

Szőke-Milinte Enikő, 2020. Információ – Média(tudatosság) – Műveltség A Z generáció tanulása. Budapest, 2020. Pázmány Péter Katolikus Egyetem, 146 p. URL: [https://btk.ppke.hu/uploads/articles/1734918/file/Inform%C3%A1ci%C3%B3%20-%20M%C3%A9dia\(tudatoss%C3%A1g\)%20-%20M%C5%B1velts%C3%A9g%20egyben_Internetre%20PDF.pdf](https://btk.ppke.hu/uploads/articles/1734918/file/Inform%C3%A1ci%C3%B3%20-%20M%C3%A9dia(tudatoss%C3%A1g)%20-%20M%C5%B1velts%C3%A9g%20egyben_Internetre%20PDF.pdf) (2022. 01. 14.)

Tóth Máté, 2015. Könyvtár és közösség. Budapest, Argumentum, 7,17-18, 123 p.

Varga Katalin, 2014. Az információs műveltség a mindennapi pedagógiában, In: Pedagógia, oktatás, könyvtár 131-142.p. Pécs: Pécsi Tudományegyetem Egyetemi Könyvtár és Tudásközpont. URL: https://mek.oszk.hu/17500/17514/17514.pdf?fbclid=IwAR1EFz7jI581nuVy_dVKCaI_ql_NH7E4ZnisfMUX-hAyt1LuGBpq4QvXB40 (2020. 01. 26.)

Wenger, Etienne, 1998. Communities of Practice Learning

Meaning and Identity. Retrieved from. Cambridge, U.K. [etc.]: Cambridge University Press. 3-17p.

Folyóirat

- Balogh András, 2015. Könyvtár, közösségi tér, minőségi-szellemi rekreáció Könyv, könyvtár, könyvtáros, ISSN 1216-6804, 2015. (24. évf.) 1. sz. 3-13. old. URL: http://epa.oszk.hu/01300/01367/00263/pdf/EPA01367_3K_2015_01_03-26.pdf (2022. 01. 17.)
- Bartos Éva, 2014. Bővülő könyvtáros kompetenciák. Tudományos és Műszaki Tájékoztatás. Évf. 61 szám 3.
- Blümig, G., & Klostermann, A. (2020). Rettet das Wissen! Ein Praxisbericht rund um ein Live Escape Game im Lesesaal der Universitätsbibliothek Würzburg. O-Bib. Das Offene Bibliotheksjournal / Herausgeber VDB, 7(2), 1–9. URL: <https://doi.org/10.5282/o-bib/5572> (2022. 04. 03.)
- Elbert, Monika – Fuegi, David – Lipeikaite, Ugne, 2012. Perceptions of public libraries in Africa In: Ariadne. Web magazine for Information Professionals URL: https://www.eifl.net/system/files/resources/201408/perceptions_of_public_libraries_in_africa_-_full_report_hi.pdf (2019. 12. 19.)
- Fromann Richárd – Damsa Andrei, 2016. A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. In: Új Pedagógiai Szemle, 3-4. sz. 76-81 p. URL: <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztaara-az-oktatasban> (2019. 12. 11.)
- Hermann Irén, 2015. Bezárunk titeket egy szobába, és jó lesz. In: Forbes. 2., 44-47 p.
- Huysmans, Frank, 2013. Measuring the public library's societal value: A methodological research program In: IFLA Journal (39.köt.), 2. sz. 168-177. p. URL: https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/ifla-journal/ifla-journal-39-2_2013.pdf (2019. 12. 19.)
- Kajári, Katalin, 2021. Szabadítsd ki a könyvtárost! Könyvtári szabadulószooba, kreatív feladatok és rekreáció. Könyv, Könyvtár, Könyvtáros, 30(7-8.), 3-9. URL: <http://ojs.elte.hu/3k/article/view/3151/2870> (2022.

01. 14.)

- Koller Inez Zsófia 2021. A közösségi tanulás laboratóriuma – Jövő-Kép műhelysorozat. DOI: 10.15170/TM.2021.22.K1.18 Tudásmenedzsment 22. évf. 1. Külön szám 248-268 (2021)
- Koltay Tibor, 2007. A forrásközpont oktató szerepe és az információs műveltség. In: Agridia Media 2006 : “a digitális tanítási-tanulási környezet új tanári kompetenciákat és növekvő tanulási teljesítményt feltételez” : “digital teaching and learning environments require new teaching competences and increasing academic achievement” / [szerk. Tompa Klára, Nádasi András]. – Eger, 2007, 125-130. p.
- Laza Bálint, 2018. Kiszabadultunk a világba. Forbes. 10., 33-44p.
- McKenzie, Jamie – Davis, Hilarie Bryce, 1986. Filling the toolbox: Classroom Strategies to Engender Student Questioning URL: <http://www.fno.org/toolbox.html> (2019.12.09.)
- Molnár Ferenc Tamás, 2020. A „Nagy Testvér figyel! – Szabadulj ki a könyvtárból!” program megvalósulása és eredményei. Tudásmenedzsment, 21(1-2), 315-327. URL: <https://doi.org/10.15170/TM.2020.21.1-2.24> (2021. 01. 05.)
- Pajor Z., & Szeifer C., 2021. Az olvasásnépszerűsítés jó gyakorlatai a Csorba Győző Könyvtárban. Tudásmenedzsment, 22(1. különszám), 222–228. URL: <https://doi.org/10.15170/TM.2021.22.K1.15> (2022.01.14)
- Szabó Ferenc János, 2021. „A Fonotéka” URL: <https://www.jelenkor.net/visszhang/2188/a-fonoteka> (2022.01.14)
- Szóllás Péter, 2010. A könyvtár mint harmadik hely. In: Könyv, könyvtár, könyvtáros, ISSN 1216-6804, 2010. (19. évf.) 11. sz. 3-7. old.
- Tóth Gyula, 2011. Sebestyén Géza a közkönyvtárügy megújítója (is). - In: Könyvtári figyelő, ISSN 0023-3773, 2011. (57. évf.), 4. sz., 699-720. p. URL: http://ki2.oszk.hu/kf/2012/01/sebestyen-geza-a-kozkonyvtarugy-megujitoja-is/?fbclid=IwAR0YQmTJpOyEMx5JzGkbfUOePRKPz4HIjgXI2l0pg2IKevkDwG5i_8Hyq08 (2022. 01. 16.)

Varga Katalin, 2014. A jövő iskolája – ma. In: Könyv és Nevelés, 2. (2014) 1.sz. 49-53 p. URL: <https://folyoiratok.ofi.hu/konyv-es-neveles/a-jovo-iskolaja-ma> (2019.12.11)

Egyéb internetes források

2008. Az információs műveltség fogalma az európai és Európán kívüli kultúrákban. In: A 21. század műveltsége elektronikus dok.: e-könyv az információs műveltségről. Pécs: PTE FEEK Könyvtártudományi Intézet. URL: <https://mek.oszk.hu/06300/06355/html/> (2019. 12. 09.)

Nagy-Arany Zsuzsanna, 2019. A gamifikáció mint a könyvtárpedagógiai munkát segítő módszer. Tudományos és Muzsaki Tajekoztatás, 66(9). URL: <https://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/download/12374/14089/> (2022. 04. 03.)

A Csorba Győző Könyvtár Zeneműtárának szolgáltatásai: URL: <https://www.csgyk.hu/zenei-gyujtemeny> (2022. 02. 12.)

A varázslóiskola legendája, 2018. URL: <http://www.konyvtarcegled.hu/galeria/774> (2022. 03. 01.)

Álomcsapda URL: <https://sites.google.com/view/alomcsapda/szabaduloszoba> (2022. 07. 28.)

Balogh András, 2013. Bibliopláza – a XXI. század könyvtára? URL: <http://ki2.oszk.hu/3k/2013/04/biblioplaza-a-xxi-szazad-konyvtara/> (2022. 01. 14.)

Berlin-Mitte, Városi Könyvtár ad otthont az "Elveszett kézirat" elnevezésű szabadulósobának URL: <https://www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/angebote/escape-game/escape-game-786433.php> (2022. 02. 12.)

Colossal Cave Adventure játékleírása URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure (2021.01.10.)

Csáki Csaba: Ezért a superkönyvtárért irigyelhetjük a finneket: URL: <https://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/view/12540/14265>

Exitventures honlapja: URL: <https://exitventures.de/> (2022. 02. 12.)

Helstáb Laura, 2019. Az Y-generáció kiégése, I. rész URL: <https://mindsetpszichologia.hu/az-y-generacio-kiegesei-resz> (2022. 01. 14.)

Kings Quest játékleírása URL: <https://www.mobygames.com/game/kings-quest> (2022.07. 28.)

Madách Imre: Az ember tragédiája, első szín URL: <https://mek.oszk.hu/00800/00875/html/html/index1.htm> (2022. 01. 20.)

Mazurka Zárka, 2015. URL: <https://szegedma.hu/2015/03/gyilkosság-szabadulojatek-es-krimiklasszikusok-a-konyvtari-ejszakan-szegeden> (2022. 03. 01.)

NSW, 2008. Enriching communities: the value of public libraries in New South Wales/ Library Council of New South Wales. State Library of New South Wales URL: <https://www.sl.nsw.gov.au/sites/default/files/Enriching%20Communities%20-%20the%20value%20of%20public%20libraries%20in%20New%20South%20Wales%20Full%20Report.pdf> (2019. 12. 19.)

Online könyvtári szabadulósobák

Békés Megyei Könyvtár: URL: <https://konyvtarak.hu/digitalis-konyvtar/alomcsapda-digitalis-szabaduloszoba> (2022. 01. 14.)

Veszprémi Eötvös Károly Megyei Könyvtár URL: <https://www.ekmk.hu/hu/friss-hirek/6859-online-szabaduloszoba> (2022. 01. 14.)

Egyesült Államok: URL: <https://ptlibrary.org/hogwarts-digital-escape-room/> (2022. 01. 14.)

Franciaország: URL: <https://www.mylpl.info/news/virtual-escape-rooms>(2022. 01. 14.)

Oomes, Marjolein, 2013. Measuring the public library's societal value: A methodological research program In: IFLA Journal (39.köt.), 2. sz. 168-177. p. URL: https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/ifla-journal/ifla-journal-39-2_2013.pdf (2019. 12. 19.)

Pintér-Papp Eszter: Játék 3nap 3 helyszínen, 2021. URL:

https://papaesvideke.hu/?p=14382&fbclid=IwAR2mv9NGjl_wR_Bats1nbZCBhlpYlfzYPRE-MWDG0_IC73k_Ax0f4yQYn9U (2022. 03. 01.)

Sámson Szelenécje, 2021. URL: <https://www.face>

book.com/events/1456763231329071/ (2022. 03. 01.)

Szabadulószoza terápiás célokra is használható URL:

<http://vadaskert.hu/2019/03/12/terapias-szabaduloszoba-hamarosan/> (2021.01.10.)

Szabadulószoza története URL: <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>

(2021.01.10.)

Timaffy Lilla, 2018. Oodi, az új, helsinki központi könyvtár –

Oodi, Helsingin keskuskirjasto URL: <http://finnorszagunkari.hu/index.php/home/elet-finnorszagban/151-oodi-az-uj-helsinki-kozponti-konyvtar-oodi-helsingin-keskuskirjasto>

Jogszabályok

1997. évi CXL. törvény a muzeális intézményekről, a nyilvános

könyvtári ellátásról és a közművelődésről URL:

<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=99700140.tv>
2022. 04. 01.)

NAT 2012. 3. Melléklet; Kerettanterv a gimnáziumok 9-12. év

folyama számára; informatika URL: http://kerettanterv.ofi.hu/03_melleklet_9-12/3.2.16_informat_9-12.doc (2020. 01. 12.)

2020. In: Magyar Közlöny, 17. 293-446 p. URL: <https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/3288b6548a740b9c8daf918a399a0bed1985db0f/megtekintes> (2020. 02. 04.)

Fekete Csönd – Irodalmi Szabadulószoza

Sütő Ramóna – Bálint István Ábrahám

Kezdetek

A szabadulószoza-készítés ötlete már 2018 őszén megfogalmazódott bennünk, és a félév során meg is kezdtük az előkészítő munkálatokat. Az első (vagy ahogy hivatkozni szoktuk, az alfa) verziót egy egyetemi kurzushoz készítettük el, eredetileg hármas csoportmunkában (Sütő Ramóna, Rómer Viola és Bálint István Ábrahám) az egyetem Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Karának egykori könyvtárában. Ennek a kiadásnak a fő csapásiránya az információs műveltség és az információkeresési stratégiák voltak: a résztvevők célja a szobába lépést követően a feladatok megoldása volt a lehető legrövidebb időn belül, így felhívva a figyelmet a digitális írástudás és a kommunikáció fontosságára. A játék közben figyeltük a játékosokat, legfőként azt, hogyan értelmezik a kérdéseket, hogyan keresnek, a kapott válaszokat miként értékelik, milyen döntéseket hoznak, illetve mely információmorzsákat hogyan osztják meg társaikkal a játék során. A szoba ezen variációja rávilágított az alapvető gyermekbetegségekre és játékmechanizmus-beli hiányosságokra, a kapott információk pedig megadták a kezdő nyersanyagot a szoba továbbfejlesztésére, viszont a kutatómunka megkezdéséhez még nem rendelkeztünk megfelelő háttérrel: itt kapcsolódtunk be a Társadalmi Befogadás Szakkollégiumba (továbbiakban szakkollégium vagy TBSZ). Ekkoriban már mindhárman tagjai voltunk a szakkollégiumnak, viszont önálló kutatással egyikünk sem rendelkezett. Koller Inez Zsófia szakkollégium-vezető biztatására a TBSZ 2018 őszi, IV. Jövő-Kép Workshopján már a szabadulószobával jelentünk meg. Az őszi szemesztert követően megkezdődött a szoba érdemi továbbfejlesztése, és a béta verzió elkészítése: itt már nem az információs műveltséget helyeztük a kö-

zép pontba, az eredeti cél is megváltozott. Olyan szoba kialakítására törekedtünk, mely moduláris szerkezetű, a modulok bármilyen tartalommal megtöltve teljes játékkélményt adnak, emellett edukatívak is. A játékot egy irodalmi mű köré építettük fel, ami a moduláris szerkezetnek köszönhetően bármilyen más mű fogadására és feldolgozására is képes kellett, hogy legyen.

A szakkollégium rendezvényein túl lehetőségünk volt megjelenni a 2019-es Ördögkatlan Fesztiválon is a PTE Bölcsészudvarban. A kitelepülés alkalmával heterogén csoportok alkották a szabadulók körét, az általános iskoláskorútól a nyugdíjasig minden korosztály képviseltette magát. Az Ördögkatlan Fesztivált követően több egyetemista csoportot is fogadott a szoba, fő helyszíneként itt a PTE Rókus utcai, Társadalomtudományi Szakkönyvtára szolgált. Itt a szoba készítőinek létszáma is megváltozott, kialakult a most is érvényes, két fős kutatói csoport Sütő Ramónával és Bálint István Ábráhámmal. A berendezést már a kezdetektől fogva úgy igyekeztünk kialakítani, hogy kitelepülések alkalmával a terem/szoba sajátosságait ki tudjuk használni. Ez a Katlanon, illetve a Rókus utcai épületben sem volt másként: a könyvtár emelvényes elrendezése lehetőséget nyújtott, hogy a szoba egyes részeit (mint a dolgozószoba/irodai rész és kották/zenesarok) fizikailag is elszeparáljuk. A távolságok növelésével a közlekedést is kényelmesebbé tettük, emellett a kommunikációra is nagyobb hangsúly helyeződött, hiszen a csapatok hamar realizálták, hogy az ide-oda szaladgálás nemcsak fárasztó, de értelmetlen is, a látottakat meg kell beszélni/osztani a csapattársakkal. A szabadulószoba béta verziójának fő célja, hogy egy olyan, gimnáziumi tanórákon használható játékot alkossunk meg, mely segíti a diákok bevonását az órai munkába, segítse a tananyagra hangolódást, emellett felkeltse az érdeklődést az aktuális irodalmi mű iránt, nem utolsósorban pedig a szoba feladványaiba és képi világába szőtt elemek segítségével játékosan sajátítsanak el a művel kapcsolatos tudnivalókat. A probléma, miszerint a Z és alfa generációknál kevésbé hatékony a frontális oktatási módszer sorra jelennek meg új ötletek sorra jelennek meg új ötletek az iskolai tanórák edutainment-filozófia mentén történő frissítésével kapcsolatban.

Szabadulószoza-történeti áttekintés

Az időcsapda⁴² és az exitgames.hu⁴³ blogja szerint a mai értelemben vett szabadulószozák már a 90-es években formálódni kezdtek, de akkor még a virtuális világ platformjain. Nagy népszerűségnek örvendtek azok a számítógépes játékok, amikben a játékosoknak az egérrel kattintva kellett szobáról szobára haladniuk, s nyomokat keresve megoldani egy rejtélyt vagy éppen kijutni egy bűncselekmény helyszínéről. A Mystery House játékban egy házban kell megkeresni az elrejtett ékszereket, azok helyett azonban csak holttestekkel találkozhatnak, amik számos kérdést hoznak magukkal, hogyan kerültek oda, ki ölte meg őket és így tovább. A hatalmas érdeklődés hamar felkeltette a profitorientált társaságok figyelmét, 2007-ben a japán SCRAP Entertainment alapítója Takao Kato már azon dolgozott, hogy az online játékok koncepcióját hogyan lehet a való életben is megteremteni. Ezzel egyidőben nyugaton is óriási potenciált láttak a szabadulós játékok piaci értékesítésében. A Szilícium völgyben is elkezdtek kísérletezni a szabadulószozák játékmekaniájának megalkotásával, de ebben az esetben a tervezők Agatha Christie bűnügyi regényeit használták kiindulópontnak. Magyarországon 2011-ben jelent meg az első szabadulószoza, mely a ParaPark⁴⁴ szabadulótársaság nevéhez köthető. Budapesthez köthető a szabadulószozák berobbanása a köztudatba, egyre több társaság kezdett el újabbnál újabb tematikákat gyártani szobáikhoz. Ennek a hullámnak köszönhetően aztán további európai nagyvárosokban is elkezdtek szaporodni a kiszabadulós játékok. Térhódításukhoz nagyban hozzájárult Csíkszentmihályi Mihály flow elmélete⁴⁵, szerinte az ember akkor nyújtja a legjobb teljesítményt, amikor a feladataira összpontosít, de oly módon, hogy a külvilág teljesen megszűnjön körülötte. Az emberek ilyenkor boldogok, egy jól összerakott szabadulószoza pedig ugyanezt az élményt tudja nyújtani.

⁴² A szabadulószozák története. <https://idocsapda.hu/a-szabaduloszobak-tortenete>

⁴³ A szabadulószozák eredete. <https://www.exitgames.hu/blog/a-szabaduloszobak-eredete>

⁴⁴ ParaPark térkép. <http://parapark.hu/map>

⁴⁵ Csíkszentmihályi, M. (2010). Flow - Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája. Buda-pest: Akadémiai Kiadó

A ParaPark és a hozzá hasonló társaságok célja, hogy olyan vállalkozást üzemeltessenek, ami az év legtöbb napján elérhető és széles választékot kínál a játékosoknak. A paletta igen széles, rengeteg különböző tematika közül választhatnak a szabadulni vágyók: nyomozhatnak gyilkosság után, megakadályozhatnak egy merényletet, megtalálhatják egy világot elpusztító vírus ellenszerét vagy akár egy már jól ismert film még nem ismert titkait is megfejthetik. Nemcsak a fiatalok, de az idősebb korosztály is előszeretettel választja programként a szabadulósobák látogatását, hiszen a változatos logikai és ügyességi feladatok időre való megoldása egy kedvelt témával vegyítve bárkit magával ragadhat. A nyakatekert feladványok megoldására általában egy órát kapnak a szabadulók, de ez társaságonként változhat. Az idő múlását mindig nyomon követhetik egy szobába épített kijelzőn vagy akár a játékmester jelzései alapján. A játékmesterrel is kapcsolatba léphetnek beépített mikrofonokon vagy egy walkie talkie-n keresztül, aki elakadás esetén segítséget is adhat a szobában lévő játékosoknak. Egy ilyen játék alkalmával elengedhetetlen a csapatmunka, a szobában elrejtett nyomok és logikai feladványok párhuzamos megoldása világos és higgadt kommunikációt igényel a játékosok között, hogy a megfejtett részleteket fel tudják használni a kijutáshoz. A kreativitás és a logika mellett kompromisszumkészség is egy kedvező tulajdonság, amit nem árt érvényesíteni. A szabadulósoba tartalmi és mechanikai lehetőségeinek köszönhetően ma már nem csak egy szórakozási lehetőség, hanem a játékosított oktatás eszköztárában is megjelenő tanulási forma.

Gamifikáció

A szabadulósoba béta verziójának fő célja, hogy egy olyan, gimnáziumi tanórákon használható játékot alkossunk meg, mely segíti a diákok bevonását az órai munkába, segítse a tananyagra hangolódást, emellett felkeltse az érdeklődést az aktuális irodalmi mű iránt, nem utolsósorban pedig a szoba feladványaiba és képi világába szőtt elemek segítségével játékosan sajátítsanak el a művel kapcsolatos tudnivalókat. A probléma, miszerint a Z és alfa generációknál kevésbé hatékony a frontális oktatási módszer sorra jelennek meg új ötletek az iskolai tanórák gamifikáció és edutainment-filozófia mentén történő frissítésével kapcsolatban.

„A gamifikáció – vagy más néven játékosítás – a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja pedig, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye.”⁴⁶

Fromann – Damsa, 2016

Az említett játékon kívüli területek egyike az oktatás. Általános értelemben véve a tanulási folyamat egyik kiindulópontja a frontális módszereket választó pedagógus, aki információkkal látja el a végpontként definiálható passzív befogadót, a diákság személyében. Létezik azonban a tanulási folyamatnak egy olyan változata is, amikor a tanulók nem passzív befogadói annak, hanem aktív résztvevői. Ezzel megtörténik a játékmechanizmusok beépítése az ismeretsajátítás folyamatába, amivel együtt jár eredményesség és motiváció. A játékban való részvétel egy olyan ösztönös magatartásforma, melynek során észrevétlenül, rengeteg információ kerül feldolgozásra. Ezek az akár új, akár már ismert információk a játékelmény miatt sokkal tartósabban fognak rögzülni a memóriában.

Ahhoz, hogy tartósan eredményes tanulási folyamatról beszélhessünk, nem elég a játék formájában megjelenő külső motivációs erő, hanem szükséges előhívni a tanulók belső motivációját is. Ilyen motivációs tényező lehet akár a játék jutalmazó és büntető rendszere, vagy akár a flow hatás. A flow elmélete szerint egy adott tevékenységben annyira feloldódhatunk, olyan élményben lehet részünk, amelynek okán az adott tevékenységet pusztán önmagáért, a cselekvésért végzünk⁴⁷. A gamifikált oktatás olyan a 21. század feltételezte készségekre tud reflektálni, mint a kritikai gondolkodás, a kreativitás, az együttműködés és a kommunikáció. Arra alapoz, hogy az új ismeretanyag csak úgy kerülhet a tanulók birtokába, hogy azok kénytelenek megszerezni azt különböző feladatok teljesítésével.

⁴⁶ Fromann – Damsa. 2016. Új Pedagógiai Szemle. A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkozta-az-oktatásban>

⁴⁷ Csíkszentmihályi, M. (2010). Flow - Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája. Buda-pest: Akadémiai Kiadó

Projektünk során egy olyan tananyagorientált, játékelmény fókuszú, részvételen alapuló diákok közötti együttműködésre építünk, melynek kereteit egy szabadulószoza adja. Egy szobát az élményekkel teli közös játék, a feladatmegoldás és az értelmezési keretrendszer

hármasa határozza meg. A szabaduló szobák igazán eredményes oktatásba integrálódása a következő, Rigóczki Csaba (2016) által megfogalmazott működési elvek mentén valósulhat meg. A játék önkéntes és önmagáért való. A pedagógusoknak talán itt van a legnagyobb szerepük a belső motiváció előhívásában, ugyanis a gyerekeknél sokszor kötelezőnek érződik minden, ami iskolai feladat. Egy szabadulószozobát azonban könnyen építhetnek a tanulók egyéni érdeklődéseire, szükségleteikre, melyben a résztvevők nagyfokú szabadságot és önállóságot kapnak. A játék sikert ígér. A szoba feladatmegoldásához tartozó nehézségi szintet a lehető legpontosabban kell meghatározni, hiszen a túl könnyű játék hamar unalmassá válik, a túl nehéz játék pedig hamar feladásra készíti a játékosokat. A játék legyen felszabadulás. Ez a feltétel tulajdonképpen a játékosítás alapelvét hivatott biztosítani. Egy játék, ahogyan a szabadulószoza sem feltételezheti, hogy a játékos a folyamatban negatív stresszt éljen át. Ha az mégis megvalósul, a játékosok nem szerzik meg az élményeket, amelyek később a motiváció kialakításában játszanak szerepet. A játéknak garantált ideje van. Fontos, hogy az időbeli keretek előre meghatározottak legyenek, ezzel biztosítani tudjuk a sikeres tervezést, együttműködést és megvalósítást. A szabadulószoza szempontjából a legfontosabb játékmekanikai mozzanat, hogy a játék szociális tér. A szabadulószozobákból való kijutás sikerének alapfeltétele a játékosok együttműködése, elengedhetetlen a játék közbeni kommunikáció.

A szabaduló szobák oktatásban való alkalmazásával egész tananyagegységeket lehet játékosítva oktatni. Ezzel a módszerrel a tananyag megismerésén túl olyan kompetenciák fejlesztését érhetjük el, melyek a hagyományos órákon nem kapnak elég figyelmet. Használatával megkönnyíthetjük a tananyagban való elmélyülést, valamint elősegíthetjük a mélyebb bevésődést is. Ösztönözhetjük a tanulókat az önálló munkavégzésre és gondolkodásra, valamint a játék közben sokkal több sikerélményben lehet részük, mint a frontális oktatás során. A játékon keresztüli tanulóssal megvalósítjuk az edutainment-filozófia

mentén történő ismeretelsajátítást, melynek sajátossága, hogy az ismétléses tanulást felváltja az interakcióra épülő játékos tevékenység.

A szabadulósobák hatékonyságát jól igazolja a résztvevők öröme és mámore a szabadulás pillanatában, ezek azonban aligha kézzelfogható értékelési szempontok az oktatási folyamatban. Amennyiben a játékosítás teljes anyagrészekre terjed ki, a számonkérés során nem szabad az oktatási rendszer által megalkotott értékelési szempontokat alkalmazni. A pedagógusoknak fel kell ismerniük, hogy a szabadulósobába csempészett ismeretanyag ily módon való elsajátítása nem értékelhető a hagyományos mérési eszközökkel, mint például a dolgozat. Amennyiben az oktatási folyamat során játékosításban gondolkodunk, érdemes a tananyagegységek végére saját mérhető értékelőrendszerrel készülnünk, melyek szintén egy játékos keretrendszerben értelmezhetők. Ilyenek például a toplisták, a trófeák, a kitűzők, mint a fejlődési szint nyomonkövetési eszközei.

Akciókutatás

Kutatásunk fejlődéstörténetét az akciókutatás módszertanán keresztül kívánjuk közreadni. Az akciókutatás a hetvenes években megjelenő önreflexiós értékeléssel foglalkozó módszertan, mely elsősorban a minőségbiztosítással foglalkozó szakirodalomban tűnt fel, mára azonban már a pedagógiai tevékenységek értékelésében is helyet kapott. A folyamat célja, hogy lépésenként megvizsgálja, a kutató elvégzett tevékenységét célkitűzéseinek tükrében, majd a részeredmények feltárásával folyamatosan korrigálja az esetleges hibákat. Az akciókutatás módszertana ciklikus, ismétlődő tevékenységek elemeiből épül fel, melynek kiindulópontja a kutatási cél megfogalmazása.

A Fekete Csönd – Irodalmi szabadulósoba létrehozásának célja, hogy a gamifikáció eszközeinek segítségével élményszerűvé tegyük a középiskolások számára az irodalmi szövegek feldolgozási folyamatát. A kötelező olvasmányok és a magyar irodalom órákon előkerülő művek gyakorlatban használt interpretációs folyamata gyakran érdektelen és monoton a diákok számára. Azzal, hogy egy irodalmi művet adunk hozzá a szabadulósoba kerettörténetéhez, a feladatokon keresztül folyamatosan ösztönözzük a résztvevőket az értelmezésre. S ez-

zel együtt olyan folyamatokat is katalizálni tudunk, mint a kritikai-logikai gondolkodás, az együttműködés, a kommunikáció és a kreativitás. Ahogy lezajlottak az első tesztelések egy másodlagos cél is megfogalmazódott bennünk. Egy olyan szabadulószoba létrehozásáról, ami bizonyos fix elemek megtartásával bármely irodalmi mű feldolgozásához segítséget nyújthat.

A cél megfogalmazása után elkezdődött a szakirodalmi feltárás, valamint a témában már megvalósult pedagógiai jógyakorlatok felkutatása. Rengeteg információt gyűjtöttünk a gamifikációval kapcsolatban Fromann Richárd írásaiból, az Új Pedagógiai Szemle folyóirat számos pedagógusok által írt játékosításról szóló törekvést tárt elénk, azonban a szabadulósobák módszertanának irodalma a kutatás kezdetén még igen csekély körpuszt alkotott. 2016-ban a budapesti Karinthy Frigyes Gimnázium első ízben készített oktatásban használt szabadulószobát, majd két évvel később a szarvasi Szlovák Általános iskola építette be a kerettantervébe a szabadulósobák oktatási célú működtetését. Ezekről a jógyakorlatokról olvashatunk részletes beszámolókat, azonban azok nem módszertani megközelítések. A szobákat készítő pedagógusok szerint:

„a szabadulósobák feladványai pont azokat a készségeket fejlesztik a diákokban, melyekre a hagyományos oktatás során kevesebb figyelem jut. A problémamegoldó készség, a kooperáció és a szociális kompetenciák sokszor bizony háttérbe szorulnak az osztálytermekben. Ezért mindenképpen jó ötlet becsempészni a kijutós játékokat a tanmenetbe”⁴⁸

A szabadulószobánk megalkotásának folyamatában többnyire a saját tapasztalatainkra támaszkodtunk. Több ízben ellátogattunk az oktatási folyamaton kívüli, egymástól nagyban eltérő tematikájú szabadulószobákba, és figyelmesen gyűjtögettük azokat az elemeket, amik mindegyik szobában megtalálhatók voltak, így például a kerettörténet, a logikai szál, a helyszín és

⁴⁸ Szabadulószoba az iskolában. <https://www.exittheroom.hu/blog/szabaduloszoba-az-iskolaban>

a hozzátartozó eszközök. A megfogalmazott célokat összefésültük a szakirodalmi kutatásokkal, valamint a saját módszertani gyűjtőmunkánkkal, s ezek összegzésével elkezdődött a projekt részletes megtervezése.

A tervezés módszertana

A szabadulószoza módszertani szempontból a kooperatív csoportmunkára épül, ez értendő a mi szempontunkból, mint készítőik és a játékosok részéről is. A kooperatív csoportmunka lényege, hogy a szabadulók úgy oldják meg a kapott feladatot, hogy közben a csapat tagjai folyamatosan kommunikálnak egymással. A megoldás eléréshez elengedhetetlen, hogy a tagok összedolgozzanak, mindenkinek más szerepkört/feladatot kell magára vállalnia, így elérve a kijáratot és a megoldást is. A munkamegosztás másik aspektusa, hogy a tagok saját képességeit kihasználva kell, hogy hozzájáruljon az eredményhez. Mindenki azt a feladatot végzi el, amiben a legjobb, így a több sikerélmény is éri a diákat, megnő az involvement szintje és ezzel együtt a lelkesedése is tovább növeli a siker valószínűségét. A csoportmunka alkalmazása a tantermi munkánál nem újdonság: iskolai keretek között a humántudományos tárgyak oktatásánál gyakori módszertani eszköz, emellett fejleszti a szociális készségeket, az intellektuális készséget.

Az első akciókutatási ciklus az elkészült prototípus tesztelését és kritikus értékelését foglalta magába. Első alkalommal 2019 áprilisában a Társadalmi Befogadás Szakkollégium által megrendezett V. Jövő-kép Workshopon teszteltünk. Ezt az alkalmat pedig számos további követte. Egy olyan irodalmi tematikájú szabadulószobát alkottunk meg, melynek célja, hogy a résztvevők a játék után érdeklődve forduljanak a mű felé, és már a szabadulás közben elkezdjék

értelmezni a szöveggel kapcsolatos információmorzsákat, amikhez a feladatokon keresztül hozzájutottak. A játék Csáth Géza Fekete Csönd című novellája nyomán egy elmegyógyintézetet idézett meg, ahol a szabaduló csoport a főhős történetének rekonstruálását és magát a szabadulást kapta feladatul. A szabadulásban egyszerre hat játékos vehetett részt és 30 perces időkerettel dolgozhattak. A résztvevőket nem hagytuk teljes mértékben magukra, a játékmesterek egy adó-vevőn keresztül bármikor segítséget nyújthattak az elakadt szabadulóknak, amennyiben arra jelzést kaptak. Ilyen segítségkérésre

mindössze háromszor volt lehetőségük. A szobában elrejtett feladatok várták a játékosokat, melyeknek megoldásával egy újabb feladathoz juthatnak tovább a játékosok, egészen a kijutást jelentő kulcsig. Egy szabadulósobánál rendkívül fontos a feladatok logikai sorrendje, valamint a lehetőség azok párhuzamosan végezhető megoldására. Ez a tesztelési szempontok között is igen fontos tényező volt.

A tesztelési folyamatot három szempont szerint építettük fel, így a már említett logikai sorrend, az interpretációs lehetőségek és a nehézségi szint került a visszajelzések fókuszába. Az első problémakör a szabadulószoza feladatainak logikai sorrendje. A szabadulás mozzanatának szempontjából fontos, hogy a feladatok egymásra épüljenek, egyikből következzen a másik. Ügyelni kell arra, hogy ne legyenek olyan feladatelemek, amik kihagyhatóak a kulcshoz való hozzájutás folyamatából. Mivel a szobában 4 játékos is lehet, mindenkinek lehetőséget kell adnunk a játékra, így a feladatokat úgy kell kialakítani, hogy azok párhuzamosan is végezhetőek legyenek. A kerettörténet határozzon meg egy kiindulási feladatot, majd ezt követően több szálon lehessen tovább indulni a kulcs megtalálásáig, ez biztosítja a párhuzamos feladatmegoldást. Erre a problémakörre a megfigyeléses módszert találtuk a legalkalmasabb visszajelzési eszköznek. A tesztjátékok során végig a szobában volt egy játékmester, aki a játékosok feladatmegoldásának útvonálát követte nyomon. Az egyik első tesztelés alkalmával a játékosok felcserélték az akkor még nem túl következetesen összekapcsolt feladatok sorrendjét, ami nem jelentette ugyan rögtön a játék végét, de ha hamarabb találják meg a sorrendileg későbbi feladatot, mint az előtte lévő, nincsen továbblépési lehetőség, hiszen az egyes feladatból szükséges információmorzsa még nem áll rendelkezésükre.



1. ábra A feladatok sorrendje

A következő vizsgálandó csomópont az interpretációs lehetőségek, mely során azt vizsgáljuk, hogy a szabadulószoza mechanikája milyen mértékben képes átadni az irodalmi szövegek mondanivalóját és a feladatmegoldás folyamata milyen mértékben indítja el az értelmezési folyamatot. Mérőeszközként a feldolgozó beszélgetés technikáját választottuk. Az irodalmi szabadulószoza nem előfeltételezi, hogy a résztvevők már meglévő műismerettel jöjjenek játszani. A szobához tartozó kerettörténet ismerteti a játékosokkal az irodalmi mű alaphelyzetét. A szobában elhelyezett tárgyak és feladatok minden esetben további információkkal kell szolgálniuk a történet szempontjából. A Fekete Csönd esetében a játékosok a szobába vonulás előtt tudomást szereznek a novella helyszínéről, a meghittnek tűnt családi fészekről és az elmeógyógyintézetéről. Tudomásuk van róla, hogy a főszereplőről kell kideríteniük, miért és milyen körülmények között került az intézetbe. A szobában egy kamasz fiú személyes tárgyai, kórtörténete és rajzai adják a további információkat a történet alakulásáról. A játék után a játékmester kérdéseket tesz fel a szoba részleteit az értelmezési lehetőségekre vetítve, hogyan képzelik el a főszereplőt, mit gondolnak a sorsáról. A játék után biztosítsunk lehetőséget a résztvevőknek a szöveg elolvasására, esetükben nem csak az eredeti novellát tettük hozzáférhetővé, hanem Lakatos István képregényfeldolgozását is.

A szabadulás után elégedettségi kérdőívet töltettünk ki a játékosokkal, ennek eredményeivel pedig a megfelelő nehézségi szintet próbáltuk beállítani. Rákérdeztünk a kedvenc feladatokra, a feladatra, ami a legkevésbé nyerte el a tetszésüket, a csapatdinamikára, valamint lehetőséget hagytunk nekik arra is, hogy a szobával kapcsolatos javaslataikat bővebben kifejtsék. A kedvenc feladatok között szerepelt a CD-n lévő terápiás beszélgetés meghallgatása, s szövegének dekódolása. Sok esetben nehéznek találták a feladatok logikai szálának követését, s a legtöbbször szerint ez szoros összefüggésben van a csapatmunka hiányával. Fontos megjegyezni, hogy az elégedettségi kérdőív ezen részét nagyban befolyásolta, hogy a kontrollcsoport tagjai ismerik-e egymást, számos olyan tesztjáték valósult meg, ahol a játékosok nem együtt érkeztek, hanem véletlenszerűen kerültek egy csapatba. A csoportokon belüli szerepekkel és munkamegosztással kapcsolatban is érdekes tapasztalato-

kat szereztünk. A legtöbb csapatban – még ott is, ahol a játékosok nem ismerték egymást – általában hamar kialakultak a szerepek, és egymásra hangolódva, főként egymással kommunikálva, gördülékenyen oldották meg a sorra eléjük kerülő kihívásokat. A játékosok létszámát hat főben határoztuk meg, azonban ez túl soknak bizonyult. Hat résztvevő esetén előfordult, hogy egyes játékosok feleslegesnek érezték magukat, mert nem fértek hozzá a feladatokhoz.

A három különböző típusú mérés egészen különböző eredményeket produkált, ebben viszont nagy szerepe van annak is, hogy a kontrollcsoport is nagyon vegyes összetételű volt, valamint a szabadulószoza tesztelése is egészen különböző típusú rendezvényeken kapott helyet. A tesztelési eredmények összegzésével hamar fény derült a szoba hibáira. Ezek a visszajelzések adtak lehetőséget arra, hogy az eredeti céljainkat fókuszban tartva korrigáljuk a felmerülő problémákat és elkezdjük a második akciókutatási ciklust. S ez az eljárás egészen addig ismétlődhet, míg a folyamat hibátlanul meg nem valósítja a kitűzött célt. A második akciókutatási ciklus során a szoba játékosainak számát 4 főben határoztuk meg, így egyenlő arányú lehetőséget biztosítunk minden résztvevőnek. S a szoba játékmekanikai kritériumának azt a feltételét is megelőzzük, miszerint a negatív stressz megjelenése elrontja a játékot. Tisztáztuk a feladatok logikai sorrendjét, s egymástól függővé tettük őket. Mindig van egy elem, aminek hiányában nem tudnak továbbjutni a következő feladaton. A feladatmegoldás sorrendje nem lineáris, hanem variabilis, bármely feladattal kezdik el a játékot a résztvevők a folyamat mindkét irányában tovább haladhatnak. Az interpretációs folyamat érvényesüléséhez pontosítottuk és kibővítettük a kerettörténetet. Ennek a ciklusnak a legnagyobb feladata, hogy a tesztjátékokat hátrahagyva élesben próbáljuk ki a szobát az oktatási folyamat részeként.

Irodalomjegyzék

- Balogh, A. (2017). Digitális játékok az oktatásban. *Anya nyelv pedagógia* X. évfolyam, 2017/1. 53-63.
- Csáth, G. ([1908] 2021). *Fekete csönd*. Pocket Publishing. Budapest, 182. pp.
- Csikszentmihályi, M. (2010). *Flow - Az áramlat: A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest: Akadémiai

Kiadó.

Duchon, J. (2021). *Gamifikáció az oktatásban*. Typotop. Budapest, 90. pp.

Fromann, R. (2017). *Játékoslét: A gamifikáció világa*. Typotex.

Fromann, R., Damsa, A. (2016). A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új Pedagógiai Szemle*. 2016/3-4. 76-81.

Lakatos, I. (2010). *Mesék az ágy alól*. Kaméleon Komix.

Rigóczki, Cs. (2016). Gamifikáció (játékosítás) és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle*. 2016/3-4. 69-75.

Szabadulószoza az iskolákban. (2018). *Exittheroom*.
<https://www.exittheroom.hu/blog/szabaduloszoba-az-iskolaba>

A Speckó – egy társadalmi vállalkozás sztori

Pintér Csaba

Mi a Speckó?

A Karotinka Nonprofit Kft. egy társadalmi vállalkozás, jócélú márkái a Speckó és az Élményalap, valamint az adjegyemeny.hu. A Speckóban célunk magas színvonalú játékelmény nyújtása a vásárlóink számára. Tesszük ezt úgy, hogy fogyatékossgal élőkkel dolgozunk, ahol is az érzékelési adottságok nagyszerű játékeret teremtenek számunkra ahhoz, hogy a piacon különlegesekek legyünk, a többi, hagyományos szabadulós játékhöz képest. Beltéri szabadulós játékokat szervezünk, s kültéri meglepetésjátékokat, kalandjátékokat, csapatépítőket. A tanulmányban nem általában a társadalmi vállalkozásokról, s nem is a szabadulószozás játékokról, mint az edukáció eszközeről írunk, hanem a konkrét vállalkozásunk kialakulását szeretnének bemutatni, melyek voltak a valós kihívásokat, milyen válaszokat adtunk, hogyan építettük fel a szolgáltatásainkat a csapatot.⁴⁹

Célunk, hogy a fogyatékossgal élőkkel kimozdítsuk a szeparációból, hogy értelmes, számukra is élvezetes foglalkoztatási lehetőséget teremtsünk számunkra, hogy életszerű, közvetlen, pozitív és edukatív találkozásokat hozzunk létre a fogyatékossgal élők és az "épek" között.

A társadalmi vállalkozás formáját azért választottuk, mert szerintünk a jó célú szervezeteknek innovációra van szüksége.

⁴⁹ A társadalmi vállalkozás az ERSTE Seeds programjában nyerte el a vállalkozás kialakításához szükséges forrást, s azóta társadalmi vállalkozásként a piacról szerzünk bevételeket, vásárlóink magánszemélyek és cégek. A járványhelyzettel fel kellett adnunk pécsi szabaduló-szozánkát, majd a tulajdonos magánforrásából építkeztünk újra Budapesten a 13. kerületben, a Kátóna József utca és a Hegedűs Gyula utca sarkán. A fejlesztésbe később a Kétfarkú Kutya Párt jócélú alapjából is támogatást nyerünk.

Szeretnénk megmutatni, hogy lehetséges a jó cél és a piaci működés, minőség összeillesztése és így a jócélú szervezetek egy összetettebb forrásszerkezet elérése.

Több ezer vásárló vett részt kültéri és beltéri játékaikon, a piaci alapon szervezett hirdetéseinkre. Vásárlóink 63%-a magánszemély, 28%-a cég, 9%-a intézmény, iskola, más nonprofit szervezet.

Szolgáltatásainkban megtalálhatók a szabadulós játékok, csapatépítők, kültéri kalandjátékok, szülinapi rendezvények, iskolai érzékenyítő, fesztiváljátékok. Programjaink és a szervezet működtetésébe is bevonjuk a fogyatékossgal élőket, s speciális foglalkozásokat szerveztünk siketeknek, autistáknak, vakoknak, értelmi sérülteknek, mozgássérülteknek. Kedvezményes lehetőséget biztosítottunk a háromgenerációs játékos csapatoknak, a fogyatékossgal élőket integráló csapatoknak. A vásárlói elégedettség kiváló, a google szolgáltatásban spon-tán és szabad értékelés 5 csillag, több mint 100 értékelést tekintve.⁵⁰ Nincs 5 csillagnál rosszabb értékelésünk, s számos spontán pozitív írásos visszacsatolást regisztrálhattunk. A jelenleg kialakított szabadulósobánk első játékát 20 idegen, a piacról spontán módon érkező csapattal teszteltük és kima-gasló értékelést kaptunk. A tesztjátékokat és a visszajelzéseket felhasználtuk a játékmenet fejlesztésére.

A beltéri és kültéri játékokban összesen 12 fő fogyatékossgal élő animátort foglalkoztattunk egyszerűsített foglalkoztatás keretében. Dolgozóink között van vak, siket, mozgássérült, beszédhibás, autizmussal élő, asperger szindrómás, 140 cm alatti kisember, idős, arzheimer szindrómás animátor. A 2020-as évben 2 millió forintot fizettünk ki fogyatékossgal élő dolgozóink részére.

Jelmondatunk: Legyen több találkozás!

Az eredményeink arról szólnak, hány találkozást tudunk összehozni az épek és a fogyatékossgal élők között, pozitív emoci-onális környezetben. Eseményeinket követve, több, mint 9000 találkozásra tesszük a személyes, edukatív események számát, és 500.000-re az online találkozások számát, amelyben a kör-

⁵⁰ A Speckó szabadulószo-ba elérhetősége Google térképén.
<https://g.page/r/CTgtGNjSl89JEBE/review>

nyezetünk találkozhatott filmjeinkkel, társadalmi üzeneteikkel, gondolatainkkal. Az online találkozások számát a közösségi média oldalainkon folyamatosan mérjük, a havi elérések meghaladják a 50.000-főt. Jelen vagyunk a Facebookon, Linked In-en, az Instagramon, a Goggle-on és a TiktTokon, valamint a YouTubeon is. A kültéri eseményeink résztvevői száma a 10 főtől a 100 főig terjed. Csak az állatkerti játékaink alkalmával 600 főt értünk el, de természetesen a szabadulós játékaink biztosították a legtöbb elérést. A kültéri események adták az elérés 45%-át. A hagyományos civil szervezetek elérésénél jóval túlmutató eredményeket pályázati támogatások nélkül értük el. A Speckó mellett működtetjük⁵¹ az Élményalap márkát, mint a Speckó további jótékony programját - adjegyelmenyt.hu Az Élményalap program lényege a fogyatékos emberek minél színesebb és szerteágazóbb, egész országra kiterjedő élményszerzésének támogatása, a közösségben rejlő segítő szándék felkeltése, felmutatása, a társadalmi elfogadás és befogadás, valamint az egymásról szerzett közös tapasztalatok elősegítése.

A lényeg: minél több élményalapú találkozás és beszélgetés a fogyatékos és az „ép” emberek között.

A társadalmi vállalkozásunk kialakulása

A Speckó kezdetben egy informális közösség volt, egy jócélú társaság, amelyet közös projektek tartottak össze, s amelyben szemléletformáló programokat szerveztünk fogyatékosággal élő barátainkkal, és szociális szakemberekkel. Több pályázat keretében, több civil szervezettel működtünk együtt.

2016-ban gondolkodtunk először társadalmi vállalkozás alapításán. Hogy miért, azt egyszerre két tényező is befolyásolta. Megtapasztaltuk, hogy programjaink sikeresek és a felhasználók meggyőzése az igénybevételről nem szükséges, sőt aktívan részt vesznek a szervezésben, akár versenyeznek, hogy egyes programjainkhoz hozzáférjenek. A másik hajtóerőt az jelentette, hogy ekkortájt tapasztaltuk a hasonlóan társadalmi hasz-

⁵¹ A Specko és az adjegyelmenyt.hu márkákat a Karotinka Nonprofit Kft. működteti

nosságú programok pályázati forrásainak szűkülését, megszüntetését, amely miatt el kellett gondolkodnunk a fenntarthatóság alternatív módjain. Úgy döntöttünk, hogy az eddigi tapasztalatainkból olyan minőséget építünk, amely a piacon is értékesíthető, a versenyszféra szolgáltatásaihoz hasonló áron.

A társadalmi vállalkozásalapítást megelőzően társadalmi hasznosságú programokat építettünk, szerveztünk, amelyek jellemzően elnyerték a közönség tetszését és az igénybevevőket nem kellett meggyőzni a programjaink értékeiről. Ilyen programunk volt a Hétköznapi küldetések elnevezésű program, amelyet többféle fogyatékosággal élővel valósítottunk meg a baranyai falvakban. A program lényege az volt, hogy egyik oldalról vakokkal, siketekkel, kerekesszékekkel közlekedőkkel, nehezen tanulókkal, autizmusban érintettekkel, a másik oldalon pedig a falvak polgármestereivel, postásaival, boltosaival, fodrászaival stb, a közösség szereplőivel közösen bejártuk a falut, betekintettünk a szolgáltatókhoz, s a gyakorlatban és közösen tapasztaltuk meg a használhatóságot.

A program egyik rendező elve volt, hogy mindezt szakértői befolysolástól mentesen, közös gyakorlati megtapasztalással történjen és az érintettek közösen, harmadik szereplő nélkül beszéljék meg a kapcsolódás, a használhatóság mikéntjét, mégpedig pozitív környezetben, támogatóan. Nemsokára több igényt regisztráltunk, mint amennyit teljesíteni voltunk képesek, a falvak spontán módon jelentkeztek és aktívan szervezték az eseményeket.

Mivel a falujárásaink változatosak és játékosak voltak, valamint népszerűek az igénybevevők körében, jött a kérdés, vajon tudunk-e olyan minőséget, terméket fejleszteni hasonló elvek alapján, fogyatékosággal élő dolgozókkal, amely eléri a kívánt társadalmi hatást, s piaci áron értékesíthető.

A döntésünket a vállalkozásalapítás mellett egy jónak tűnő ötlet és egy lehetőség egyszerre inspirálta. Kitaláltuk, hogy szabadulósobában és kültéri játékokban kreálunk olyan minőséget, amelyben megvan az értékesítés lehetősége és elérhető a kívánt társadalmi hatás is. Így az igénybevevői kapcsolatainkat megtartjuk, bővítjük, a megvalósító csapat pedig él tovább és dolgozik. A szabadulószoba ötletével egy olyan játékmenetet terveztünk, amelyben a fogyatékoságokra jellemző kiesett képességek, érzékszervek jelentik a megoldandó problémák alapját. Az ötletelés során már kiderült, hogy az érzékszervek

világa, az érzékelés bizony egy nagyon izgalmas játéktér, egy nagyon izgalmas játéknyelv számunkra.

Az ERSTE Bank SEEDS programja teremtette meg a reális esélyt arra, hogy a tervünket valóra váltsuk. A konstrukció társadalmi vállalkozások kialakulását támogatta, kezdetben tanácsadással, majd pedig mikro-szintű vissza nem térítendő támogatással. Ötletünkkel a társaság bekerült a támogatott ötletek közé és elkezdtünk dolgozni a szervezeten, az üzleti terven, kommunikációs terven.

A pályázattal párhuzamosan az alapító, az általa formált társaságból megalapította a társadalmi vállalkozás szervezetét, egy nonprofit korlátolt felelősségű társaságot. Három hónappal a forrás beérkezése után megnyitottuk a szabadulósobánkat Pécsen a Létra Közösségi Alkotóházban, a Tettye alján, a belvároshoz közel eső csendes városi környezetben. Hamarosan fogadtuk az első látogatókat, megszerveztük első kültéri játékainkat, programokat szerveztünk, a hozzánk kapcsolódó fogyatékkal élőket pedig egyszerűsített foglalkoztatással elkezdtuk alkalmanként foglalkoztatni. A Speckó mellett újraindítottuk az Élményalapot is, ami szintén egy korábban sikeresen működtetett társadalmi márkánk. Elkezdtünk újra élményfelajánlásokat gyűjteni a közösségből, s azt szeparációban élő személyekhez, fogyatékkal élőkhöz továbbítani. Kialakítottuk az ötlet webes platformját, amely segítségével egyszerűbbé és direktebbé tettük az felajánlások megtételét és azzal párhuzamosan az igénybevételt.

Miért pont szabadulósoba, miért pont játék?

A kiindulópontot mindenképpen a korábbi, a társadalmi vállalkozást megelőző 'hétköznapi küldetések' című programunk adta, ahol játékos formákat is alkalmaztunk a fogyatékosokkal kapcsolatos edukációs programban. Az érzékenyítő játékok során tapasztaltuk a fiatalabb és a felnőtt korosztályok fogékonyságát is a szemléletformálásra, valamint a másság elfogadásával kapcsolatos nyitottságot.

Olyan formát kerestünk törekvéseinknek, amelyben megvan a lehetősége annak, hogy az igénybevevő fizessen a társadalmi célokat is integráló szolgáltatásért, mégpedig piaci árat, s az elméleteinknek megfelelő szinten valósulhat meg az edukáció.

- A játék egy pozitív emocionális légkört teremt, ahol az élményekhez pozitív emóció tapad

- A játék az érzékszervekkel, az érzékeléssel egészen különleges.
- A vak, siket karakterek megidézhetőek a mesék világából, nem csupán a szociális kultúrából, a hiányból. A negatív képeket a mesés játék átkeretezheti.
- A találkozások a problémamegoldás a sikeres közvetlen kommunikáció a tapasztalati úton megvalósuló tanulás mindkét fél számára megadja a kompetencia érzését, hogy képes különleges helyzetben kommunikálni.
- A játék az élet próbája, a játék légköre megteremti annak a lehetőségét, hogy befolyásolásmentesen belépünk különleges helyzetekbe és közösen megoldjuk azokat.
- A befolyásolásmentes közvetlen megtapasztalás után sokkal nagyobb bátorsággal és magabiztossággal léphetünk be olyan valós kommunikációs helyzetekbe, amelyekben fogyatékosággal élők és 'épek' találkoznak.

A szabaduló-szobák tekintetében már egy érett piacon versenyzünk versenytársainkkal. Az ilyen típusú szolgáltatások már a kezdetekkor 15 éve voltak jelen a hazai és a külföldi piacon. Pécssett két hasonló szolgáltatás működött, amelyek összesen négy játékmenetet kínáltak a résztvevőknek. A minőség változó, a fogyasztó a játékélmény nagyszerűségét értékeli elsősorban. A fogyatékoságok megélésére szervezett élményszerű szolgáltatások szintén nem számítanak újdonságnak. Láthatatlan vacsorák, kerekesszékes akadálypályák, ability parkok már léteztek, projektszerűen és szolgáltatásszerűen is egy-egy települést, egy-egy alkalmat illetően. A fogyatékoság központú speciális szabaduló-szoba újdonságnak számít a piacon. Mindent összevetve egy érett piacon jelentünk meg. Ennek előnye, hogy elérjük az alternatívát kereső, a játékban már tapasztalt fogyasztókat, hátránya, hogy megfelelően magas színvonalú szolgáltatást kell építsünk annak érdekében, hogy hosszú távon versenyben maradjunk. Speciális lehetőségünk a versenyben, hogy új célcsoportok behívására vagyunk képesek: segítő szakma, érintettség, pedagógia hívószavak mentén.

A csapat

A csapat a Speckó szervezetében épekből és fogyatékossgal élőkől áll. Olyan lelkes és nyitott személyekből, akik vállalják magukat, fogyatékossgukat mások előtt is és önmaguk előtt is, képesek kapcsolatot teremteni az igénybevevőkkel és együttműködnek más csapatokkal. A szabadulósobába jellemzően nehezen mozgók, kisembereket és siketeket, hallásproblémával élőkét alkalmazhatunk, hisz itt fontos szempont a fizetéskezelés, pénzkezelés és a fizikai képességeket kíván a játékuk utáni pakolás, rendrakás. Mindezek az elvárások persze segítővel is pótolhatók. Aktuálisan a Speckó budapesti szabadulósobájában vakokat és egy siketvakot is alkalmazunk segítő mellett, akik az önállóság egyre nagyobb fokán végzik el az animátori feladatokat.

A kültéri játékaink összetettsége megkívánja azt is, hogy a megvalósító stáb a fogyatékossgok szempontjából is legyen összetett. Legnépszerűbb kültéri játékmenetünk például integrál nehezen tanulót, vak, siket szereplőt és nehezen mozgót. A történet izgalmas fonala kívánja meg a fogyatékossgai csoportokhoz tartozó szereplőket. A beltéri játékokban a fogyatékossgal élők alkalmazása foglalkoztatási célunkat támogatja, a kültéri játékokban viszont a kiesett képességnek, érzékszervnek tartalmi jelentősége van a történet fonalában.

Az alábbi kompetenciák, tulajdonságok szükségesek a megfelelő stáb kialakításához:

- Nyitottság, kapcsolatteremtő képesség, kivéve, ha az autizmus, pont egy különleges karakter a játékban, s pont az adottság adja meg a szerepel jelentőségét.
- Értelmi képesség, kivéve, ha a szereplő nehezen tanul, s pont ez a szerepe illeszti az aktuális játékba.
- Kedvesség, mosolygás, küllem, ápoltság.
- Önismeretre, fejlődésre való készség.

Az alábbi fogyatékossgai csoportok szerepeltek már játékainkban:

- Vak, látássérült
- Siket
- Siketvak
- Nehezen mozgó
- Kerekesszékkal közlekedő
- Autista
- Asperger szindrómával élő

- Kisember

Mivel a Speckó számára a társadalmi cél a fontos és az izgalmas, különleges állapot, amik szerepet adnak a sztorikban, ezért nem ragaszkodunk ahhoz, hogy kizárólag fogyatékossgal élőkkel dolgozzunk, a munkatársaink lehetnek például idős emberek, hozzátartozók, bármilyen kisebbséghez tartozók, roma nemzetiségűek, a megszokottól eltérő szexuális identitásúak, a vallás is lehet olyan ismertetőjegy, amellyel mi szívesen dolgozunk. A lényeg, hogy legyen kommunikáció olyan emberek között, akik valamilyen oknál fogva nehezen találkoznak egymással, mert valamilyen akadály nehezíti a megértést.

Mindezekén túl nagyon fontosak a stábben az önkéntes, vagy fizetett segítők, akik beltéren és kültéren is támogatják a fogyatékossgal élők munkáját. Szinte minden csoport számára szükséges támogatás, legyen nehezen tanuló, vak, nehezen mozgó. A legnagyobb önállósággal a siket munkatársaink dolgoznak, ők képesek segíteni a játéktér felépítésében is, de jellemzően ebben a feladatban is ép, önkéntes segítőkre számítunk. A vakok számára kísérést kell biztosítanunk, a tanulásban akadályozottak számára is fontos lehet a jelenlét a játékok során, s szükséges a mozgásfogyatékos animátorok fizikai támogatása.

Vállalkozásépítés

A piaci megmaradás feltétele a piaci működés, ami egy ilyen célú építkezést kíván. Éppen ezért a megszokott civil, víz, célok megfogalmazása helyett üzleti modellt építettünk. A vállalkozásépítés az ERSTE bank SEEDS programjának mentorálása mellett folyt, amely egy konzultációs folyamatból állt, s eredményeképpen elkészítettük a vállalkozásunk három éves üzleti tervét, annak szöveges, a vállalkozás jellegzetességeit bemutató és számszaki, a beruházást, a kiadásokat és bevételeket bemutató részét és mellékleteit:

- A vállalkozás marketing tervét, amely tartalmazza a kommunikációs csatornákat, szlogeneket, vásárlói üzeneteket.
- A célcsoport analízist, amelyben kimutattuk a fő vásárlói csoportokat, s amellet, hogy beazonosítottuk e csoportokat, megbecsültük számukat, s elérésük módját is.
- Piackutatást végeztünk a Budapesti szabadulósobák körében, amely során felmértünk 150 szolgáltatást, az

ár és több olyan jellemző kapcsán, amely befolyásolta az üzleti tervünk és a szolgáltatásunk kialakítását. felmértük emellett a pécsi szolgáltatási kínálatot is.

- Az árképzés tekintetében kicsivel a budapesti piaci ár alá pozicionáltuk magunkat, amely árszintről felfelé mozdulhatunk a vásárlói elégedettség és a kapacitásaink kihasználtságának függvényében.
- Termékfejlesztés, beltéri, kültéri, online, iskolai és csapatépítő játékok fejlesztése. Már előzetesen meghatároztuk, beáraztuk az összes fejlesztendő termékcsoporthot.
- Értékajánlat elkészítése. A legfontosabb értékajánlatunk, a 60 perc játékelmény, valamint a többi termék is pontos beazonosításra került.
- Az erőforrásterv szempontjából már egy meglévő érintett körre támaszkodhattunk, később derült ki azonban, hogy a piaci működés mellett szükségünk lett volna egy nagyobb 'ép' segítői közösségre is, egy olyan megvalósító csapatra, akik kockázattal vannak jelen és érdekeltek a sikerben.
- Pénzügyi tervet készítettünk, majd két millió forintos beruházással, valamint ügyfélkapcsolati terv, kockázatkezelési tervet, amely tartalmazza az eredményes exitet is, s persze a legkedvezőbb növekedési scenáriót, amely szerint második lépésben szabadulószoját nyitunk Budapesten.



1. Ábra A Speckó vállalkozásépítésének gondolattérképe
Játéképítés

A játékmenet felépítését az adottságok jelentősen befolyásolták. Kellően zegzugos helyiséget kerestünk, amelyben egy izgalmas keresős játék felépíthető.

A létra közösségi házban egy kompromisszumokkal, de alkalmassá tehető teret találtunk, ahol jelentős átalakítások szükségesek, ugyanakkor inspiráló és kreatív helyszín. Előnyként jelent meg a belvárostól való könnyű megközelíthetőség, az ingyenes parkolási lehetőség és a kreatívan festett falak, ugyanakkor a mellékhelyiség kialakítására volt szükség, akadálymentesíteni kellett a bejáratot, a burkolatot és a villanyhálózatot is cserélni.

A játékmenetbe végül sok, már ott lévő tárgy is beépítésre került. Alapvetően az érzékszervekre, az érzékelés csatornáira építve alakítottuk ki játékmenetünket, aminek oka egyrészt az, hogy minél több érzékszerv részt vesz a kalandban, annál intenzívebbé válik az élmény, másrészt pedig az érzékszervek okán asszociálhatunk a fogyatékosokra.

Az első játékmenetet 5 csapattal teszteltük, s jellemző hibákat javítottuk és segítségeket építettünk a feladatfolyamba, amelyekért a játékosoknak plusz feladatokat kell végrehajtaniuk.

A szolgáltatások megnyitása előtt elkészítettük az első marketinganyagok és karakterépítésbe kezdtünk. Olyan karaktert kerestünk, amely megszólít, bevésődik, felismerhető és rá hivatkozva mesélhetünk a fogyatékoságokról. Megtaláltuk, megalkottuk Paralányt, amely mára identikus a Speckóval.

Célcsoportok

A speciális szabaduló-szoba lehetséges igénybevevőit az alábbi csoportképzők alapján határoztuk meg:

- **életkor:** Elsődleges célcsoportunk a csoportképző szempontjából a 13-25 évesek, azaz a középiskolások és egyetemi hallgatók. A szabaduló-szoba játék az idősebbek (25-) számára is fogyasztható, de a jelzett korosztály a legfogékonyabb a részvételre, a szándékolt társadalmi hatás szempontjából is a legnyitottabb csoport. Az igénybevevők közül kihagyjuk a 13 év alattiakat, mert ők még nem elég érettek a feladatok megoldásához és a társadalmi üzenetek befogadásához.
- **lakóhely:** Akik tartósan, vagy ideiglenesen az adott településen, vagy 30 kilométeres vonzáskörzeten

belül élnek, azaz a településen élő állandó lakosság, itt tanuló magyar és külföldi állampolgárok, itt dolgozók, legalább két napra a városba látogatók.

- **jövedelem:** Az alsó-középosztálytól célozzuk az ügyfélszerzést, a közép, felső középosztály millióját használva a marketing anyagokon, amelyet követnek a potenciális igénybevevők. A jövedelem tekintetében nagyjából azon vásárlóközösségre számítunk, akik képesek megtenni, hogy havi 1-2 alkalommal elmenjenek színházba, vagy moziba.
- **képzettség és foglalkozás:** A szolgáltatásban való részvétel már a 7-8. osztályosok számára is érdekes, de elsődleges célcsoportjaink a csoportképző szempontjából a középiskolások, egyetemisták. A foglalkozás tekintetében a szellemi munkakörben dolgozók érdeklődésére számítunk, s speciálisan célozhatunk meg munkatársi csoportokat, akik céges csapatépítő rendezvényként használhatják szolgáltatásunkat. A csoportképző szempontjából nem a képzettség szintje érdekes, hanem a tanuló státus, a szellemi irányultság és a munkacsoport.
- **életmód és értékválasztás:** Releváns igénybevevői csoportunkban a demokrata, befogadó, nyílt szemléletű, szociálisan fejlett érzékenységű személyek tartoznak, kevésbé számítunk a kirekesztő, elutasító szemléletű személyek bevonására. Célcsoportunk fogékony az újdonságokra, internethasználó, empátikus, együttműködő, társasági lény.
- A megvalósítás során jelentősegteljessé válik ezeken túl, hogy az igénybevevő a vásárlási folyamat mely szakaszában van: a szabaduló-szoba élményekben már tapasztalt, vagy nem tapasztalt, társadalmi ügyekben érzékeny, illetve speciális cél-csoportot jelent a családi érintettség is. Az élményekben már tapasztaltak és a fogyatékossgal élőt integráló családok másképpen szólíthatók meg és igénybevevőként könnyebben bevonhatók.

Termékek⁵²

- Egy óras szabadulós játékmenet
- Kültéri rendezvényen (Paraerdő) részvétel
- Online játék (Menekülés az ABC-ből)
- Csapatépítő
- Születésnap program
- Fesztiválprogram



1 kép. A Speckó brandje

Kihívások

Piacra vitel

Az első nagyobb kihívás az ismeretlen márka piacra vitele volt, amely ráadásul egy kicsit eltér mind a civil szervezetek gyakorlatától, akik projektekben gondolkodnak és adományokból, pályázati támogatásokból dolgoznak, mid pedig a vállalkozások gyakorlatától, hisz jó ügyeket képvisel. A civil oldalnak nehéz elmagyarázni, hogy a szolgáltatásért pénz kérünk, mert piaci értéket képvisel, s a fogyasztóknak is újdonság volt, hogy fogyasztóssággal élőkkel dolgozunk. Azt gondoljuk, hogy a vásárlók könnyebben fogadták el a jó ügyeket és az értékesítési motivációt, mint a civil szervezetek. Egy-egy fejlesztéssel pályázat kapcsán még ma is gyakran kapjuk válaszul azt, hogy mi piaci vállalkozás vagyunk, hiába érjük el jó oldalon a civil szervezetek eredményeinek, hatásának a sokszorosát.

Telepítés

Miután a pécsi pozíciónk megerősödött a budapesti telepítésbe fogtunk. Egy tapasztalt közösség képes volt működtetni a pécsi programokat. A fővárosi alkalmas bérlemény felkutatása elején ért bennünket a járványhelyzet, ami a korábbi pécsi pozícióinkat is veszélyeztette. Végül 2022 elején tudtuk megkezdeni

⁵² A Specko honlapja <https://specko.hu>

a Pesti Speckó felépítését. A fővárosban azonnal tapasztaltuk a piac különbözőségét, amely sokszorosa a megyeszékhelyinek, ugyanakkor a kínálat is sokszoros, szinte minden van, lehetetlennek tűnő, hogy kitűnj a szolgáltatásáradatból, információgazdagságból. Teljesen új módszerekre, megközelítésekre van szükség az eredmények eléréséhez.

Járványhelyzet

A Covid járvány jelentette a legnagyobb kihívást mindkét márkánk számára. Az első járványhullám és lezárás alatt még fejlődni tudtunk, erősítettük a kültéri játékaikat és online játékot dolgoztunk ki. A hét hónapos lezárás, a lock down előtt azonban nehéz döntést kellett hoznunk, s fel kellett adnunk a pécsi bérleményt. Felelős döntésnek tartjuk, mert minimalizálnunk kellett a veszteségeket, ami annyira sikerült, hogy minden anyagi erőforrását elveszítette a cég, de a szervezetet nem kellett feladnunk, újraépítkezhettünk. Sajnos ebben az időszakban egyáltalán nem számíthattunk a társadalmi vállalkozásokat, civil szervezeteket támogató forrásosztókra sem, nem kaptunk forrásokat a túléléshez, inkább visszavonásokat tapasztaltunk, míg a sikereinkben jellemző volt a támogató hozzáállás.

A társadalmi szempontok érvényesítése a szolgáltatásokban

A legfontosabb két minőségi mutatónk, amellyel a társadalmi eredményességünket mérjük a foglalkoztatás bővítése és a szemléletformálásban érintettek száma.

Az egyik legjellemzőbb társadalmi hatás a fogyatékossgal élők és egyéb hátrányos helyzetű személyek foglalkoztatása. Alkalmilag foglalkoztatunk vak, látássérült, siket, siketvak, mozgássérült, értelmi sérült, autista, pszichiátriai beteg személyeket, hozzátartozókat, de idős személyeket is.

A szeparációban élők zártságának oldását érjük el a Speckó bevételeiből finanszírozott Élményalappal⁵³. A jócélú márkában magánszemélyek és szervezetek ajánlhatnak fel ingyenes élményeket fogyatékossgal élőknek, amelyekből találkozások, megélések és kölcsönös tanulás születik.

⁵³ Az Adj egy élményt honlapja <https://adjegyelmany.hu>

Szemléletformálás (fogyatékossgal élőkkel történő edukatív, befolyásolásmentes találkozások generálása pozitív, élménydús környezetben). Ezek a Speckó játéka. A parki meglepetésjátékokkal a családokat és a legkisebbeket, az iskolai érzékenyítőkkal az alsó és felső tagozatos diákokat, a szabadulós játékokkal és kültéri keresős kalandjátékokkal a fiatal felnőtteket és a felnőtteket érjük el.

Modellkövetés

Büszkék vagyunk arra, hogy mind az Speckó programunkat, kültéri játékaink és beltéri játékaikat, iskolai érzékenyítőinket és az Élményalap modellünket is sokan követik, sokan, sokféleképpen alakítják és alkalmazzák. Hatunk a nonprofit közosság gyakorlatára.

Azt gondoljuk, hogy a játék egy nagyon jó módszer a fiatalok szemléletének formálására, hisz a játék és a mese pont ezt a funkciót tölti be az életükben. Fontosnak tartjuk, hogy bármilyen társadalmilag érzékeny témában valósul meg hasonló edukáció, abban a felek amennyire csak lehet, közvetlenül, szakértői befolyásolástól mentesen, találkozzanak. Minél nagyobb a szakértői beavatkozás, annál kevésbé lesz saját a tudás, annál éleltenebb a kompetencia. Ugyanakkor, főleg a fogyatékossgal élők tekintetében figyelemmel kell lennünk a hátrányokból eredő határookra és a hiányzó kompetenciák kiegészítésére, pótlására.

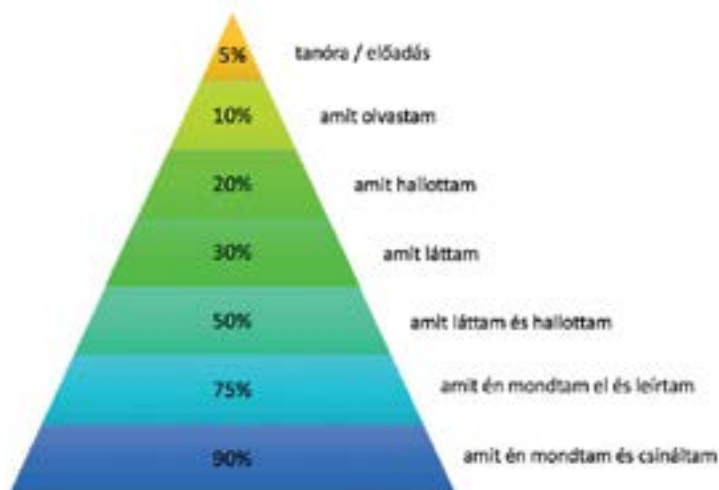
Támogatjuk a modellünköl való merítést a lehető legmagasabb szintű befolyásolás-mentesség megtartásával. Fontosnak tartjuk hangsúlyozni a kimagasló minőségű játékélmény biztosításának fontosságát, amennyiben a fejlesztés célcsoportja a vásárló, s nem más. A jó vállalkozásépítés feltételezi ezeken túl a coaching lehetőség folyamatos biztosítását. Amennyiben valaki a civil tapasztalatok után válik vállalkozóvá elengedhetetlen a vezető folyamatos szakmai támogatása. A vállalkozás sikere megköveteli a saját kockázatot. A fogyatékossgal élők foglalkoztatásával párhuzamosan tervezni kell a megfelelő segítő humán erőforrást. Csapatot kell építeni! A siker titka a stáb folyamatos, saját élményű fejlődése.

Asztali társasjátékok tervezése

Játékosítás a társadalmi ügyek szolgálatában

Nyirati András – Arató Vilja

Tegye mindenki a szívére a kezét és gondoljon bele, hogy hány iskola vagy egyetemi órán elhangzott előadás tartalmára emlékszik! Hány végtelennek tűnő tartalmas PowerPoint prezentáció hagyott benne maradandó nyomot? Hány felolvasott konferenciaelőadás szövegét tudná felidézni? Ennek minden bizonnyal az állhat a hátterében, hogy ugyan a mai iskolarendszer számos eleme ezt sugallja illetve afelé terel minket, alapvetően azonban közel sem a frontális oktatás az, amely a leghatékonyabban képes az információk átadására.



1. ábra Makó Ferenc tanulásmódszertani piramisa⁵⁴

Az Emberség Erejével Alapítványnál több, mint tíz éve foglalkozunk játékfejlesztéssel. Mélyen hiszünk benne mind a fenti

⁵⁴ Makó Ferenc (2015): Tanulásmódszertan. Óbudai Egyetem. Budapest

ábra tanulságaira, mind saját tapasztalatainkra támaszkodva, hogy a játék nemcsak a tanulás legszórakoztatóbb, de egyben leghatékonyabb formája is. Egy jól felépített játékosított folyamat során a résztvevők aktív befogadókká válnak, közösen és egyénileg megoldandó kihívásokkal találkoznak, vitába, eszmecserebe keverednek egymással, ezáltal pedig az eszözön kívül egymástól is tanulhatnak.

A gamifikációra egy olyan módszerként vagy eszközként tekintünk, aminek célja emberek motiválása munkára, tanulásra vagy bármilyen tevékenységre, amihez eredetileg nem feltétlen lenne kedvük. Mindez folyamatában játékos elemek segítségével történik, és ideális esetben nem csak külső, hanem belső motivációt is létrehoz.⁵⁵ A hétköznapiakban számos alkalommal veszünk részt játékosításban akár tudtunkon kívül is. A felnőtté válás folyamata során a megkomolyodás egyik szimbólumává vált a játékoktól és játékoságtól való eltávolodás, ami alapvetően félreértésen alapul. A játék nem egyenlő a komolytalanággal, haszontalansággal, ennek legkézenfekvőbb példája, hogy kezdetben alapvetően játékon keresztül így tanulunk (tapasztalati tanulás), az iskolában mégis azt tanuljuk, hogy a játék a tanulás ellenpólusa.

A játékos tanulás során azonban jó élmény kapcsolódik emlékként a tanulási folyamathoz, ez pedig kiemelt jelentőséggel bír a későbbi alkalmazás szempontjából. A játékok oktatási célú alkalmazásának három formáját különböztetjük meg, amelyek ugyan kapcsolatban állhatnak egymással, mégis különböznek. Az első ilyen forma a játékok (társasjátékok, kártyajátékok stb.) alkalmazása az oktatásban. A *játékok alkalmazásának vagy társasjáték pedagógiájának* számtalan pozitív hozadéka lehet, mint a koncentráció, az együttműködés vagy a stratégiai gondolkodás fejlesztése. Mindennek ellenére a társasjáték használat magában még nem minősül gamifikációnak. *Gamifikációnak* vagy *játékosításnak* azt a folyamatot nevezzük, mikor játékok során kifejlesztett technikákat, játékos elemeket nem-játékos (a mi esetünkben tanulási) környezetben használnak. Ezzel szemben *serious games* alatt olyan játékokat értünk, amelyeket eredendően is oktatási céllal hoztak létre. A *komoly* jelző arra utal, hogy a játékok elsődleges célja nem a szórakoztatás,

⁵⁵ Juhász Valéria: A gamifikáció mint eszközrendszer és motivációs módszer az oktatásban. Neveléstudomány. 8. évf. 2. sz. / 2020

hanem egy fajsúlyosabb téma feldolgozása. Ezen játékok célja többek közt valós élethelyzeteket szimulálni, a szituáció valós kockázatának terhe nélkül.⁵⁶

Az Emberség Erejével Alapítvány klasszikus (asztali), online és hibrid játékaiknak többsége ebbe az utolsó kategóriába sorolható. Alapítványunknál a játékosítás elsődleges célja emberi jogi szempontból fontos ügyek bemutatása, beszélgetések, viták indítása társadalmi témák mentén. A játékfejlesztés során elsőként mindig az adott ügyet választjuk ki, majd ahhoz keressük a megfelelő formát. Igyekszünk a játékokat mindig úgy felépíteni, hogy a játékosok a lehető legnagyobb mértékben be tudjanak vonódni, azonosulni tudjanak a felvetett helyzettel, problémával.

Ennek két fő eszköze a kerettörténet és a karakterválasztás. Annak érdekében, hogy az adott tágabb társadalmi ügy kézzelfoghatóbbá, könnyebben elképzelhetővé váljon, minden esetben igyekszünk egy egészen konkrét helyzetre leképpezni azt. Eső lépésben tehát megalkotjuk a kontextust és a történet fonalát. Vegyük példának a láthatatlan rasszizmus témáját bemutató *Napról napra* című játékunkat. A játék esetében célunk egy olyan játék fejlesztése volt, melynek fókuszában a láthatatlan rasszizmus témája illetve a bystander-hatás, tehát a szemlélők szerepe áll. A jelenség kézzelfoghatóvá tételéhez egy szerelmi történetet találtunk ki. A főszereplőnek megtetszik egy roma származású iskolatársa, akivel a történet folyamán egyre közelebb kerülnek egymáshoz, azonban a főhősnek szembesülnie kell a környezetéből a kiszemeltje irányába érkező negatív, előítéleteken alapuló ellenérzésekkel.

Ezen a ponton el is érkeztünk a másik, az azonosulás szempontjából kulcsfontosságú elemhez, a karakterválasztáshoz. Játékainkat szinte minden esetben úgy alakítjuk ki, hogy a játékos a játék megkezdésekor választhasson több lehetséges karakter közül, illetve amennyiben ez például sorsolás útján dől el, lehetősége legyen az adott karaktert bizonyos mértékig a saját kedve szerint formálni. A karakterválasztásnak köszönhetően a játékos egyből szerepbe helyeződik, ezáltal pedig egy adott nézőpontot kap, amiből a történetet befogadhatja. A karakterválasztásnak a bevonódáson túl fontos szerepe van a távolítás

⁵⁶ Jaskóné dr. Gácsi Mária : Gamifikáció a pedagógiában. MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, 2020

funkciója tekintetében is. Úgy véljük, hogy az, hogy a résztvevő a játékot egy előre meghatározott karakter bőrébe bújva játszsza végig, bizonyos fokú biztonságot ad, mivel nyilvánvalóvá teszi, hogy a szereplőt ért atrocitások nem közvetlenül őt érik, a szereplő által meghozott esetleges rossz döntések nem az ő rossz döntései. Ezáltal kisebb nyomás nehezedik rá, felszabadultabban fogadhatja be a történetet és az általa közvetített üzenetet.

A *2104 – Mission X*⁵⁷ című disztópikus interaktív képregényünkben, melynek témája az aktív állampolgárság, korábban említett játék esetében a szereplők különböző társadalmi és családi hátterű karakterek közül választhatnak, akik a történet során megtapasztalják az elnyomást és ellenállnak annak.

Interaktív képregény: Az interaktív képregény egy olyan online történetmesélési forma, melyben az egyes illusztrált szövegrészek váltakozását az olvasó irányíthatja. A narratív tartalmak esetenként játékbetétekkel egészülhetnek ki a történet gördülékenységé, szórakoztatóbbá tétele érdekében.

A fejlesztés során fontos eszköz még továbbá a narráció formája. Mivel a résztvevőket történetbe és karakterekbe helyezzük, innentől egy alternatív valóságban zajlanak az események, amik hitelességéhez fontos a történethez, a témához és a célcsoporthoz illeszkedő narráció. *Résnyire*⁵⁸ című coming out témájú szabadulósobánk esetében a játékos, aki egy egyetemista szerepébe csöppen, aki a coming out folyamatában segíti meleg testvérét a narráció eszköze egy tablet, amelyen kettejük chatbeszélgetését olvashatjuk. Ez azonban csak egy a lehetőségek közül. A fent említett elemeken kívül a játékfejlesztés két, számunkra központi elemére szeretnénk még kitérni: a játék-elemekre és az információhordozókra.

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ha egész eddig az általunk fejlesztett játékokról beszéltünk, mit értünk játékelem alatt. Fontos kitérni rá, hogy az alapítványunk által fejlesztett eszközök oktatási célú játékok vagy még inkább játékos oktatási eszközök. Mivel elsődleges céljuk egy adott téma felvetése, feldolgozásához nyújtott segítség, így a fejlesztés során a legnagyobb kihívás, hogy hogyan érjük el, hogy az eszköz kellően játékos és szórakoztató legyen, így megfeleljen a korábbiakban leírt tanu-

⁵⁷ Emberség erejével. 2104 MissionX. <https://www.emberseg.hu/missionx/>

⁵⁸Emberség erejével. Résnyire. <https://www.emberseg.hu/resnyire/>

lásmódszertani kritériumoknak, miközben mégis alkalmas legyen az általunk átadni kívánt üzenetre, új gondolatok beindítására. Annak érdekében, hogy megtörténhessen az adott téma felvetése és valamilyen mértékű kibontása, ezek az eszközök erősen narratív jellegűek, játékos elemekkel kiegészítve. Éppen ezért ugyan a korábbiakban az egyszerűség kedvéért játékként hivatkoztunk rájuk, a gyakorlatban igyekszünk pontosabb, leíróbb neveken hívni őket, mint például a korábban említett interaktív képregény vagy online szabadulószoiba.

Az ügy tematizálása és a témában történő információátadás érdekében minden játékban „elrejtünk” az adott kérdésben releváns forrásból származó információkat. Online játék esetében ez legtöbbször linkek formájában történik, online vagy hibrid játékok esetében pedig szöveg vagy információt hordozó tárgy formájában. Így lett például a fent említett coming out témájú szabadulószoiba egyik eleme egy segítőszervezet szórólapja, amelyen az egyik szabaduláshoz szükséges kód van elrejtve, lakásszegénység témájú online játékunkba pedig ez okból kifolyólag található több az együttműködő A Város Mindenkié nevű szervezet oldaláról átemelt anyag illetve oda mutató link.⁵⁹

Az üggyhöz kapcsolódó tartalmi elemek mellett azonban minden játékban megtalálhatóak apró játékok vagy játékosított feladatok. Ezek az elemek sok esetben nem hordoznak többletinformációt és nem is viszik előrébb a történetet, fő funkciójuk az eszköz játékos hangulatának megteremtése és fenntartása. Ezen beillesztett játékok lehetnek ügyességi jellegűek (időre kell leütni bizonyos felirattal rendelkező vakondokat), logikai jellegűek (egyszerűbb matematikai feladványt kell megoldani egy iskolai kontextusban zajló játékban) vagy akár kvíz jellegűek (a játék témájához kapcsolódó kvízkérdésekkel).

A játékfejlesztési folyamat fontos pontja és legnagyobb kihívása egyben ezek a tartalmi és játékos elemek egyensúlyának megtalálása, mivel ez az, ami ki tudja emelni az eszközt az iskolai foglalkoztatók és átlagos tréningeszközök sokaságából.

A továbbiakban az eddigi legkomplexebb és leghosszabb ideig készült „termékünkön” a *DEMO közélet szimulátoron* keresztül mutatjuk be az Emberség Erejével Alapítvány játékfejlesztési koncepcióját, kiemelve a sikereken túl a kihívásokat is.

DEMO közélet szimulátor

⁵⁹ Emberség erejével. Schlauch terv. <https://www.emberseg.hu/schlauch-terv/>

Először is ismerkedjünk meg egy kicsit közelebbről a *DEMO-val*. A társasjátékban a játékosok cselekvő állampolgárként néznek szembe az egész közösséget, vagy annak egy-egy tagját érintő problémákkal. Kialakítják a saját együttműködésük kereteit, érvelnek, vitatkoznak, konszenzust keresnek. Megtápasztalhatják a részvétel erejét, beláthatják a saját maguk és mások iránt vállalt felelősség fontosságát. Mindez azt eredményezi, hogy egy valódi részvételi demokráciát hoznak létre.

A DEMO közélet szimulátor társasjáték:

- kooperatív, mert össze kell dolgozni a társakkal, közösen döntéseket hozni.
- stratégiai, mert eredményesen kell gazdálkodni a meglévő erőforrásokkal
- szerepjáték, mert karakterek bőrébe bújva, új nézőpontból lehet végiggondolni helyzeteket
- szimuláció, mert közösségi kihívásokkal kell szembenézni, közösségként működve

A emberek az életük során rengeteg kisebb-nagyobb közösséghez tartoznak, legyen az család, iskola, munkahely, barátok, szomszédság, valamilyen sportklub, valamilyen kulturális csoport, település, illetve az egész társadalom. Ezek sokféleképp működhetnek, a *DEMO* társasjáték célja, hogy a játékosok együtt egy olyan közösséget alkossanak, ahol mindenki elmondhatja a véleményét, tiszteletben tartja a másikat, együtt hoznak döntéseket, mondhatni mindenki számára „élhető”.

Ahogy a játékosok haladnak előre a végtelenített táblán, problémák jönnek szembe velük akció mezők képében. Ezekkel önállóan vagy közösen tudhatnak és akarhatnak szembenézni, a meglévő erőforrásaik felhasználásával. A megoldott problémák erősítik a közösséget, tagjai felelősséget vállalnak magukért és másokért, illetve aktív állampolgárként vesznek részt annak életében. A játékban használt három erőforrás: az idő, a muníció és a propaganda. Az idő mutatja, hogy mennyi kapacitása van a játékosnak a munka (család, stb.) mellett, hogy aktív állampolgárként viselkedjen. A muníció, azok a dolgok (pénz, autó, ház, laptop, telefon, fényásoló stb.) amiket birtokol és hasznosak lehetnek a problémák megoldása során. A propaganda mutatja az ismertséget, a kapcsolatrendszert, hogy mennyi embert ér el valaki, mennyire figyelnek rá oda mások.

A játéktábla további mezőtípusai közé tartozik a kvíz, ahol a játékos tesztelheti a tudását és jó válasz esetén erőforrást kaphat. A szerencse mezőre lépve, jól is járhatunk, de akár pórul is. A mindennapok mezők azt szimbolizálják, amikor a játékos a közösség élete helyett olyan dolgokkal van elfoglalva, mint a munka, a bevásárlás, a családi élet, a takarítás, a szórakozás, a pihenés, stb., tulajdonképp az egyszerű számokat helyettesítik. A játéknak akkor van vége, ha valaki teljesíti a saját küldetését. Persze előfordulhat, hogy a játékos megunják, vagy egyszerűen nincs több idejük, ezért a *DEMO* bármikor befejezhető a megfelelő gombra kattintva. A játék végeztével a résztvevők megnézhetik a statisztikát, hogy mi történt a közösséggel, illetve olyan érdekességeket, hogy ki volt a legtöbbet tudó játékos, ki használta fel a legtöbb erőforrást.

A *DEMO közélet szimulátor kapcsán* is érdemes visszatekinteni a bevezetőben tárgyalt kulcsfontosságú játék elemekre, vagyis a kerettörténetre és a karakterekre. Jelen esetben a történet maga a bárki számára ismerős mindennapok. A játék erősségét jelenti, hogy bárki közel érezheti magához a szituációkat, amelyekben a buszra vár, a téren sétál át, vagy az iskolában van. Mégis, a karakterek segítségével a szükséges eltávolítás is megtörténik, hiszen így nem őt középiskolás játszik az asztalnál, hanem mondjuk egy nyugdíjas, akinek az unokái külföldön élnek, egy egészséges életmód fanatikus vegán rendőr és egy cukorbeteg tanár, a közösségi további tagjaival. Egyúttal a játészó csapat heterogenitását is biztosítjuk. A narráció formája egy klaszszikus asztali társasjátékot idéz, minden lépés után valamilyen kártyát kap a játékos, azonban mindez egy applikációban zajlik egy mobil eszközön. A játék által átadni kívánt információk közvetett és közvetlen formában is megtalálhatók. Előbbire példa az akció és szerencse kártyákon olvasható történetek, utóbbira pedig a kvíz kérdések és a helyes választ bemutató magyarázatok.

A DEMO fejlesztése

A 2010-es évek közepén ismerkedtünk meg olyan magyar fejlesztésű társasjátékokkal, mint az *Egyémásra lépni tilos!* és a *Mentortársas*⁶⁰, ezek adták a löketet, hogy az Emberség Erejé-

⁶⁰ Motivációműhely. <https://motivaciomuhely.hu/hu/termekeink/>

vel Alapítványnál is belefogjunk egy saját társasjáték fejlesztésébe. Ekkora már több évnyi tapasztalatunk volt a gamifikációval, ami megteremtette az alapot egy teljesen új játék megtervezéséhez és kivitelezéséhez. Az aktualitást (és a határidőket) a Nemzeti Tehetség Program 2016-os pályázati kiírása adta, melyre sikeresen nyújtottunk be a koncepciónkat.

Amikor a pályázati anyag elkészítésébe belevágtunk, a célunk az volt, hogy egy olyan oktatási segédanyagot hozzunk létre, ami „életet lehel” az iskolai állampolgári nevelésbe. A személyes tapasztalataink azt mutatták, hogy az iskolában ez egy olyan téma, amely gyakran áldozatul esik valami fontosabbnak ítéltnek és nagyon ritkán foglalkoznak vele. Ezt erősítette meg a 2014 őszén, a pécsi pedagógusok körében végzett nem reprezentatív felmérésünk is. Az online kérdőívből és egy fókuszcsoportos beszélgetésből álló mini kutatás tanulsága volt többek között, hogy: 1) a pedagógusoknak a kötött tanmenet miatt nincs ideje olyan programokra, amelyek nem kapcsolódnak ehhez, 2) a demokratikus állampolgárságra nevelés speciális felkészültséget igényel és kevés az elérhető továbbképzési program, 3) a meglévő nem-formális, interaktív oktatási eszközök (el)ismertsége alacsony.⁶¹ Ebben a környezetben határoztuk el, hogy egy olyan játékot fejlesztünk, ami izgalmasan, szórazottatón, feltűnés nélkül tanít, és közben tartalmazza a kereszttanterv alapján elvárt középiskolás állampolgári ismeretek tudásanyagot. A tanulás kompetencia alapú megközelítése, a tudás-képesség-attitűd hármában határozza meg a fejlesztés területeit, vagyis a diák új dolgot tanul, amit használni is képes és motivált is lesz rá. A célunk az volt, hogy a *DEMO* egy erre alkalmas oktatási segédanyag legyen.

Ahhoz, hogy a játékosok számára leírjuk a közösségük útját és a játék során elért fejlettségi szintjét, egy létező tudományos modellt dolgoztunk át. David Wilcox 1994-ben alkotott koncepciója a részvétel öt szintjét különbözteti meg: információ, konzultáció, közös döntés, közös cselekvés, önálló közösségi kezdeményezés.⁶² A fejlesztés során ebből alakult ki a *DEMO* négy részvételi szintje, ahol az állampolgárok:

⁶¹ Társasjátékkal az élhető társadalomért. Taní-tani Online. A szabad pedagógiai gondolkodás fóruma. http://www.tani-tani.info/tarsasjatekkal_az_elheto_tarsadalomert

⁶² Bánszegi Zsuzsa: Fiatalok társadalmi részvétele. FSHZ-MOISZ, 2009, Budapest, 30. o.

- **Tájékozódnak:** Az embereket érdekli, hogy mi történik körülöttük, tudni akarnak a közösséget érintő ügyekről: újságot/hírportált olvasnak, híradót néznek, beszélgetnek közügyekről, elmennek lakossági fórumra, stb. Egy jól működő demokráciában, a hatalom segíti a tájékozódást és nem akadályozza.
- **Beleszólnak:** Az embereknek fontos, hogy elmondják a közösség ügyeiről véleményüket és dönthessenek ezekben, mondjuk elmennek szavazni. Egy jól működő demokráciában a hatalmon lévők elfogadják ezt, megkönnyítik a véleménynyilvánítást és figyelembe veszik az eredményét.
- **Együttműködnek:** Az állampolgárok és a hatalmon lévők együtt gondolkodnak a problémák megoldásán, közösen hoznak döntéseket és aztán együtt cselekszenek. Mindenki mozgósítja a saját erőforrásait és az eredményért mindenki ugyanúgy felelős.
- **Kezdeményeznek:** Az állampolgárok észreveszik a problémákat és együtt keresnek megoldásokat. Jó esetben ezt a hatalmon lévők támogatják, de a közösség akkor is cselekszik, ha nem, sőt akár akkor is, ha akadályozzák.

A *DEMO* fejlesztését egy fiatalokból és szakemberekből álló vegyes csapat végezte. A résztvevő fiatalok az Élmény Tár Tanoda önkéntesei, egyetemisták és doktorandusz hallgatók voltak. Hozzájuk csatlakozott Pintér Emese, az Élmény Tár társasjáték klubjának vezetője, társasjáték pedagógiában képzett szociális munkás és Nyirati András, az Emberség Erejével Alapítvány emberi jogi nevelési programjainak vezetője. A csapat közösen dolgozta ki a kereteket, a játék mechanikát, majd felosztották egymás között a tengernyi megírni való szöveget. A tesztelés különböző fázisaiban (belső, külső) és az első verzió bemutatójának lebonyolításában is közreműködtek. A játék megjelenésén egy külsős grafikus dolgozott. Az Innomax-díj elnyerése tette lehetővé a *DEMO* második verziójának fejlesztését, amely során az asztaliból, hibrid társasjáték jött létre. A második fejlesztésen az Emberség Erejével Alapítvány emberi jogi neveléssel foglalkozó munkatársai és egy külsős szoftverfejlesztő vállalkozás programozói és grafikusai dolgoztak.

A *DEMO* közélet szimulátor fejlesztésének mérföldkövei:

- 2016. szeptember, a fejlesztési folyamat kezdete

- 2017. május-június, belső és külső tesztelés, bemutató (még miEGYmás néven) az Állampolgári Részvételi Héttére időzítve
- 2019. április, Innomax-díjat kap a DEMO, amely elindítja a második fejlesztési fázist
- 2020. március, elkészül a hibrid verzió applikációja és a teljes új dizájn
- 2021. október, munkatársaink a XIV. Erasmus Toolfair keretében nemzetközi ifjúságsszakmai közönségnek mutatják be a DEMO-t
- 2022. szeptember, az iskolai közösségi szolgálathoz kapcsolódóan játékmester képzést indít az Emberség Erejével Alapítvány

Tanulni a hibáinkból

A játékefejlesztés tapasztalataink szerint egy soha véget nem érő folyamat. Az elkészült játékot ugyan nyilváníthatjuk késznek, de amennyiben azt teszteljük, használjuk, új közösségekbe visszük, minden alkalommal újabb visszajelzéseket kapunk, amik továbbgondolásra, fejlesztésre sarkallnak minket. Ugyan nagyon fontosnak tartjuk nyitottnak lenni ezekre a visszajelzésekre, és amit csak lehetőségünkben áll folyamatosan javítani az eszközeinken, ám bizonyos javaslatok egy már közzétett játék esetében túl nagy, a játék alapjait átíró változtatásokat igényelnének. Az ilyen jellegű meglátásokat feljegyezzük és későbbi eszközeink fejlesztésénél kiemelt figyelmet fordítunk rájuk.

A DEMO közélet szimulátor esetében az első és a második verzió között nem csak technikai értelemben történt változás, hanem a koncepcióban is, mégpedig a célcsoport, vagyis a fiatalok visszajelzései alapján. Mi a kezdetektől fogva egy kooperatív játékot képzeltünk el, ami a pozitív kimenetelt, a változás lehetőségébe vetett hitet erősíti. A fiatalok kedvelték is a játékot a foglalkozások során, a kritikus visszajelzések azonban mind arról szóltak, hogy unalmas a játék, ha nincs nyertes és ha nincs meg a veszélye annak, hogy valaki kiessen. Ezek hatására fejlesztettük ki az egyéni küldetések rendszerét (azonban ezek teljesítéséhez is szükség van a játékos társakra) és azt a szabályt, hogy bármely erőforrás nullára csökkenése esetén a játékos kiesik a játékból. Utólag be kellett látnunk azt is, hogy ezek a változtatások nem elvettek a játékból, hanem hozzáadtak. A kisebb,

nem ilyen nagy horderejű visszajelzések is fontosak voltak. Ezeknek köszönhetően egyszerűsítettük, rövidítettük a kártyák szövegeit. A másik hasonló élményünk az volt, hogy a játékosok az erőforrás zsetonok kivezetése után (mivel azokat már az applikáció számolja) úgy érezték, hogy nincs a kezükben semmi és nehezebben is követhető a játék, mivel a mobil-eszköz, amin a *DEMO* app fut, körbejár az asztalnál. Erre reagálva terveztünk egy karakterlapot, amin mindenki követheti a játék fordulatait, illetve már rendelkezésre áll egy mini app is, ami a karakterlap digitális verziója és külön működtethető a játékosok saját mobileszközein.

A nem direkt visszajelzések is fontosak. Ezeket a tesztelés és a későbbi foglalkozások során játékvezetőként is megérezhetjük, azért is van szükség rá, hogy sok munkaórát fektessünk ezekbe is. Így tűnt fel nekünk is, hogy hiába van már rutinunk, mégis a szabályok értelmezése sokáig tart, lassan kezdődik csak el a játék. Erre reagálva többször átírtuk, rövidítettük a játékszabályokat, illetve csináltunk egy prezentációt, ami vizuálisan jól támogatja a szabályok bemutatását. A jövőbeni terveink között van egy játékmagyarázó videó leforgatása is.

A második verzió létrehozását az Innomax-díjon túl az is motiválta, hogy fejlesztőként nem voltunk elégedettek sem a játékunk megjelenésével, sem a terjeszthetőségével. Egy új grafikkussal teljesen újra rajzoltattuk az elemeket, a pálya pedig kapott egy pécsi jelleget, erősítve azt, hogy honnan jövünk és azt tapasztaljuk, hogy a diákok örömmel fedezik fel a táblán szereplő épületeket. Úgy gondoljuk máig, hogy egy jó játékot is le tud rontani az, ha nem hívogató a kinézete, egyszerűen kevésbé van kedve bárkinek játszani vele, ha „gagyinak” tűnik, ezért is volt kardinális kérdés számunkra a teljesen új dizájn. A másik fontos szempont a *DEMO* terjeszthetősége volt. Arra törekedtünk, hogy a játék minél egyszerűbben és olcsóbban sokszorosítható legyen, azonban a rengeteg szöveges tartalom komoly kihívások elé állított minket ebből a szempontból. Ez is a valamilyen digitális megoldás irányába terelt minket, úgy hogy a táblát, a bábukat és a kockát semmiképp se vesszük el a társasjátékunkból. Erre lett megoldás az ingyenesen letölthető applikáció, illetve a basic és a támogatói játék verzió. A basic verzió-

ban a játéktábla ingyenesen letölthető és nyomtatható a honlapunkról.⁶³ A támogató verzióban egy összetekkerhető, strapabíró, színes tábla kap helyet, illetve egyedi kocka (a játék logójával) és fabábúk. Ez utóbbi verzió 2022 őszétől lesz rendelhető az Emberség Erejével Alapítványtól.

Végezetül szeretnénk hangsúlyozni, hogy bennünk a *DEMO közélet szimulátor* és később a többi játékunk kapcsán szerzett tapasztalatok is még inkább megerősítették azt az elvet, hogy a játékfejlesztés talán legfontosabb pontja a hitelesség, amelynek a legkézenfekvőbb útja a célcsoport minden lehetséges ponton történő bevonása, visszajelzéseik figyelembevétele. Készíthetünk akármilyen sok energia befektetésével szakmailag rendkívül megalapozott játékot, ha nem a célcsoport nyelvén szól, hiábavaló volt minden munka.

Irodalomjegyzék

- Bánszegi, Zs. 2009. Fiatalok társadalmi részvétele. FSZH-MO ISZ. Budapest
- Belényesi, E., Budaváriné, B. E., Molnár, K., Pallai, É., Stréhli-Klotz, G. 2018. Pedagógiai módszertani ismeretek a közszolgálati pályáorientációs képzés oktatói számára. Nemzeti Közszolgálati Egyetem. https://fejlesztiprogramok.uni-nke.hu/document/fejlesztiesiprogramok-uni-nke-hu/Pedag%C3%B3giai%20m%C3%B3dszertani%20ismeretek%20bels%C5%91_B5v%C3%A11gott.pdf letöltés dátuma: 2022.07.12.
- Emberség Erejével Alapítvány. 2104- Mission X. <https://www.emberseg.hu/missionx/>. letöltés dátuma: 2022.07.12.
- Emberség Erejével Alapítvány: Résnyire – Szabadulószoza az előbújáról. <https://www.emberseg.hu/resnyire/>. letöltés dátuma: 2022.07.12.
- Emberség Erejével Alapítvány: Demo - a közélet szimulátor. <https://www.emberseg.hu/demo/>. letöltés dátuma: 2022.07.12.
- Emberség Erejével Alapítvány: Schlauch Terv. <https://www.emberseg.hu/schlauch-terv/>. letöltés dátuma: 2022.07.12.

⁶³ Emberség erejével. Demo. <https://www.emberseg.hu/demo/>

Jaskóné, G. M. 2020. Gamifikáció a pedagógiában. *Mesterséges Intelligencia*.

Juhász, V. 2020. A gamifikáció mint eszközzrendszer és motivációs módszer az oktatásban. *Neveléstudomány*. 8. évf. 2. sz.

Motivációműhely: Mentortársas. <https://motivaciomuhely.hu/hu/termekeink/>. letöltés dátuma: 2022.07.12.

Nyirati, A. Társasjátékkal az élhető társadalomért.

http://www.tani-tani.info/tarsasjatekkal_az_elheto_tarsadalomert. letöltés dátuma: 2022.07.12.

Társasjátékok, pedagógia, érzékenyítés

Lencse Máté

Bevezetés

Az alábbiakban a társasjátékok és pedagógia, a társasjátékok és fejlesztés, a társasjátékok és érzékenyítés témák egy lehetséges megközelítéséről lesz szó. Fontos leszögezni, hogy a szöveg nem kíván több lenni megközelítésnél, tudomásul véve, hogy más megközelítéseknek is van létjogosultsága. Utóbbiak egy része - örömömre - ebben a kötetben is helyet kap. 2013 óta dolgozom társasjátékokkal pedagógiai céllal, jellemzően hátrányos helyzetű gyerekekkel, és 2016 óta jelennek meg társasjátékaim, köztük felkérésre készültek, melyekkel a megbízónak valamilyen érzékenytő, fejlesztő, ismeretnyújtó célja volt. Az elmúlt évek játszásai és játéktervezései kialakítottak bennem egy elképzelést arról, hogy a társasjátékoknak milyen szerepe lehet a világban. Pedagógusként azonban nagyon hiszek abban, hogy másokban, akár hasonló tapasztalatokkal is, teljesen másként csapódik le a történet. Az én megközelítem indirekt és zárójeles, az edukatív elemek véletlenszerűen vannak jelen, esetleg szándékosan el vannak rejtve. A (pedagógiai) hatásról azt gondolom, hogy idő elteltével jelentkeznek, sürgetés, erőltetés nélkül. Maguktól. Türelmes vagyok.

Indulhatnék bárhonnán, *Huizinga* például azt mondja, hogy "a játék minden alapvonása megvan az állatok játékában is." (*Huizinga*, 1990, 9.) Ahogy *Eigen* és *Winkler* (1981) is egészen az idők kezdetéig megy vissza, amikor a játékról kezd beszélni, amiről ki is mondják, hogy nem az ember alkotása. Ezeket mind elfogadva, az én kiindulópontom, ha nem is az ember alkotása, de legalábbis az ember értelmezése lesz, a társasjáték. "A társasjáték formai és tartalmi játékelemeknek egy játékszabály által meghatározott rendszere." (*Aczél*, 2015) És itt meg is állok. Ha ennél tovább megyünk, akkor érzésem szerint az edutainment területére tévedünk. *Mérő László* fogalmazza meg legjobban számomra az edutainment eszközök jellemző hibáját, miszerint azok "majdnem mindegyik tanár szerint entertainment

és a gyerek szerint education.” (Mérő, 2017, 83.) Szerintem és Mérő szerint is fordítva kellene, hogy legyen. Épp ezért maradtam szigorúan a társasjátékok világában, még akkor is, ha edukatív játék fejlesztését kérték tőlem. De kezdjük a teljesen tiszta társasjátékokkal és azok pedagógiai hasznáival.

Társasjáték-pedagógia

Jesztl Józseffel 2018-ban jelentettünk meg egy Társasjáték-pedagógia című könyvet, melyben rögzítettük mindazt, amit akkor gondoltunk erről a területről. Bizonyos pontokon az elmúlt években új tudásokkal gazdagodtunk, de az akkor leírt alapelvek máig meghatározóak a munkánkban. Most csak azokat ismertetném röviden, amik itt relevánsak lehetnek a megértés szempontjából.

Alapelvek

A játék az játék. Ezt írtuk le először és ezt is gondoljuk először. A társasjáték-pedagógia meglátásunk szerint legfontosabb alapelve, hogy a játékot meghagyjuk játéknak. Nem alakítjuk pedagógiai helyzetté, nem elemezzük, nem értékeljük. Ha vannak is pedagógiai céljaink, azok nem explicitek. Játékban, játéksituációkban gondolkodunk, amiket létrehozunk, amiket működtetünk. Amikben mi magunk is játékosként vagyunk jelen. Ez is alapelv. Nem játékmesterek vagyunk, nem pedagógusok, nem kívülről irányítjuk, hanem résztvevőként alakítjuk a folyamatot, ahogy a többi játékos is.

Ezekhez nagyon szorosan kapcsolódik az is, hogy nem edukatív játékokat használunk. Pedagógiai céljaink mentén azokból a játékokból válogatunk, amelyek azért jöttek létre, hogy szórakoztatóak és izgalmasak legyenek. Sokórányi teszteléssel, komplett fejlesztői csapatokkal, tudatos kiadói munkával a boltok polcaira tervezett játékokat használunk. Visszatérve *Mérő László* hivatkozott gondolatára, mi arra próbálunk építeni, ami a szórakozás felől érkezik és ezekben keressük a fejlesztő hatásokat. Erről később egy konkrét példa kapcsán lesz még szó: szövegértés-fejlesztés vs. olvasás a játékban.

Amit még érdemes itt kiemelni az alapelveink közül, hogy sokféle játékkal, sokféle mechanizmussal játszunk. Nem cél egyes játékokban elmélyülni, nem tanítjuk jól játszani a társasjátékokat, nem vagyunk edzők. Hagyjuk, hogy a sokféle játék *magától* jól játszani. Hiszünk abban, hogy a társasjátékok

működése alkalmas erre. Egy társasjáték tulajdonképpen fejlesztő értékelést visz végig, hiszen folyamatosan visszacsatol a játékosoknak: pontokkal, állásokkal, és van lehetőség a többi játékosal is összehasonlítani magunkat. Nem kell megmutatnunk a legjobb lépéseket, hanem meg kell lépnünk azokat, a résztvevők pedig tanulni fognak belőle a saját ütemükben. Igen, ehhez kell türelem, de úgy gondoljuk, ha van erre lehetőségünk, akkor megéri.

Igazgyöngy Alapítvány Toldi Tanoda

A tanoda iskola mellett, iskola után, jellemzően kiscsoportban, egyénileg, de mindenképpen egyéni fejlesztési tervek mentén foglalkozik gyerekekkel. Hivatalosan egy-egy tanodába, a település méretétől függően, 20-30, többnyire hátrányos helyzetű gyerek jár, de a valóság ettől gyakran eltér. Összességében a hazai tanodavilág nem mondható különösebben egységesnek, rengeteg egyéni jellemző mentén szerveződnek, nagyon sokféle profillal működnek. A mi tanodánk egyik fontos jellemzője a társasjáték-pedagógia gyakorlati alkalmazása.

2013 óta használunk pedagógiai céllal társasjátékokat a tanodánkban. Alaptevékenység a napközis táborainkban, épülhet rá projekthét, volt már hogy társasjátékot terveztünk, de a hétköznapiaknak is része, hiszen az egyéni fejlesztésekben minden gyereknél kisebb-nagyobb mértékben, de megjelenik. A célok természetesen egyénileg változnak, van, akinél azért használunk valamit, mert a finommotoros fejlesztés része (pl. Kalaha, kártyajátékok), van akivel az alapműveleteket akarjuk gyakoroltatni (pl. Tucano), de olyan általános céljaink is lehetnek, mint feladattartás, szabálykövetés, amire bármi jó, ami érdekl. Vagy egyszerűen minőségi időt szeretnénk együtt tölteni a gyerekeinkkel.

Egy tanodának azért áll jól a társasjáték-pedagógia - akár az alkalmazást, akár a módszertani kidolgozást nézem -, mert az egyik legfontosabb alapja a szabad légkör. A tanodákat sokkal kevesebb megkötés jellemzi, mint a közoktatást, így szabadabban dönthet pedagógiai folyamatokról. Fontos például, hogy nincs direkt időbeli nyomás rajta, a társasjátékok pedagógiai használata pedig eleve feltételezi, hogy ráérünk megvárni, amíg egy-egy terület a maga ütemében fejlődik a különböző gyerekeknél. De a szabad légkör abból a szempontból is fontos, hogy tanodába nem kötelező járni, nincsenek kényszerítő esz-

közök. Ha minden jól megy, akkor a gyerekek saját belső motivációjukból vannak jelen, ami erősen meghatározza, hogy milyen tevékenységeket tudunk közösen végezni. A társasjátékok világában kalandozni úgy látszik, hogy a többségnek tud olyan tevékenység lenni, amiben szívesen és önként vesz részt. Ezt pedig érdemes kihasználni.

Motiváció

Viszonylag a munkánk elején, még 2013-ban írtam egy cikket Motivációs utak keresése címmel (*Lencse, 2013*). Mondhatnám, hogy megtaláltuk őket, de igazabb, ha azt mondom, hogy a mai napig mást se csinálunk. Annyira mások, annyira személyesek és annyira törekenyek a különböző gyerekek motivációi, hogy nem tehetünk mást. Szembesültünk azzal, hogy naivitás azt gondolni, hogy meg lehet találni egy általános receptet, ahogy az is, ha egy-egy módszer vagy eszköz univerzalitását hirdetjük - utóbbi persze naivitás helyett lehet szimplán üzleti ügy is. És nem gondolnám, hogy mindez csak a hátrányos helyzetű gyerekekre igaz, az egyéni utak mindenhol kiemelten fontosak.

Tanodánkban a legfontosabb feladataink a tanulási motivációval voltak. Nem csak a gyerekek szintjén, hanem az egész közösség együtt mozdulása volt a célunk. Utólag visszatekintve az elmúlt 10 évre, az látszik, hogy ez egy egészen természetes folyamat tudott lenni. A tanulást, a tanulással kapcsolatos tevékenységeket, a tanuláshoz kapcsolódó intézményeket kellett érdekessé tenni. Ha a gyerekek szerettek tanodába járni, akkor a szülők szívesen engedték őket hozzánk. Aztán idővel ez lett az általános: tanodába járni jó, tanulni érdekes és fontos. Ez pedig könnyen transzferálható más helyszínre, így az iskolába is. A jobb tanulmányi eredmények, a jobb iskolákba felvételzés, a szakmák megszerzése, az érettségi nem annak köszönhető elsősorban, hogy tudjuk kompenzálni a hátrányokat, hogy megfelelő fejlesztéseket tudunk biztosítani, hogy megtanulunk tanulni, hogy korrepetálunk, hanem annak, hogy mindezeknek köszönhetően megváltozott a tanuláshoz való hozzáállása a gyerekeknek és a közösségnek. Ha megjelenik a motiváció, ha felismeri a tanulásban a saját érdekeit a gyerek, akkor megváltozik az intézményrendszerrel is a viszonya. A konfliktusok mérséklődnek, sokkal inkább lehet a tanulás a főszerep, eltűnnek a magatartás/figyelmező/nevelő osztályzatok. Jobb je-

gyek születnek, jobb a hangulat, mindez tovább motivál és szépen haladhatunk egy olyan lezárás felé (szakmaszerzés, érettségi, továbbtanulás), ami reális és a gyerek érdeklődéséhez kapcsolódik.

Na, de mi köze mindehhez a társasjátékoknak, illetve a társasjáték-pedagógia szemléletének? A fejlesztés, az edukálás, az érzékenyítés mind-mind direkt utakat feltételeznek. Azt tapasztaltuk, hogy bármennyire játékos egy tevékenység, ha annak a gyerek számára is látható pedagógiai célja van, azt azonnal tanulásként értelmezi. Van, akinél ez nem gond, de van olyan is, akinél azonnal bekapcsol védekezési mechanizmusokat. Ráadásul ez nem csak személy, hanem fejlesztési terület szempontjából is különbözhet. Aki nem szeret matekozni, aki a kudarcai miatt fél ezektől a helyzetektől, azt nem oldja jobban a Logico számfogócska vagy a Mamutmatek társasjáték, mert mindkettőnél egyértelmű, hogy miről van szó. Ha az a társasjáték célja, hogy összeadásokat oldjunk meg és ezzel jussunk előre, akkor hiába az ötletes megoldás az eredmény ellenőrzésére, a gyerek érzékeli, hogy műveletekkel, feladatokkal van tele a játék. Ezzel szemben, ha játszom egy-két Kalaha partit a gyerekekkel, akkor is folyamatosan számol, becsül, mennyiségeket hasonlít, de mindezt nem tudatosan, hiszen csak golyókat/kavicsokat lát maga előtt és azért igyekszik, hogy a saját tárolójába kerüljön minél nagyobb mennyiség belőlük. Utóbbi egy valódi játékhelyzet, ahol rejtve marad a matematika, a gyerek nem érzi feladathelyzetnek a kalaházást, miközben pontosan olyan tevékenységeket végez, amiket egy hagyományos pedagógiai szituációban csak feladatkiosztással érhetnénk el.

Olvasás és szövegértés

Nézzük meg mi a helyzet az olvasással, a szövegértéssel! 2012-ben kezdődő munkánk elejétől egyértelmű volt, hogy ez egy olyan terület, ami kiemelt szerepet fog kapni. Azt tapasztaltuk, hogy vannak hiányosságok, de ami még ennél is fontosabb, úgy tűnt, hogy közösségi szinten vannak gátak a területtel kapcsolatban. Emlékszem, engem ez a tapasztalás annak idején meglepett: nem a matek, hanem az olvasás a mumus. Hiába ismerem a napi meseolvasás vagy az otthoni könyvespolc mérete és a teljesítmény közötti összefüggéseket, megtapasztalni mégis erős volt. És persze ide tartozik még a szülők alacsony iskolai végzettsége, sőt, esetenként az analfabétizmusuk is. Szóval a

tudás mellé megérkezett a tapasztalat is, így megértettük, hogy komoly gátaikkal nézünk szembe.

A tanoda első komoly, szakmai lépése az volt, hogy elkezdünk részben egyénre szabott foglalkozástervekkel készülni. Szövegértést szerettünk volna fejleszteni, így érdeklődésre, megkorosztályra készítettünk terveket. A következő komoly szakmai előrelépés az volt, amikor felismertük, hogy részben egyénre szabni már majdnem eredményes, de még nem, így elkezdünk konkrét gyerekekben gondolkodni, konkrét gyerekekre tervezni. A szövegértés feladatok szintje, témája és eszköze tehát mindig adott gyerekhez kapcsolódott. Így már tényleg el lehetett érni ezt-azt.

A következő fontos felismerés az olvasási motiváció megkerülhetetlen szerepe volt. Ha nem vagyok motivált az olvasásban, akkor legalább azt fel kell ismernem, hogy a szövegértés elkerülhetetlenül fontos az életben. Ha mindkettő hiányzik, akkor használhatom a legjobb eszközöket, az eredmények vagy lassan, vagy lassan se fognak érkezni. És mi azt láttuk, hogy a legtöbbször mindkettő hiányzik, és nem tűnt elegendőnek, ha csak az utóbbira koncentrálnak.

Úgy gondoltuk, hogy az olvasási motiváció kialakulásának fontos gátja a tevékenységtől való félelem, annak elfogadása, hogy neki ez nem megy. Tanulással és teljesítéssel kapcsolatos félelmeknél ezek elrejtésével tudtunk jól haladni, és a társasjáték ebben nagy segítségünkre volt. Nem is kerestünk olvasást, szövegértést fejlesztő játékokat, mert az jutott eszünkbe, hogy vannak remek, szöveget tartalmazó társasjátékok.

Elkezdünk ilyen társasokat gyűjteni és játszani a srácokkal. Tökéletes megerősítés volt, amikor egy-egy ilyen játék sláger lett a tanodában. A Love Letter (Szerelmeslevél) nálunk Sziszi néven futott és több évig ott volt a top játékok között. Szóval rengetegen és rengeteget szisziztünk. Pedig a játékban eleinte olvasni kell! A kártyákon rövid szövegek írják le a kártya képességét, hatását a játékra. Ezeket idővel megtanulja az ember, de az első tucatnyi partinál örömmel néztük a szövegekkel küzdő, az olvasásra amúgy teljességgel motiválhatatlannak tűnő gyerekeket. Olvastak, mert a játék követelte meg tőlük és nem a pedagógus. Olvastak, mert a játék mechanikája izgalmas volt és nyerni szerettek volna, ahhoz pedig meg kellett érteniük, hogy a náluk lévő 1-2 lap mire jó. Olvastak, mert a társas-

játék-pedagógia azt kéri a pedagógustól, hogy partnerként, játékosként legyen jelen a szituációban, akitől nem tudnak mindent megkérdezni a gyerekek, hiszen ha megmutatják a lapjukat, akkor esélytelenné válnak.

Foglalkoztunk betűjátékokkal (pl. Typo), a Dobble mechanikájára gyártottunk szófelismerős variációt, szóval megkerestük az út elejét. Néhány gyerekkel pedig eljutottunk aztán az út másik végére is, ahol már hosszabb, összetettebb és nagyobb mennyiségű szövegeket kell értelmezni a játszás során (pl. Agricola, Munchkin). Azt láttuk, hogy azok, akiket foglalkozáson nehezen veszünk rá az olvasásra, a játék közben észrevétlenül, küzdve ugyan, de olvasnak. Természetesen ezekben a helyzetekben nem tudatosítjuk a gyerekekben, hogy azért játszunk adott játékokkal, mert szeretnénk ha olvasnának. Ezért is futtatunk bele olyan történetekbe, ahol a foglalkozás utáni társasjáték teljesen más képet mutat egy gyerekről. A foglalkozáson megtagadta az olvasást, ki is kellett hagynunk feladatokat, aztán a közös társasozásnál ő maga kérte, hogy most már a kártyák tulajdonságát is használjuk - a Dicsőség Rómának! című játékban -, amivel egyrészt nehezítést kért, másrészt azt, hogy olvashasson. Remek visszajelzés!

A direkt, szándékai szerint is olvasást, szövegértést fejlesztő játékok nem tudják - és nem is akarják - elrejtteni edukatív tulajdonságaikat (ld. pl. Furfangos jégkrémek). A mi tapasztalataink azt mutatják, hogy emiatt nem érnek el több gyereket, mint az egyéb oktatási segédeszközök. Az izgalmas, játékos eszközök jól működnek azoknál, akikben megszületett a belátás a fejlődés fontosságára, de nem használható akkor, ha valakiben sem belátás, sem motiváció nincs. Náluk mi azt találtuk, hogy a valódi társasjátékok indirekt hatásai működnek. Tulajdonképpen a teljes társasjáték-pedagógia víziója erre épül.

Játékfejlesztés

Ha felmerül egy játékötlet körülöttem, akkor mindig az a kérdés, hogy nem létezik-e már. Kereskedelmi szempontból ez egy érthető kérdés. Ha felmerül egy érzékenyítő/edukatív játékötlet körülöttem, akkor ugyancsak ez az első kérdés, de azzal is kiegészül, hogy nem lehet-e adott célokra már létező társasjátékokat használni. A fenti példánknál maradva, ha valaki szövegértést fejlesztő társasjátékot akar készíteni és segítséget kér tőlem, akkor első körben megpróbálom meggyőzni arról,

hogy használjon a fejlesztésre már létező játékokat, majd sorolok tucatnyi címet.

A társasjátékok reneszánsza ugyanakkor magával hozta azt a jelenséget, hogy sokan szeretnék a mondanivalójukat ezzel a hordozóval kifejezni. Az emberek szívesen társasoznak, így adja magát, hogy ezen keresztül lehet őket érzékenyíteni, edukálni. Ezzel kapcsolatban nekem azért vannak fenntartásaim. A társasjátékok újrafelfedezése, a modern társasjátékok kialakulása és fejlődése nem ezen a vonalon teljesedett ki. A miérteket itt most nem fogjuk elemezni, de az biztos, hogy nem oktatási, nevelési reneszánszról van szó, a társasjátékos élmény a kapcsolatokról és a szórakozásról szól. Így, amikor érzékenyítünk, akkor sokszor olyasmit várunk el a társasjátéktól, amire nem biztos, hogy a legtökéletesebb közeg. Vegyük például a Motiváció Műhely Mentortársasát. A játék a hátrányos helyzetű tanulók iskolai életútját hivatott bemutatni, ami ugye nem könnyű, jellemzően sok nehézség és kudarc jellemzi. A játék azt sugallja, hogy tulajdonképpen esélytelen vagy. És ezt meg is éled a játékban. Nem elemezve mechanikailag a Mentortársast, én azt gondolom, hogy a játékélménytől a folyamatos és biztos kudarc, a lehetetlenség érzése mind-mind távoli. Egész egyszerűen nem ezért ülök le játszani. A Mentortársas szakmai anyagát, az eszközeit sokat használtam tanárképzős óráimon, de eltávolítva azokat a játéksituációtól. Számomra kérdéses, hogy a társasjáték-e a téma legmegfelelőbb hordozóeszköze. Miért választják oly sokan a társasjátékot hasonlóan nehéz témákhoz? Azt várjuk, hogy egy sokaknál népszerű tevékenységen keresztül új utakat találunk emberekhez a mondanivalónkkal? Van-e annak realitása, hogy ilyen és ehhez hasonló társasjátékokkal nem oktatási környezetben játszanak? Vagy témához kapcsolódó rendezvényen, eleve érdeklődő résztvevőkkel? És ha nincs, akkor miért nem elég egy jó előadás, egy drámajáték, egy kooperatív feladat stb.?

Saját játékfejlesztéseim során engem kifejezetten az érdekel, hogy szórakoztatóvá tudok-e tenni egy nehéz témával foglalkozó társasjátékot. Tehát szeretnék a fenti kérdésekre úgy válaszolni, hogy létezhetnek olyan megoldások, amikkel ilyen típusú társasjátékok előkerülhetnek akár otthon is vagy bármilyen random, informális helyzetben. A témák ugye adottak, az a megrendelőtől érkezik, akinek van valamilyen célja, így a já-

tékfejlesztőnek az a feladata, hogy a modern társasjátékok világából olyan mechanizmusokat, vagy azok kombinációit találja meg, ami élvezetessé teszi a játékot. Oktatási céllal, kifejezetten oktatási környezetbe társasjátékot tervezni nem mindig éri meg, hiszen rengeteg egyéb, szuper eszköz áll rendelkezésre, amik jobb hordozók és természetesebben vannak jelen ebben a közegben.

A különböző ügyek népszerűsítése, a témákkal kapcsolatos edukációk egyik legnépszerűbb eszköze lett a társasjáték különböző szervezeteknél, így engem is, mint játéktervezőt, sok ilyen felkérés talált meg. És bár az első beszélgetések az ügyféllel mindig annak tisztázásáról szólnak, hogy biztosan társasjátékra van-e szüksége a vázolt célok eléréséhez - többször is előfordult már, hogy végül, szerintem nagyon helyesen, más lett választott irány -, néhány érzékenyítő/edukatív társas az én műhelyemből is kikerült. Ezekből hoztam három rövid példát, amikben megpróbálom megmutatni, hogy milyen megoldási utakat talál az, aki továbbra is azt gondolja, hogy a társasjátékoknak nem a legtermészetesebb közege a direkt edukáció és érzékenyítés.

Világnyitók (2018)

Arra kaptam felkérést, hogy olyan társasjátékot dolgozzak ki, amiből a játékosok számára kiderül, hogyan lehet jól segíteni. A játékosok alatt pedig elsősorban negyedikes gyerekeket és családjukat kellett elképzelni. A játék egy eseményre készült, ahol a résztvevők az egyik állomáson kipróbálhatták és mindenki kapott is egy-egy példányt.

Az volt a célom, hogy az edukációt és a játék működését teljesen külön válasszam. Egyszerű szabályokat, gyors játékmene- tet kerestem, mind a célcsoport, mind a bemutató sajátosságai miatt. Az egyik legegyszerűbb és jól elmagyarázható, ám élvezetes és modern mechanizmus a draftolás, így ez lett a kiinduló pont. Ehhez került egy memória- és egy gyorsasági elem. A játékosoknak össze kell gyűjteniük a célkártyákon jelzett segítés- ségtípusokat és aki a leghamarabb szerez négy célkártyát - tehát négyszer is jól segít -, az megnyeri a játékot.

A célkártyákat úgy alakítottuk ki, hogy pusztán három ikont kell figyelni a játékhoz magához, de található rajta egy komplett szituáció, és a segítséggel kapcsolatos magyarázatok is. Ezeket a tartalmi, edukatív elemeket fel lehet használni, de

igény esetén figyelmen kívül is lehet hagyni. Úgy gondoltam, hogy egy izgalmas, memóriára és reflexekre építő játék sokaknak izgalmas lehet, de ha nagyon direktben a játékosok arcába toljuk a fogyatékoság témáját, akkor otthon már nem sok csatládban kerül elő a játék. A játékszabályban le is írtuk, hogy a szituációkat érdemes végigolvasni, de nem kötelező. A játék során a segítési módok, a szituációs kártyák végig jelen vannak, tehát ha nem foglalkozunk direkt módon velük, akkor is raktározódik valamiféle információ a téma kapcsán.

A tesztek és az élő kipróbálás is azt mutatta, hogy bár nem kötelező a sztorikat elolvasni, azért a játékosok nézegetik, olvassgatják. Alkalmanként persze azzal sincs semmi gond, ha minden megszerzett célkártyán elolvassuk és kicsit feldolgozzuk a történeteket. Így persze nem 15, hanem 45 perc lesz a játék és az érzékenyítés erősebb lesz a játékélménynél. Ez a skálázhatóság viszont fontos volt, és örültünk, hogy meg is valósult.

Ritka alkalom, amikor egy játékkervező a megjelenés napján azonnal száz emberrel is kipróbálhatja, mennyire sikerült elérni a céljait, de itt nekem ez is megadatott. És persze, ahogy arra számítottunk, volt akit nagyon érdekeltek a sztorik, volt akit csak a játék maga motivált, és voltak olyanok is, akiknek sem a játék, sem a téma nem jött be. Szerencsére utóbbi volt a legkisebb csoport.

Holnap hősei (2020)

Ez a játék is szituációkról, helyzetekről, eseményekről szól. Az volt a cél, hogy a játékkal megmutassuk, hogy teljesen mindennapos, mégis nehéz helyzetekben is ki tudunk állni magunkért és másokért. Persze vannak gátló tényezők, ahogy olyan gondolatok, kulcsmondatok is, amik segíthetnek. A játék mechanikája éppen ezeket használta fel kártya formájában, hogy egy-egy eseményt a megoldás irányába vagy éppen ellenkezőleg mozdítson el.

A játék alapvetően kooperatív, de került bele egyéni cél is. Utóbbinak két funkciója van. Egyrészt kiszolgálja a versengőbb játékosok igényeit, másrészt csapda, mert kicsit nehezíti a közös célok megvalósulását. A játékban az eseményeket felolvassuk, értelmezzük - egyéni igényeknek megfelelően hosszabban vagy rövidebben -, utána pedig kártyákat játszunk ki, amivel ide-oda tologatunk egy kis fa jelölőt, aminek az állapota végül eldönti, hogy a helyzet megoldódott vagy sem. Az izgalmak és

az újrajátszhatóság miatt kerültek még a játékba eseménymódosító tokenek is, amik kicsit megbolondítják az amúgy sem egyértelmű helyzeteket.

A játékélményt itt a közös gondolkodás adja, az egyéni lehetőségek és célok mentén. Itt is igaz, hogy maga a mechanika önmagában is élvezetes: együtt izgulunk, hogy sikerül-e jó irányba lökdödni a jelölőt és együtt nevetünk/csalódunk, ha végén kiderül, hogy ez nem sikerült. A Hősök Tere kulcsmondatai és a különböző gátló tényezők elnevezései folyamatosan jelen vannak, ahogy a tipikus események illusztrációi is. A megrendelővel közösen azt gondoltuk a fejlesztés során, hogy ezek már önmagukban képesek hatást elérni, de a játékhoz végül készült egy kézikönyv is, ha valaki kicsit komplexebben szeretne foglalkozni a témával és a társasjátékot csak kiindulópontnak, keretnek használná.

Vox Pop - A kártyajáték (2022)

Itt egy hosszabb, játékvezető, valódi vitát támogató játék az alap. Az volt a cél, hogy annak egy elemét dobozoljuk be egy kompakt, otthon is játszható kártyajáték formába. Egészen pontosan adott volt, hogy mi az az információhalmaz, aminek az elsajátítását támogatnia kellene a játéknak. Az eddigi játékaim közül ez lett a legdirektebb, a leginkább edukatív. Kíváncsi voltam arra, hogy megoldható-e ez az edukáció izgalmas kezetek között.

Végül háromféle mechanikával dolgoztam fel az anyagot. Lett csapatjáték, lett egy megfigyelésen és reflexen alapuló, és lett egy gondolkodósabb és tervezgetősebb verzió. Mindhárom formának az az alapja, hogy érveket értelmezünk és érvelési hibákat ismerünk fel. Szerencsére az érvelési hibákat érvszörnyeknek hívjuk és remekül vannak illusztrálva. Ennél a játéknál nem is az a kérdés, hogy az üzenet átmegy-e, hanem az, hogy a játékélmény meg tud-e jelenni. Ez számomra új irány volt, izgalmas munka. Az eddigiekkel ellentétben itt nem tudtuk, így nem is akartuk eldugni, zárójelbe tenni a témát, így a játékélménynek a témán kell átütnie. Úgy érezzük a megrendelővel, hogy a háromféle megközelítés elég különböző játékosokat, csapatokat képes megszólítani, így a téma, reményeink szerint, sokakhoz el tud jutni.

Lezárás

Bár a társasjátékok elképesztően sok mindenre lehetnek jók, nekem úgy tűnik, hogy néha még ennél is többet várunk tőlük, de fenntartom a tévedés lehetőségét. Pedagógiai célú használatuk, a társasjátékokkal tanítás, érzékenyítés az elmúlt években nagyon sokat fejlődött. Egyre többen és többféle, izgalmas megközelítéssel élnek. Örömmel látom, hogy egyre több, akár kifejezetten sikeres játékszerzőt is meg tudnak nyerni egyes ügyeknek, így minőségibb munkák születnek. Azt azonban megkerülhetetlen alapértéknek tartom, hogy társasjátékok használata és fejlesztése során maga a játék, a játékélmény ne vesszen el, az legyen az első és legfontosabb. Mert játszani jó, és ha jó is marad, akkor valóban nagyon értékes dolgok történhetnek velünk és körülöttünk. Ránk fér.

Irodalomjegyzék

- Aczél, Z. 2015. A társasjáték-pedagógia filozófiája. *Taní-tani Online*, 2015.09.13.
- Eigen, M., Winkler, R. (1981): *A játék*. Gondolat, Budapest.
- Fejes, J. B. 2015. Célok és motiváció. Tanulási motiváció a cél orientációs elmélet alapján. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Fejes, J., Lencse, M., Szűcs, N. 2016. (szerk.) Mire jó a tanoda? Motiváció Oktatási Egyesület, Szeged.
- Huizinga, J. 1990. *Homo ludens*. Universum Kiadó, Szeged.
- Jesztl, J., Lencse, M. 2018. *Társasjáték-pedagógia*. Demokrati kus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.
- Lencse, M. 2013. Motiváció utak keresése. *Taní-tani Online*, 2013.04.11.
- Mérő, L. 2017. *Nyolcrétű út*. Tercimu Kiadó, Budapest.
- Sax, D. 2020. A társasjátékok bosszúja. In.: Uő.: *Az analóg bosszúja*. Sztalker Csoport Kiadó, Budapest, 140-178.

Hivatkozott társasjátékok

- Blanchot, Denis - Cottureau, Jacques - Gille-Naves, Guillaume - Polouchine, Igor (2009): **Dobble**
- Carter, Ed - Chudyk, Carl (2005): **Dicsőség Rómának!**
- Jackson, Steve (2001): **Munchkin Kalaha (700)**
- Kanai, Seiji (2012): **Love Letter**
- Lencse Máté (2018): **Világnyitók**

- Lencse Máté (2020): **Holnap Hősei**
Lencse Máté (2022): **Voxpop - A kártyajáték**
van Moorsel, Corné (2004): **Typo**
Motiváció Műhely (2013): **Mentortársas**
Orchard Toys (2019): **Mammoth Maths**
Rivière, Théo (2021): **Tucano**
Rosenberg, Uwe (2007): **Agricola**
Vadvirág Alapítvány (2019): **Furfangos Jégkrémek**

Gondolatok a fejlesztési folyamatról

Nagy Balázs

Még mielőtt nekiállnánk a játékfejlesztésnek

Ha jön egy társas ötlet és elkap a láz, akkor mindentől függetlenül, azon nyomban fejleszteni akarom. Nem számít, hol vagyok és milyen napszakban, az agyam azonnal pörög a mechanikákon és hamar azon kapom magam, hogy már azon töröm a fejem, mikor és hogyan tudnám a lehető legegyszerűbben megszerkeszteni a prototípust, hogy minél előbb lássam, hogyan működik az ötlet a gyakorlatban...

Nagyon hasznosak ezek az állapotok és imádom bennük lenni, mégis azt gondolom, hogy ahhoz, hogy igazán hatékonyak legyünk a játékfejlesztésben, érdemes még a fejlesztés megkezdése előtt választ adnunk egy sor kérdésre. Ezek nem túl nagyszabású dolgok, mégis sokat segíthetünk magunknak, ha úgy kezdünk bele a fejlesztésbe, hogy ezeket már tisztáztuk; továbbá a fejlesztés során is hasznos kapaszkodót adhatnak, hogy ne térjünk el attól, amit meg szeretnénk valósítani.

Mindenekelőtt azt kell meghatároznunk, hogy mi is a **célunk** a játékkal. Elsősorban szórakoztatni szeretnénk vele? Esetleg valamilyen ismeretet szeretnénk átadni, vagy netán készséget szeretnénk fejleszteni? Értelemszerűen teljesen máshova kerül a fókusz a játékban annak függvényében, hogy milyen választ adunk a fenti kérdésre, mégis a válaszunktól függetlenül soha ne felejsük, hogy alapvetően játékot fejlesztünk. Ezért még ha ismeret átadása is az elsődleges célunk, törekedjünk arra, hogy az ne menjen a játék és az élmény rovására. Inkább adjunk át feleannyi ismeretet, de játékosan és élményként, minthogy megfojtjuk a játékosokat és magát a játékot is a témérdek információval.

Aztán azt is tisztázni szükséges, hogy **kiknek szánjuk** a játékot. Egészen másra van szüksége egy kisiskolásnak, mint egy felnőtt embernek. Az életkor mellett érdemes közelebbi ismer-

tetőjegyek alapján is meghatározni a célpiacot és kicsit át gondolni, hogy az adott csoportba tartozó embereknek milyen igényei lehetnek, mi hozza őket lázba. Végezetül az is itt jön szóba, hogy a játékot milyen formában képzeljük el megjelentetni. Piaci alapon, boltok polcaira szánjuk, vagy más módon történik majd a hasznosítás, például iskolai/egyéb foglalkozások keretében.

Ez felveti a következő kérdést, hogy **miként lesz játszható** a játék? Önállóan, már a szabály alapján játszható, vagy szükség van hozzá játékmesterre is?

Aztán az is kérdés, hogy **hány főnek** szól a játék. Tervezési szempontból ez egy nagyon fontos kérdés, és jelentősen meg tudjuk könnyíteni/nehezíteni a helyzetünket, ha ezt nem gondoljuk át rendesen. Egy hétköznapi társasjáték jellemzően kettőtől négy/öt főig játszható, de már Magyarországon is egyre divatosabbak az egy fős (szóló) játékok (amelyek jellemzően egy több fővel is játszható játék egy főre átalakított verziója), valamint sokan vásárolnak úgy társasjátékot, hogy az konkrétan két főnek szóljon.

Ezzel kapcsolatban elkaphat minket a kísértés, hogy a játékot minél tágabb létszámmal játszhatóvá tegyük - "hiszen úgy szélesebb kör elérhető" -, de akkor fel kell készülnünk a tervezési folyamat extra kihívásaira is, hiszen egészen máshol vannak a súlypontok eltérő létszámok esetén. Könnyen előfordulhat például, hogy egy két fővel jól működő mechanizmus magasabb létszámnál már vontatottá válik, megnő a holtidő, de arra is találunk példát, hogy egy több fővel jól működő játék kis létszámnál egyszerűen megszűnik izgalmasnak lenni.

Az utolsó kardinális kérdés, hogy **kompetitív** vagy **kooperatív** legyen a játék. Tehát azt szeretnénk, hogy a játékosok egymással versengjenek a győzelemért, vagy inkább azt, hogy egy közös cél elérése érdekében együtt kelljen működniük. Ezt a döntést leginkább a korábbi kérdésekre adott válaszok alapján lehet meghozni, ugyanis a célpiac és a téma már jelentősen meghatározza, hogy arra melyik verzió illeszkedik igazán. (Persze itt is elgondolkozhatunk azon, hogy mindkettőre alkalmas játékot készítsünk, és valójában ez egy nagyon izgalmas tervezői kihívás, de akkor számítsunk arra, hogy bizonyos tekintetben olyan lesz, mintha párhuzamosan még egy játékot készítenénk.)

Euro vs. Ameri⁶⁴

Itt a nulladik ponton érdemes kicsit beszélni még a társasjátékok két nagy iskolájáról is, az **“euro”** és az **“ameri”** játékokról (még akkor is, ha sok játékban mindkét irányból találunk elemeket, vagy éppen egyik kategóriába sem tartoznak). A két iskola alapvető eltérése, hogy a **mechanikán** vagy inkább a **témán** van-e a fókusz, valamint hogy milyen irányból kezdi az építkezést.

Egy euro típusú társasjáték esetében a hangsúly a mechanikán van - maga az induló ötlet is sokszor mechanikai jellegű -, így a fejlesztés során is erre kerül a hangsúly, maga a játék a téma nélkül is működőképes.

Ennek következtében az euro játékok jellemzően jól ki vannak egyensúlyozva, letisztultak a szabályai és a szerencsének sincs nagy szerepe (ha van is benne szerencse, jellemzően az sem közvetlen módon, egy kocka gurításának vagy egy lap kihúzásának következtében jelenik meg, hanem inkább közvetett módon, egy másik játékos döntésének következményeként). Ezen tulajdonságai miatt gyakran előfordul az, hogy a játék csak a félkész/kész állapotában találja meg végső témáját; sőt az is gyakran előfordul, hogy a kiadó teljesen lecseréli a szerzőtől átvett játék mechanikáját, hogy azt a piaci igényekhez igazítsa.

Tipikus példája egy euro játéknak a Carcassone⁶⁵, melyben egy középkori birodalom építését szimbolizálva, megadott szabályok szerint lapkákat helyezünk le egymás mellé, keresve azt a helyet, ami a legtöbb pontot hozza számukra. Csakúgy euro játék a méltán híres Agricola⁶⁶ is, melyben egy középkori földművest irányítunk és arra törekszünk, hogy egy gabonaföldekel és állatokkal teli gazdaságot hozzunk létre.

⁶⁴ Ezek a kifejezések a '90-es években jelentek meg a társasjáték-szakmában, hogy a különböző elvek alapján készült játékokat kategorizálják.

Bővebb információ róluk: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>, illetve <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame#>

⁶⁵ Fejlesztő: Klaus-Jürgen Wrede, Eredeti kiadó: Hans im Glück, Első kiadás éve: 2000. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/board-game/822/carcassonne>

⁶⁶ Fejlesztő: Uwe Rosenberg, Eredeti kiadó: Lookout Games, Első kiadás éve: 2007. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/board-game/31260/agricola>

A fentiekkel ellentétben egy ameri típusú játék esetében a téma az elsődleges és minden egyéb ennek van alárendelve. A mechanikák emiatt sokszor kevésbé koherensek - hiszen mindegyik valami tematikus elemet kíván kifejezni, és a szerencsének is jóval nagyobb szerepe van. Ezek a játékok bátran feláldoznak egy kis kontrollt a narratív és drámai élmény érdekében.

Tipikus példája egy ameri játéknak a Mansions of Madness⁶⁷, melyben a játékosoknak egy misztikus lényekkel és borzalmakkal teli villában kell nyomozniuk és túlélniük. De ide tartozik az epikus, sokszor egy egész napon át tartó Twilight Imperium⁶⁸ is, melyben a játékosok a galaxis meghódítására törekcszenek akár háborús, akár politikai/diplomáciai úton.

Amikor már fejlesztünk

Egy játék fejlesztése kreatív folyamat, így nincs egy meghatározott formula, ami megmondja, hogyan kell fejleszteni, és hogyan nem lehet. Mindenkinek magának ki kell tapasztalnia, hogy nála mi működik, és mi nem, mégis hasznos megismerni, hogy másnál mi vált be, ezért a továbbiakban megosztom a saját tapasztalataimat pár alapvető kérdésben.

A mag

Nagyon fontosnak tartom, hogy a fejlesztés korai szakaszában meghatározzuk, hogy mi a játék magja, mi az a központi gondolat, ami köré az egész játék épül. Ez lehet egy egyedi mechanika vagy kapcsolódó mechanikák, de származhat a témából is, a lényeg, hogy tisztán lássuk, mi a játék lelke. Ez egyrészt amiatt fontos, mert így kevésbé tévesztjük szem elől az eredetileg elképzelt irányt, és kisebb eséllyel készül a játékból valami teljesen más, mint ami az eredeti elképzelés volt. Persze, ha valami teljesen más készül, az még nem feltétlen baj - hiszen sok inno-

⁶⁷ Fejlesztő: Corey Konieczka Eredeti kiadó: Fantasy Flight Games, Eredeti kiadás éve: 2011. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/board-game/83330/mansions-madness>

⁶⁸ Fejlesztő: Christian T. Petersen, Eredeti kiadó: Fantasy Flight Games, Első kiadás éve: 1997. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/board-game/24/twilight-imperium>

vatív ötlet pont így keletkezik -, mégis, ha egy konkrét gondolatot, ötletet, érzést szeretnénk megvalósítani, akkor a mag fókuszban tartása erős sorvezető tud lenni.

Másrészt akkor is hasznos a mag ismerete, ha belegabalyodtunk az általunk alkotott szabályokba, és elakadtunk a fejlesztésben. Egy misztikus diplomáról és az abban elhelyezett csapdákról szóló játékomban esetében félévnyi fejlesztés után eljutottam oda, hogy már egyáltalán nem tetszett a játék. Már nem az volt, amit eredetileg elképzeltem és teljesen elvesztette a kezdeti bájját. Tudtam, hogy valami valahol nagyon félrement, de mivel egy komplex és magasan interaktív játékról volt szó, a sok szabályból és a tesztek eltérő eredményeiből nem igazán tudtam kihámozni, hogy hol van a probléma. Ekkor nagyon jól jött, hogy tudatában voltam, mi a játék magja (a csapda-rendszer), mert így azt is tudtam, hogy melyik az az elem, amit mindenképpen szeretnék teljes pompájában látni és mik azok, amiket el lehet engedni, ha a mag kárára vannak. Ezért hát fogtam, és kidobtam minden szabályt, amit abban a fél évben a mag köré építettem, és elkezdtem tisztán a magot tesztelni. Ezzel az volt a célom, hogy minél jobban megértssem annak működését, és ennek következtében azt is meg tudjam határozni, milyen környezetet érdemes építeni köré, miben tudja a legjobb arcát mutatni. Miután ezt sikerült meghatározni a játékomban, már könnyebb volt egy koherens rendszert építeni, mert már pontosabban értettem, hogy mit szeretnék elérni a játékkal és azt is, hogy az mit szeretne velem.

Túl gyorsan haladni

Az előző gondolatmenet rögtön felveti a következő hibát, amit elkövettem, és ami a maghoz való visszalépésre kényszerített: az, hogy túl gyorsan haladtam...

Az egész baj azzal kezdődött, hogy a játék legelső tesztje túl jól sikerült. Ez önmagában persze nagyszerű dolog, hiszen ritkán ad jó játékelményt egy teljesen nyers, nulladik ponton lévő játék tesztelése, mégis ez a jól sikerült teszt indított el a rossz irányba. Ugyanis hatására túlságosan fellelkesültem, ömlöttem az ötletek, és azokat azon nyomban el is kezdtem bepakolni a játékba. Karaktereket, küldetéseket, egyedi képességeket és egyéb kiegészítő elemeket, mindent, amit a végső játékba vizi-onáltam. Viszont ezzel túl hamar megnőtt a mag körüli zaj, és így nem volt lehetőségem alaposabban megérteni, hogy az mitől érdekes, hogyan és milyen környezetben tud a leginkább

működni. Tehát túl hamar húztam fel a házat, anélkül, hogy az alapot teljesen elegyengettem volna. Hogy ennek mi lett az eredménye, arról már korábban írtam. Mindezt elkerülendő, tehát először érdemes meggyőződni arról, hogy a központi mechanika rendben van-e, és úgy működik-e ahogy azt szeretnénk, és csak utána kezdjük meg feltölteni a játékot tartalommal.

Tüneti kezelés

Amikor egy konkrét hiba felmerül a játékban, arra több fajta módon is reagálhatunk. Változtathatunk a szabályokon, behozhatunk új szabályokat, vagy ki is vehetünk a korábbi szabályokból. Mindegyiknek van létjogosultsága, mégis ezek közül a leggyakrabban az új szabály behozása történik a leggyakrabban, és véleményem szerint ez hiba. Ugyanis sokszor tapasztalom azt, hogy ez csak, mint tüneti kezelés történik, és nem a probléma magját oldja meg. Így, ha még rövidtávon úgy is tűnik, hogy jó megoldást találtunk, sokszor előfordul, hogy egy jövőbeni egyéb változtatás újra felszínre hozza a korábbi problémát, csak kicsit más formában.

Ezért a fejlesztés során ilyen helyzetekben először azt vizsgálom meg, hogy **mit lehetne kivenni a játékból**. Ha ezzel a módszerrel is sikerül megoldást találnom, akkor biztos lehetek benne, hogy az tartósabb lesz, mint egy új szabály behozatala, ráadásul arra is nagyobb esélyt adok, hogy a végtermék egy elegáns és letisztult játék legyen.

Beleszerettem egy ötletbe

Logikailag ide tartozik a következő “tipikus hiba”, amikor annyira megszeretünk egy mechanikát, hogy azt nem tudjuk elengedni. De csakúgy, mint sokszor az életben is, el sem jutunk odáig, hogy egyáltalán észrevegyük, hogy el kellene engedni valamit...

Ezért nagyon hasznos időről időre tudatosan végigmenni a játék minden egyes elemén, és megvizsgálni, hogy az még mindig azt a szerepet tölti-e be, amit neki szántunk, valamint, hogy egyáltalán szükség van-e még rá. Ezt tegyük meg a kedvenc mechanikáinkkal is. Lépünk eggyel hátrébb, és tegyük fel a kérdést, hogy tényleg a játék előnyére válik-e, és hogy nem lenne-e a játék letisztultabb, vagy jobban önmaga, ha ez a mechanika nem lenne benne.

Mivel a társasjáték-fejlesztés jellemzően egy hosszabb (több éves) folyamat, könnyen előfordulhat, hogy bizonyos mechanikák, amik még egy korai fázisban kerültek bele a játékba, már nem is szükségesek, vagy legalábbis nem abban a formában. A korábban példaként emlegetett csapdás játékom több, mint 3 évig készült, mégis csak a nyomdába kerülés előtt 3 hónappal döböntem rá, hogy a játék jelenkori állapotában bizonyos elemek már egyáltalán nem szükségesek, másokat pedig lehetne egyszerűbben is kifejezni. Ez a folyamat során nem tűnt fel, mert csak lassan változott a játék és így ez nem volt szembe-tűnő, ráadásul ezekkel az elemekkel is működött... De szerencsére még időben felülvizsgáltam, és így még a kiadás előtt észrevettem a korszerűsítésre/kidobásra szoruló darabokat, melynek köszönhetően egy jóval letisztultabb verziót tudtam kiadni a kezeim közül. Ezzel a leckét megtanultam: jóval tudatosabban és gyakrabban vizsgálom felül a mechanikáimat.

Tiszta szemmel

Amikor elakadtunk a fejlesztésben, nem igazán működik a játék, vagy nincs igazán jó ötletünk a folytatáshoz, akkor érdemes egy nagyobb szünetet tartani (akár hónapokra is). A nagy szünetnek egyrészt van az a nyilvánvaló előnye, hogy friss szemmel tudunk ránézni a játékra és úgy könnyebben jöhetnek ötletek. Másrészt megvan az a jótékony hatása is, hogy felejtünk és így könnyebb megszabadulni azoktól az irányoktól, amikbe korábban beleragadtunk. Harmadrészt pedig így könnyebb levetkőzni a játékfejlesztői szerepet is, és egyszerűbben tudunk a játékos bőrébe bújni, hogy átéljük, amit ő él át, amikor először, mindennemű ismeret nélkül leül a játék elé játszani. Többször jártam már úgy, hogy egy félretett játék ötletet fél év, vagy akár évek elteltével vettem elő, és azonnal tudtam, merre tovább, pedig korábban hónapokig egy helyben toporogtam.

Létszámkérdés

Ahogy már korábban is írtam, a játékosok száma kardinális kérdés a fejlesztés során, és nagyon meg tudjuk nehezíteni a dolgunkat, ha mindent akarunk. Ezért miután eldöntöttük, hogy hány főre készítjük a játékot (illetve miután kiderült, hogy az általunk kreált mechanika hány fővel működik megfelelően), érdemes kiszemelni egy meghatározott létszámot, és a tesztelés korai fázisában csak ezzel az egy létszámmal tesztelni

a játékot. Persze ez függ attól is, hogy mennyire interaktív a játék, de általánosságban elmondható, hogy sokkal könnyebb a teszteredményeket értelmezni, ha ugyanazon létszámmal futtatjuk őket.

És így végezetül annyit szeretnék még elmondani, hogy véleményem szerint a társasjáték fejlesztés már önmagában egy csodálatos tevékenység, függetlenül attól, hogy a végeredmény milyen, illetve, hogy az piaci termék formájában egyáltalán megvalósul-e valaha, ezért ha teljes szívvel és élvezettel csinálod, akkor gyorsan felejts is el mindent, amit fentebb írtam, és csak TEDD! :)

Varázskaland – Vár a sárkány

Sütő Ramóna – Bruszt Míra Tünde

Kezdetek

A cigány varázsmesék feldolgozását segítő társasjáték alapötlete egy cigány/roma irodalommal foglalkozó egyetemi kurzuson fogalmazódott meg. Az elkészítést megelőző alapfeltevés az volt, hogy a cigány/roma⁶⁹ kultúra az általános iskolás tankönyvekben alulreprezentált. A feltevést a tankönyvelemzések is alátámasztották: az alsó tagozaton alkalmazott tankönyvekben⁷⁰ összesen kettő cigány/roma népmese jelenik meg (Bruszt & Sütő, 2021), emellett pedig csak a negyedik osztályos tankönyv tartalmaz – sok más nemzetiség cikke mellett – egy roma kultúrát bemutató fejezetet. A szociokulturális nevelés hiányosságának kompenzálására egy a varázsmesék interpretációját elősegítő társasjátékot kívántunk megalkotni.

Szociokulturális nevelés alatt azt a – jelen esetben szülők és óvodapedagógusok által – kísért folyamatot értjük, amikor egy gyerek magabiztos ismerője saját kultúrájának, aminek elemeit gond nélkül be tudja illeszteni a többségi társadalom kultúrájába, szokásrendjébe.

A kisgyermek életében már egészen korán megjelennek a varázsmesék, melyekben található karakterek életútját figyelemmel követve érdeklődéssel kezdenek fordulni valódi emberek valódi sorsa iránt is. Emellett az évezredek túlélte – és a cigány

⁶⁹ Magyarországon legnagyobb számban oláh, beás, illetve romungró cigányok élnek. Az oláhok által használt romani nyelvből ered a roma (rom = ember) elnevezés, mely népnévként is funkcionál. A beás nyelvben azonban ez nem jelenik meg, ők magukra a cigány elnevezést használják. Kutatásunkban oláh és beás cigány népmeséket is vizsgáltunk, így a tanulmányban is eszerint hivatkozunk a Magyarországon élő cigány/roma közösségre.

⁷⁰ A kutatás alapjául az Eszterházy Károly Egyetem Oktatáskutató és Fejlesztő Intézete által 2018-ban kiadott Újgenerációs 2., 3. és 4. osztályos tanulók számára kiadott olvasókönyvek szolgáltak.

kultúrát figyelembe véve még ma is élő szóbeliséggel rendelkező – történetek hordozzák az idők során rájuk rakódott tapasztalatot, melyeken keresztül a gyermekek megismerik az ember életében jelen lévő problémákat, illetve azok megoldási lehetőségeit, valamint a legalapvetőbb emberi normákat (Petrolay, 2013).

Az alsó tagozaton már a kezdetektől fogva végig kísérik a mesék a diákok tanulmányait, azonban sok esetben csak olvasástechnikai jelentőséggel bírnak. A szövegek feldolgozására munkafüzetekben található feladatok állnak a tanárok rendelkezésére, melyeknek monotonitása hamar elveheti a kedvet ezen varázslatos történetektől. Társasjáték alkalmazásával azonban tanulóközpontúvá, ezáltal érdekesebbé lehet tenni a tananyagot. Különböző élethelyzettel rendelkező, eltérő szociális helyzetű tanulók alkotják az osztályközösségeket, akik a szintén más és más karakterek bőrébe bújva élményszerűen élhetik át a meséket, egymással összefogva közös erővel győzhetik le az ellenfelet megtestesítő sárkányt.

Vannak gyerekek, akiknek nem adatik meg a lehetőség arra, hogy mélyrehatóan megismerjék a varázsmeséket, így nem lehet a potenciálisan meglévő előismereteikre alapozni. A társasjátékkészítési folyamat során törekedtünk arra, hogy az általunk elkészített produktum az ő számukra is izgalmas utazást kínáljon a cigány varázsmesék világában.

A társasjátékkészítési projekt azonban hosszú fejlődési folyamaton esett át, míg elértünk a mai formájához. Elsőként egy lineáris haladást megengedő „dobj és lépj” mechanikával dolgozó játékot készítettünk. A játék során a résztvevők csapatokba rendeződve haladtak végig a pályán, melyen a klasszikus jutalmazó és büntető mezőkön kívül különböző feladatot adó részek is megjelentek. Amennyiben egy bábu ilyen mezőre került, a csapat kapott egy feladatlapot, melynek kitöltése után a játékvezető pedagógus döntötte el, hogy mennyiben fogadható el. Ez a megoldás azonban túl direktnek bizonyult, megtörte a játék dinamikáját, és valódi tanulási szituációt emelt be a társasjátékba, így pedig az már nem csak játékként funkcionált.

A tesztelésekből származó reflexiókat felhasználva egy teljesen új társasjáték került megalkotásra. Az alapötlet ugyan megmaradt, azonban a mesemorfológiai egységeket jobban szem előtt tartva egy összetettebb, de több izgalmat tartogató produktum született, mely már nem igényli egy külső személy – oktatási

környezetben használva a pedagógus – aktív figyelmét, hanem a szabályokat figyelembe véve bárki által játszhatóvá vált. Ebben a fejezetben bemutatásra kerül a társasjáték megalkotását segítő elméleti keret, valamint az akciókutatásban megvalósuló fejlesztési folyamat.

Társasjáték történeti áttekintés

A társasjáték két vagy több játékos által játszott beltéri játékot jelent, jellemzően táblás játékot, és emellett (vagy akár helyette) az elemei kártyák, lapkák és jelölők is lehetnek. Jellemzője, hogy a játékosok a játék szabályait követve valamilyen cél elérésére törekednek.” (Aczél, 2015) Manapság a társasjátékok széles kínálata rengeteg típust foglal magába, a stratégiai játékoktól a parti játékokon át az ismeretterjesztő játékokig. S a tipizált kategóriák játékaik között is számos különböző darabbal találkozhatunk, hiszen a tervezők rengeteg játékmechanizmus közül válogathatnak. A Board Game Geek⁷¹ a világon az egyik legnagyobb társasjátékos közösség. Szakemberek és hobbijátékosok egyaránt tehetnek közzé tartalmakat, indíthatnak fórumokat egy-egy játékról. A Board Game Geek több mint 50 fajta játékmechanikát tart számon a listáján, mely lista folyamatosan bővül. A legnépszerűbb és legegyszerűbb játékmenet a dobj és lépj mechanika, a stratégiai játékok kedvelt eljárásai közé tartoznak a terület uralós, a licitálás, és a hálózatépítő mechanikák. Ezek a mechanikák természetesen nem minden esetben függetlenek egymástól, előfordul, hogy egy játékon belül több egyszerre van jelen.

Mechanika	Leírás	Példa
Draft (válogatás)	A játék során a játékosok egy közös készletből választanak maguknak erőforrást, majd a maradékot továbbadják a következő játékosnak. A mechanika különlegessége, hogy a választás együtt jár azzal a dilem-	<ul style="list-style-type: none"> • Sushi go • 7 csoda • Ganz • Schön • Clever

⁷¹Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/>

	mával, hogy azok az erőforrások, amiket nem választanak ki, az ellenfelet erősíthetik.	
Worker placement (munkáselhelyezés)	Stratégiai játékok jellemző mechanikája, mely során a játékosok a fordulójukban a játéktáblán elérhető akciólehetőségek közül a „munkásoknak” elkeresztelt bábukkal aktiválhatnak néhányat. A játékosok felváltva helyeznek le egy-egy munkást, tehát így akár ki is szoríthatják a másikat a kiszemelt területről. Az is gyakori, hogy egy helyszínre lehelyezett első munkás után jár valami bónusz vagy az utolsónak valami extrát kell fizetnie.	<ul style="list-style-type: none"> • Agricola • Village • A nyugati királyság építőmesterei
Roll and move (dobj és lépj)	A játékosok dobhatnak egy kockával, és a mezőkre osztott pályán annyit haladnak előre amennyit dobtak. Jellemzően a nagyobb dobás a hasznosabb.	<ul style="list-style-type: none"> • Monopoly • Merlin • Luxor
Set collection (készletgyűjtés)	A készletgyűjtés mechanikáját alkalmazó játékok során a játékosoknak tárgyakat, nyersanyagokat vagy erőforrásokat kell gyűjtögetniük úgy, hogy az előre megadott kombinációknak eleget tegyenek. Ezek a kombinációk lehetnek például egyforma	<ul style="list-style-type: none"> • Gyümi • Hanabi • Nidavellir

	<p>lapok, különböző lapok, valamilyen sorozat részei vagy akár egy szín-sorrend.</p> <p>A játék végén a megadott kombinációk pontszámokká válthatóak. Ez a mechanika vagy könnyedebb játékok gerincét alkotja, vagy összetettebb játékokban egy elem a sok közül. Előnye, hogy kifejezetten egyszerű, mégis taktikus döntésekre készíti a játékosokat.</p>	
Deck building (pakliépítő)	<p>Minden játékosnak egy saját pakli kártyája van, amit a közösből vett újabb lapokkal gazdagíthat. A húzópaklijából körönként kiválaszt meghatározott számú lapot, és ezekből játssza le az adott körét. A lapok kijátszása közvetlenül vagy közvetve újabb lapok, beszerzésére, esetleg pontok gyűjtögetésére adnak lehetőséget. Az elhasznált lapok akár csak a megvásárolt lapok a dobópakliba kerülnek.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dominion • Orleans • Concordia
Area control (terület birtoklás)	<p>A játék során egy vagy több terület birtoklására törekszenek a játékosok. Jellemzően a területek birtoklásáért valamilyen pont szerzhető, vagy megadott területek birtoklása jelenti a játék</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nyolc perces birodalom • Azután • Wilderness

	végcélját. Jellemző fajtája a többségi birtoklás, ahol úgy tudnak egy területet ellenőrzésük alá vonni, ha azon több bábut helyeznek el, mint ellenfeleik.	
Push/Press your luck (szerencsepróba)	A játékos a saját fordulójában addig cselekedhet, amíg csak akar, de ha balszerencse éri, akkor mindent elveszít. Ez a mechanika nagyban épít a szerencsefaktorra, a játékos mindig választhatja a kevesebb biztosságot, de elmehet egészen a legkockázatosabb pontig is.	<ul style="list-style-type: none"> • Port Royal • Fedőnevek • Zombie Dice
Bidding (licitálás)	A játékban valamilyen lehetőséghez licitálás útján juthatnak hozzá a játékosok. Aki a legtöbbet ajánlja érte az élhet a lehetőséggel. A licitálás lehet zárt egyidejű, vagy nyílt, körbe haladó. Utóbbiak esetén létezik egy vagy több körös licit, de jellemzően, aki egyszer passzolt, az később már nem licitálhat.	<ul style="list-style-type: none"> • Modern Art • Skull • Eladlak!
Tile placement (lapka lerakás)	Ennél a típusnál a játéktér mezőkre van felosztva, melyeket 1-1 lapka fed le. Ezeket a lapkákat a játékosok teszik le, amiknek a legtöbb esetben valamilyen illeszkedési feltételnek	<ul style="list-style-type: none"> • Kisherceg • Aranyásók • Framework

	kell megfelelniük. A játéktér lehet nyílt, ilyenkor a mezők minden irányban kiegészülhetnek egy újabb lapkával vagy zárt, amikor egy táblán jelezve vannak a mezők, viszont ezzel bekorlátozódik a lerakási lehetőségek száma.	
Route/Network building (útvonal/hálózat építés)	Ebben a mechanizmusban a játékosok célja egy bizonyos útvonal, vagy minél hosszabb útvonal, illetve hálózat megépítése a gráf jellegű pályán.	<ul style="list-style-type: none"> • Metrox • Bandido • Catan
Action points (akciópontok)	Ez a mechanika a játékosok rendelkezésére bocsát meghatározott számú akciópontot, amiket a saját körükben játszhatnak ki. Használhatják mozgásra, támadásra, erőforrások begyűjtésére, képességek kijátszására vagy akár cserére.	<ul style="list-style-type: none"> • Pandemic • Tikal • Koronát

1. Táblázat Játékmechanika típusok

A szórakozásra való igény egyre generálja a játékok és azok mechanikáinak újra és újragondolását. Ez az igény azonban nem a modern kori ember jellemzője, hanem már egészen régen, az őskor idején felmerült, mint szükséglet. Az őskorban az emberek felfedezték a társas létet, mely magával hozta a szórakozás és a verseny vágyát. Ezek kielégítésére az emberek kockajátékokat kezdtek játszani, amihez csak egy csontból, fából vagy éppen kőből készített kisméretű dobásra alkalmas tárgyra volt szükségük. Ahogy fejlődött az ember és a környezete, úgy fejlődtek a játékaik is. Az ókori Perzsiában már olyan összetett absztrakt, táblás játékokkal találkozhatunk, mint az ostábla. Több mint 5000 évvel ezelőtt Indiában jelenik meg az

ostábla tipológiájához hasonlítható sakk és a pachisi. Kínában a go nevű absztrakt stratégiai játék, Afrikában pedig a mancala nevű, szintén nagyon komplex stratégiai játék válik az emberek kedvencévé. A középkorban szerte a világon meghonosodtak az erkölcs alapú játékok, melyek legfőképpen a gyerekeket tanították jóra és rosszra. Az edukatív célú játékok mellett még mindig népszerűek a sakk-konceptiójú játékok.

Az ipari forradalom korára a dolgozó emberek körében is ismeretessé vált a szabadidő fogalma, így a társasjátékok az ő köreikben is helyet kaptak, mint a szórakozás egy fajtája. A 19. században a munkaidő korlátozásával tovább nőtt a szabadidő, valamint a korban az édesanyák tanulási és fejlesztési lehetőségként kezdtek gondolni a társasjátékokra. Ez az igény elégséges feltétele volt a játékpiacon beindulásához, a század közepén már kereskedelmi céllal készültek társasjátékok. A fejlett papírgyártás és az olcsó nyomtatás elegendő volt a tömeggyártás beindulásához. A 20. századra az iparág kinőtte a fejlesztésre szánt játékok gyártását és elkezdett új játéktípusokkal hódítani. Ebben az időben a társasjátékoknak már olyan fajtáit különböztetik meg, mint a partijátékok, a startégiái játékok és a kártyajátékok. A játéktervezők a 21. századra a kompetitív játékokat háttérbe szorították, helyette a kooperatív típusú játékok megvalósításával kezdtek el foglalkozni. Napjainkban a társasjáték ismét reneszánszát éli, a pandémia okozta bezárások miatt rendkívül megnőtt a kereslet. Számos nagyvárosban szerveződtek és szerveződnek társasjáték klubok, az ország megannyi tanodájában használják a játékokat készség- és képességfejlesztő foglalkozásokon, valamint az oktatás területén is egyre nagyobb teret kapnak a társasok, mint oktatási segédeszközök.

Társasjáték alapú oktatás

Az oktatási folyamat egyaránt magába foglalja a direkt módon történő tudásátadást, valamint a tanulási folyamathoz, az ismeretek elsajátításához szükséges képességek és készségek fejlesztését is. Ahhoz, hogy ezek a részmozzanatok igazán hatékonyak legyenek, arra van szükség, hogy az oktatási folyamatban résztvevő szakemberek figyelembe vegyék a gyerekek igényeit, dolgozzanak minél színesebb pedagógiai módszertárral és legyenek nyitottak az élmény- és tapasztalatalapú módsze-

rek osztálytermi megvalósítására. Olyan közeget kell létrehozniuk a tanulási folyamat során, amiben a gyerek nem csak passzív befogadója, hanem aktív szereplője is a tudásátadásnak (Nárai, 2021).

A táblás játékok oktatásban való alkalmazása közel sem újkeletű dolog. Az első oktatási szempontból érdekelt táblás játék szabályzata Kr.e. 400-ban került lejegyzésre Zuo Zhuan történeti krónikájában. A legendák szerint Jao császár egy tanácsadója találta ki a játékot az uralkodó fiának, méghozzá azért, hogy rossz természetét és engedetlen viselkedését a játékhoz szükséges stratégiai gondolkodással és koncentrációval fejleszteni tudja. A Go nevű játék Kínából ered, azonban ma már egész Európaszerte ismert. Mechanikája igen egyszerű, szabályrendszere könnyen követhető, ennek köszönhetően rengeteg mai játék alapjául is szolgál. A két játékos felváltva helyezi a táblára fekete és fehér köveit egy 19×19 mezős táblán. A játék célja, hogy a játékosok egyike nagyobb területet foglaljon el köveivel, mint az ellenfele. A már táblára helyezett kövek nem mozgathatóak el, kivéve, ha elfogják azt. A játék végén az elfoglalt területeket és elkapott köveket számolják össze, hogy kiderüljön, ki szerzett több pontot. Az afrikai eredetű mancala tisztán logikai játék, mely nagyfokú figyelmet és folyamatos számolást igényel, valamint komplex stratégiai módokat, minek alapján a játékosok követni tudják a gödrök állását. A táblákon általában 2 vagy 4 sor gödör van. Néha a tábla két végén nagyobb gödrök találhatóak, melyeket a játékosok a foglyul ejtett kövek tárolására használnak. Köveken kívül babszemeket vagy egyéb magvakat is használnak a játékhoz. A játék célja, több követ foglyul ejteni, mint az ellenfél. Ez a játék nem csak az afrikai kontinens iskoláiban van jelen, hanem gyakran feltűnik az európai iskolákban is.

A 21. században a társasjáték alapú oktatás megjelenésének köszönhetően pedig már készülnek olyan társasjátékok is, amik specifikusan az oktatásban használatosak. Ilyen például a Játszva megismerjük...⁷² társasjáték sorozat kisiskolásoknak,

⁷² A fejlesztő társasjáték-sorozat célja, hogy a gyerekek szórakozás közben sajátítsák el a különböző ismereteket és készségeket. A szakpedagógusok bevonásával végzett fejlesztő munka eredményeként olyan játékokat kínálnak, amelyek didaktikai tartalma összhangban áll a kivitelezés minőségével. Segítséggel a gyerekek akár önállóan, akár szülői segítséggel, de mindenképpen játékos formában tanulják meg a színek és formák egyeztetését –

vagy a Reflexshop⁷³ különböző készségfejlesztő játéka. A társasjáték alapú oktatás megvalósulásának legfontosabb feltétele, hogy a pedagógiai folyamat során a játékot magát zárt rendszerként kezeli, függetlenül a tananyagra reflektáló feldolgozástól. Amennyiben megtörik a játék dinamikája, a tanulók nem fognak tudni elmélyülni sem a játékban, sem a direkt tanulási folyamatban, hanem a kettő között ragadnak. A játékot a játékszabály és a játék mechanizmusa tartja keretek között, nem pedig a pedagógus irányítása. A társasjáték alapú oktatás nemcsak az elsajátítandó tananyagegység feldolgozásának megvalósítására fókuszál, hanem a szociális és kognitív területek fejlesztését is magába foglalja. Olyan 21. század feltételezte készségekre tud reflektálni, mint a kritikai gondolkodás, a kreativitás, az együttműködés és a kommunikáció. Különös tekintettel a kooperációra épülő játékok során van szükség a játékosok alkalmazkodóképességére, toleranciájára és kölcsönös elfogadására, hiszen a játékidő alatt nemcsak a társas szabályrendszerét, hanem a másik fél döntéseit is figyelembe kell venniük. A frontális oktatást a társasjáték alapú oktatás gyakorlatával felváltva a diákok olyan tanórákon vehetnek részt, melynek kereteit egy társasjáték adja. A részvételen alapuló ismeretelsajátítással megkönnyíthetjük a tananyagban való elmélyülésüket, valamint elősegíthetjük a mélyebb bevésődést is. Ösztönözhetjük őket az önálló munkavégzésre és gondolkodásra, valamint a játék közben sokkal több sikerélményben lehet részük, mint a frontális oktatás során. Egy társasjáték az órán sokkal érdekesebbé teszi az oktatás folyamatát és hosszabb távon képes fenntartani a tanulási motivációt, még akkor is, ha az edukatív jellegű.

A társasjáték alapú oktatás számos pozitív hatásáról beszámoltunk, ennek ellenére mégsem jelenthetjük ki, hogy az gyökeret eresztett volna a magyarországi pedagógiai gyakorlatban. A társasjáték alapú oktatási módszert választó pedagógusok

vagy akár az egyes évszakok jellemzőit. <https://kelleres-mayer.hu/content/12-rolunk>

⁷³ A Reflexshop egy társasjátékokat forgalmazó cég, kínálatukban több mint 2500 társasjáték jelenik meg. Nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztő ismeretterjesztő játékkategóriára, kiszolgálva ezzel az egészen kicsi gyerekek igényeit is. Ezek a kicsik számára is élvezetes játékok fejlesztik a kreativitást, mozgást, érzékelést, koordinációs készséget és az egyensúlyt. <https://reflexshop.hu/gyereksarok>

rendkívül komplex szervezési és lebonyolítási feladatokat vesznek a nyakukba, arról nem is beszélve, hogy a tananyag-egység végén történő számonkérési rendszert összhangba kell hozniuk a nonformális ismeretátadással. Egy ilyen szervezésű tanóra során reális félelem, hogy a hangsúly a kooperáció felé tolódik, miközben az oktatási rendszer a számonkérések során az egyéni feladatmegoldást értékeli. Az elszántabb pedagógusoknak mégis a legnagyobb akadályt a hozzáférhetőség és a megfizethetőség okozza. Ha az iskoláknak sikerülne leküzdeni a költségvetési keret okozta nehézségeket, akkor pedagógusaik olyan inkluzív tanulási környezetet biztosíthatnának a tanítványaik számára, melyben a motiváció, a szociális interakciók, a kritikai elemző- és rendszerszintű gondolkodás, valamint a gyakorlatorientáltság alkot négyes egységet.

A tervezés módszertana

Hogy a társasjáték megfelelő alapokkal rendelkezzen ahhoz, hogy oktatási segédeszközzé válhasson, a társasjáték-alapú oktatás módszertanának tanulmányozása mellett szükség volt a meseelméleti keretek megteremtésére. Ennek megvalósulásának értelmében a V. J. Propp által megfogalmazott meseelméleti kutatásokat (Propp, 2005) vettük alapul. A formalista elemzés lényege, hogy a varázsmesék bizonyos funkciósorokból épülnek fel, mely funkciók mindig egy kötelező szereplőhöz – mint például a főhős, károkozó vagy a segítő – kapcsolódnak. Ezen elemek bizonyos esetekben kimaradhatnak egyes mesékből, azonban mindig meghatározott sorrendben kell követniük egymást. A varázsmesék minden esetben rendelkeznek egy kiindulósituációval, melyben megismerjük a főhőst és annak életkörülményeit. A családtagok eltávozása után – melyet gyakran valamilyen intelem kísér – megjelenik a történetben a károkozónak a karaktere, aki hiányt idéz elő a hősnél. Ez a hiány – mely általában anyagi – készteti arra, hogy útnak induljon otthonról. Vándorútja során a hős találkozik az adományozóval, akitől sok esetben jótettért vagy próba kiállításáért cserébe kap valamilyen segítséget – sok esetben varázseszközt – mely eljuttatja a károkozóhoz. Az ellenféllel való találkozás során sor kerül a csatára, melynek minden esetben a főhős számára pozitív a végkimenetele. A győzelem sok esetben megoldást jelenthet a kezdeti hiányra, ezért a főhős visszaindul. Ezt követ-

heti üldözés, majd pedig megmenekülés. A cselekményben további bonyodalom keletkezik, ha belép egy álhős, aki jogtalan követeléssel áll elő. Ahhoz, hogy a csatában győztes fél igazolni tudja magát, egy nehéz próbát kell kiállniuk, melynek teljesítésével tisztázni tudják magukat. Ennek végkimenetele minden esetben az, hogy az álhóst leleplezik, és mindenki elnyeri méltó jutalmát. A társasjáték tervezésénél kiemelt figyelem fordult arra, hogy tartalmazza megfelelő sorrendben a mesékre jellemző e legfontosabb egységeket, valamint megjelenjenek az egységekhez tartozó állandó szereplők is.

A Varázskaland – Vár a sárkány! című társasjáték alapjául a szociokulturális nevelés jegyében a cigány/roma népmesék szolgáltak. Ezeknek feldolgozásához az előzőekben kifejtett mesemorfológiai módszertant használtuk fel. A funkciókra bontás lehetővé tette, hogy a leggyakrabban előforduló mozzanatokat figyelembe véve megalkossunk egy olyan sémát, mely ráhúzható a cigány/roma népmesékre. A fő kérdést az adta, hogy ezen történetek megfelelnek-e a varázsmesék általános modelljének. Ennek fontossága abban állt, hogy az általános iskola alsó tagozatában ezen keresztül tanulják meg a diákok a mese felépítését, és így a társasjáték is akkor válhat oktatási segédeszközzé, ha megfelel ezeknek a kritériumoknak. Ennek érdekében egy megfelelően nagy szövegtörzset gyűjtöttünk össze Magyarországon észak-, illetve északkeleti részén, valamint Romániában élő mesemondók nyomtatásban megjelent meséiből. A szövegek kiválasztásának másik fő szempontja volt, hogy kizárólag magyar nyelven közreadott varázsmeséket használtunk fel, ezzel elkerülve a fordításból eredő akaratlan stilizálásokat (Bruszt & Sütő, 2021). Az elemzések tanulságaként fény derült arra, hogy nem minden esetben jelennek meg sorrendben a proppi funkciók, azonban a szövegösszesség elemeinek döntő többségében meghatározott módon követték egymást az egységek, így pedig lehetővé vált számunkra a további munka.

Célközönség és a játékosok száma

A meseelméleti keret feltérképezését követően szükségszerű volt egy pontos célközönség meghatározása ahhoz, hogy az életkoruknak megfelelően legyen felépítve a társasjáték, valamint a szabályok is világosak és érthetőek legyenek számukra. Ahhoz, hogy oktatási segédeszközként is alkalmazhassák tan-

órákon, a jelenleg hatályos alaptanterv, valamint ahhoz kapcsolt kerettanterv alapján 3. és 4. osztályos tanulókat határoztuk meg potenciális felhasználókként, azonban ez nem zárja ki azt – mint ahogy ez kiderült a célközönségen kívüli tesztelések alkalmával –, hogy ne jelentene az idősebb korosztály számára is szórakoztató játékelményt.

Bár osztályteremben való alkalmazásnál a tanári figyelem megfelelő jelenléte, valamint az anyagi megvalósítás iskolai keretének tekintetében célszerű olyan játékokat alkalmazni, melyekben minél több tanuló részt tud venni, azonban maga a társasjátékot négy, illetve három főre optimalizáltuk. Ennek ellenére a tesztelések során szerzett tapasztalatok azt mutatják, hogy a korosztályba tartozó gyerekek hamar megértik, és alkalmazni is tudják a szabályokat, illetve nyomtatható verzióban áll a felhasználó pedagógus rendelkezésére, így az eszköz-igényesség sem jelenthet akadályt.

A játék célja

A **Varázskaland – Vár a sárkány** című, kooperatív társasjáték célja, hogy a résztvevő játékosok különböző mesehőstípusokkal azonosulva összegyűjtésük a táblán elhelyezett varázsszököket, majd ezeket felhasználva közös erővel levágják a sárkány mindhárom fejét, mielőtt a minden körben eggyel előrébb haladó sárkány elérné és elpusztítaná a kastélyt.

Játéktábla

A játéktábla megalkotása – ahogy a korábbiakban bemutatásra került – a proppi mesemorfológiai egységekre épül fel. A tábla négy negyedből áll, középen egy kastélyt szimbolizáló ábrával. Az első negyed az útnak indulás egysége, ahol a játékosok kezhez kapják a karakterkártyájukat. A pályán való haladás a negyedek között – a meseelméleti keretnek megfelelően – csak előre megengedett. Kivételt képez ez alól a harmadik egységet az elsővel összekapcsoló kapu, melynek használatával a játékosok visszatérhetnek a tábla elejére. A pályán mezők találhatóak, melyeken a haladás előre-hátra, valamint jobbra-balra megengedett, átlósan azonban nem.

A játék a „dobj és lépj” mechanizmusra épül, melynek értelmében a dobókockával meghatározott a lépések száma. Fontos kiemelni, hogy nem hagyományos dobókockáról van szó: az egyes helyett hármas, a hatos helyett négyes szám szerepel

rajta, mellyel kiküszöbölhető a túl kevés, illetve a túl sok lépés/akció. A táblán szerepelnek varázspálcák, melyekre a játék elején a szabálykönyvnek megfelelően a játékosok felhelyezik a varázseszközöket. A játékosoknak ezek begyűjtése plusz egy akcióba kerül. A vándorlás során megjelenő viszontagságokat a mocsarakat jelképező mezők adják, melyekből a kijutásnak szintén egy akció az ára. Emellett minden egységben található piacmező, ahol varázseszközt cserélhetnek a játékosok. A következő negyedbe egy kapun keresztül léphetnek át a mesék szereplői, melyen való átkeléshez saját varázseszközük jelenti a vámot. A második negyed az adományozóval való találkozás mesei egységét szimbolizálja. Az első mezőn található a patrónusmező, ahol a táblán jelölt színnek megfelelő patrónuskártyát kapják kézhez a játékosok. Ezt követi a harmadik negyed, a vándorlás színtere. Különlegessége, hogy itt található a már korábban is említett egyirányú átjáró, mely az első negyedbe viszi vissza az odalépő játékost, ezzel pedig megjelenik a mesei ismétlés eleme is. Az utolsó, negyedik negyed pedig az ellenféllel való küzdelem színtere. Ebben a negyedben a játékosok öszszetalálkozhatnak a gonosz sárkánnyal, az ugyanis a játéktábla szélétől – a sárkány útjaként megjelölt mezőkön – halad a tábla közepén helyet kapó királyi palota felé. A sárkány dobókörönként halad előre, amint eléri a palotát a játéknak vége. A játékosok hátráltathatják a sárkányt, ha teljesítik a patrónusaiktól kapott feladatokat. A sárkány tényleges legyőzésére azonban csak egy mód van: a játékosoknak közös erővel össze kell gyűjteniük a megfelelő varázseszközöket.

Karakterkártyák és patrónuskártyák

Az elemzésen átesett cigány/roma varázsmesékből kiemeltük a tipikus karaktereket, illetve kiindulósituációkat és belső elemeket, melyekből a karakterkártyák kerültek megalkotásra. A kártyákon négy, opcionálisan férfi vagy női karakternek – királyfi/királyleány, sokadik testvér, teknővájó inas/inasleány, szegény asszony fia/lánya – egy hat egységből álló tarisznyája van. Abban nyújt segítséget, hogy a szabályoknak megfelelően ne legyen hatnál több felgyűjtött varázseszköz egy adott játékosnál. Az első, kiemelt helyen az adott karakter saját eszköze található, melynek megléte a kapukon való átkeléshez elengedhetetlen.

Szorosan kapcsolódik a karakterekhez a patrónuskártya is. Egyrészt a hármas ismétlés jegyében a mesék szerkezeti egységein kíséri végig a szöveg a szereplőket, másrészt az egyes karakterekhez tartozó életutakat is tartalmazza. Minden negyedbe való átlépéskor a patrónus egy feladatot is ad a játékosnak, melynek teljesítésével akadályozni tudják a sárkányt a kastély felé történő előrehaladásban.

A tesztelés módszertana

A projektünk célkitűzése, hogy a korábban elvégzett meseelméleti kutatásokra alapozva, a társasjáték alapú oktatás módszertanát érvényesítve létrehozzunk egy oktatási segédeszközként funkcionáló társasjátékot, melynek segítségével a célcsoportként megjelölt életkorú gyerekek megismerkednek a varázsmesék szerkezeti felépítésével. Mind a tervezés, mind a tesztelés során az akciókutatás módszertanát hívtuk segítségül.

„Az akciókutatás ciklikus, ismétlődő tevékenységek elemeiből épül fel, azaz nem a kiindulási kérdés, adatgyűjtés, elemzés, következtetés utat járja be. Azt feltételezi, hogy a felismerések és cselekedetek egy állandósuló körfolyamatban, a visszakapcsolások láncolataiban alakulnak ki, melyben mindig az hangsúlyos, amiben a pedagógusok helyesen járnak el, ugyanakkor állandóan szükség van a gondolatok és akciók újragondolására, korrekciójára, javítására.” (Havas, 2004).

A tesztelések során ciklusokban dolgoztunk, s folyamatosan monitoroztuk a játék fejlődési lehetőségeit. Amint elegendő visszajelzést kaptunk, rögtön változtatásokat eszközöltünk, amikkel aztán a következő tesztelési folyamatot végeztük. Volt, hogy egészen apró grafikai változtatásokat hajtottunk végre a játéktáblán, de volt olyan is, hogy a játékmechanikába nyúltunk bele a rövidebb játékidő megvalósítása miatt. Az elkészült játékot 39 alkalommal teszteltük, ami összesen 155 játékos részvételét jelentette. A tesztelés célcsoportja nem csak a játék célcsoportja által meghatározott 3. és 4. osztályos általános iskolás gyerekekre koncentrált. Fontosnak tartottuk a pedagógusok és a leendő tanárszakos hallgatók véleményét is, hiszen ők lesznek a potenciális játékmesterei a játéknak, s abban, hogy

mi működik és mi nem működik az osztálytermi közegben, nekik van a legnagyobb tapasztalatuk. Ezen kívül több középiskolás korosztállyal is játszottunk tesztjátékokat, ők ugyan célcsoporton kívül esnek, de sokkal nagyobb rálátásuk van a társasjáték kultúrára, mint a kisebbeknek. A játék alkalmazhatóságát vizsgálva három tesztelési egységet határoztunk meg: a játékban alkalmazott mechanikák működését és a kooperáció megvalósulását, a játékba integrált meseszerkezeti ismeretek közérthetőségét és a játék érvényesülését az osztálytermi közegben.

A tesztelések során a megfigyelést, a kérdőíves vizsgálatot és az irányított beszélgetést tartottuk a legeredményesebb mérési eszköznek. A tesztjátékok előtt minden játékmester kézbe kapott egy kitölthető értékelőlapot, amelyen inkább a statisztikai adatokat vezettük, mint például a játékosok száma, a játékidő, a táblán történő haladás, a sárkány haladása és a varázseszközök felhasználtsága. Ezzel egyidejűleg a játékmesterek folyamatosan rögzítették a játékosok megjegyzéseit, egy-egy kialakult helyzetre adott reakcióikat. A játék végeztével pedig a résztvevőktől is minden esetben kértünk visszajelzéseket, hol online kitölthető kérdőív formájában, hol pedig irányított csoportos beszélgetés formájában.

A játékban alkalmazott mechanikák működése és a kooperáció megvalósulása

A Varázskaland – Vár a sárkány a legegyszerűbb dobj és lépj mechanikával működik, melyhez akcióvégrehajtási lehetőségeket rendeltünk. A visszajelzéseket többnyire a játékmesterek feljegyzéseiből és a játékosok javaslataiból nyertük. Ebben a problémakörben a legkorábban felmerülő dilemma a dobókockahasználattal kapcsolatban jött elő. Eleinte számokkal ellátott lapkákat használtunk a lépési érték megadására, azonban ez nem volt elég dinamikus a játék szempontjából, s a játékosok már az első tesztelések alkalmával javasolták a kockahasználatot. Nagy kihívást jelentett a játéktáblán elhelyezkedő mezők és a varázseszközök számának optimalizálása. Ezzel a művelettel elértük, hogy a kooperációra még nagyobb hangsúly kerüljön. Minden negyedben van egy játékos, akinek a varázseszköz készlete úgy van kiszámolva, hogy csak akkor tud túljutni a negyeden, ha a játékostársai nem veszik fel előle a saját varázs-

eszközét, amire mindenképpen szüksége van a kapun való átkeléshez. Hasonló helyzetben voltunk a sárkány útját meghatározó mezők számának tökéletesítésével, csak ebben az esetben a mezők számának variálása a játékidőre volt hatással. Olyan visszajelzéseket is kaptunk, hogy a játékban használt fogalmi egyeztetések pontatlansága sokszor okozott zavart a résztvevők körében, volt, ahol a négy játékos körét ciklusként, volt, ahol pedig periódusként definiáltuk, ennek következtében nekik is nehéz volt követni, hogy kinek és meddig kell teljesítenie a kapott feladatot.

A játékba integrált meseszerkezeti ismeretek közérthetősége

A meseszerkezettel kapcsolatos tapasztalatainkat az irányított beszélgetések és a társashoz később kapcsolt feldolgozó foglalkozások eredményeiből vontuk le. A játék prototípusának tesztelésekor a meseszerkezet megjelenése nem volt elég karakteres, a játékosokat sokkal inkább a mechanika és a kooperáció ragadta magával. A meseszerkezet érvényesülését nagyban korlátozta, hogy a patrónuskártyák kijátszása csak opcionális a játékosok számára. A játékon végig vitt meseszerkezet csak úgy valósul meg, ha egy játékos az összes neki szóló patrónuskártyát elolvassa. Amennyiben ez nem teljesül, kénytelen csak belecsöppenni a mesébe. Ezt úgy oldottuk meg, hogy a patrónuskártyákat a játék minden negyedében érvényesíteni kell. A patrónuskártyákhoz hasonlóan a karakterkártyák is a meseszerkezetért felelősek, a játékosok ezen kártyák segítségével tájékozódhatnak a karakterük kiindulási helyzetéről. Fontos visszajelzés volt számunkra, hogy ezeket érdemes a lehető leg-részletesebben kidolgozni. A játék célcsoportjaként megjelölt gyerekek túl bonyolultnak tartották a kártyákon található meserészletek megfogalmazását. Sokszor egy-egy szó jelentésével is bajban voltak, s magyarázatot igényeltek a tovább haladás előtt.

A játék érvényesülése osztálytermi közegben

A játék osztályterembe emeléséről és a varázsmesék feldolgozásáról szóló problémakört a pedagógusok és a tanárszakos hallgatók visszajelzésire alapozva formáltuk. Számunkra is elég hamar világossá vált, hogy a 45 perces időkeret roppant kevés egy a korosztály köreiben megvalósítható játékra. A tiszta játékidő a legújabb játéktáblával körülbelül 30 percet

vesz igénybe. Viszont azzal is számolni kell, hogy a terem kényelmes berendezése és a szabálymagyarázat nem igazán valósítható meg 15 perc alatt. A tesztjátékosok arra is felhívták a figyelmünket, hogy ők meg tudták teremteni a körülményeket csekély idő alatt, de a kisgyerekek ebben a tekintetben kevésbé hatékonyak, és a szabálykönyvet sem tudják majd feltétlenül egyedül értelmezni. Egy osztálytermi közösséget átlagosan 20 diák alkot, ami legalább négy játékasztalt kíván, a pedagógusnak nagyon felkészültnek és hatékornak kell lennie, hogy ennyi asztalt egyszerre tudjon facilitálni.

Összegzés

Ahhoz, hogy a társasjáték valóban alkalmazható legyen az oktatási folyamat során, és gyakorló pedagógusok szívesen válasszák a mesetanítás során eszközül, szükséges volt egy modulterv megalkotása, melynek segítségével hívásával keretet adhattunk neki. Az alapjául szolgáló négy óraterv megírása során elsődleges szempont volt az, hogy a különböző, 21. században elengedhetetlen szociális és együttműködési készségeket fejlessze és beilleszthető legyen a jelenleg hatályos Nemzeti Alap-tantervbe.

A játékra további tesztelési alkalmak várnak, az eddig beérkező eredményeket és javaslatokat figyelembe véve azonban már a játék során nem kerülhetnek elő korrekciókra váró hibák. S amennyiben erről megbizonyosodtunk a következő tesztelési lépés azzal kezdődik, hogy a játékot nem mi alkotók, hanem iskolákban oktató pedagógusok facilitálják diákjaiknak a szakórákba beépítve.

Irodalomjegyzék

- Aczél, Z. (2015). A társasjáték-pedagógia filozófiája. Taní-Tani Online. URL:http://tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja
- Bruszt, M. T. & Sütő R. (2021): Tanít-e a társasjáték? Varázs mesék interpretációja a proppi mesetipológia tükrében. OTDK Dolgozat. Pécsi Tudományegyetem. Pécs.
- Havas, P. (2004). Akciókutatás és a tanulás fejlesztése. Új Pedagógiai Szemle, 54(6). URL: <https://epa.oszk.hu/00000/00035/00082/2004-06-ta-Havas-Akciokutatas.html>

- Nárai, M. (2021). Vélemények és attitűdök az élményalapú, tapasztalati tanulást segítő nemformális oktatási módszerekkel kapcsolatban. In A. Gróz, G. V. Kövecsesné, & G. E. Váárszeginé (Eds.), *Gyermek-Kultúra-Nevelés* (pp. 17–28). Széchenyi István Egyetem, Apáczai Csere János Kar.
- Petrolay, M. (2013). Az emberiség emlékezete. In *Tanulmányok meséről, gyermekirodalomról* (pp. 8–20). Fapadoskonyv.hu.
- Propp, V. J. (2005). *A mese morfológiája*. Osiris

Hogyan tovább? életpálya társasjáték

Pálmai Mirandella - Pelczer Dóra

Magyarországon Európai Unió mintára a 2010-es évektől egyre jobban előtérbe került a pályaorientáció, mint az egyének életútját támogató szolgáltatás. Legfőbb célja, hogy segítse a pályaválasztás előtt álló fiatalok megalapozott döntéshozatalát. A munkaerőpiac oldalát tekintve azonban hiába a megalapozott döntés, ha kilépve a munka világába nem azt tapasztalják, amire felkészültek és nem tudnak elhelyezkedni. Ennek hátterében többek között a diszkrimináció is állhat, amelyre fontos figyelmet fordítani napjainkban. Az Európai Unió területén, így Magyarországon is az esélyegyenlőség egy kiemelten fontos téma, és nem utolsó sorban az Alaptörvény által kimondott általános alapelv⁷⁴. Ezen ismeretek tudatában, továbbá az Euroguidance Magyarország Központja által megjelentetett pályaorientációs társasjáték⁷⁵ kipróbálásának és megismerésének köszönhetően merült fel bennünk, hogy Emberi erőforrás szakos hallgatóként, mi is alkothatnánk egy magyar viszonylatokban érvényes társasjátékot a már meglévő kutatási területeinkre fókuszálva, amelyek a munkaértékek és a pályaorientáció, illetve az 50 év feletti diszkriminációja.

Munkaérték: „a személy azon jellemzője, amely megmutatja pályaválasztási motívumainak és pályaválasztása során a munkához fűződő értékválasztásainak összességét. Az egyénre jellemző munkaérték a szakmai identitásalakulás fontos indikátora, hiszen a választott értékek a személyiség viszonylag állandó képződményei, meghatározzák az egyén törekvéseit, befolyásolják motivációját.”⁷⁶

⁷⁴ Magyarország Alaptörvénye: Szabadság és felelősség, XV. Cikk

⁷⁵ Az "Én utam" pályaorientációs társasjátékot az Euroguidance Magyarország Központ 2016-ban jelentette meg litván partnerkapcsolati együttműködéssel. (<https://euroguidance.nive.hu/#!/tanacsadas/tarsasjatek>) (Megtekintés ideje: 2016.12.14.)

⁷⁶ Nemzeti Pályaorientációs Portál: Fogalomtár (<https://palyaorientacio.munka.hu/szulo/info/fogalomtar>) (Megtekintés ideje: 2018.07.10.)

Pályaorientáció: „egy folyamat, amelyben a tanuló megtud, megtapasztal és megtanul önmagáról olyan tulajdonságokat és jellemzőket, amelyek iskolaválasztásában, szakmatanulásában, pályaszervezésében és életpálya-építésében hosszú távon meghatározóak lehetnek. Önmaga megismerésével párhuzamosan ismereteket szerez a körülötte lévő világról, pályákról, munkafeladatokról és lehetőségekről, amelyet megpróbál összhangba hozni az önmagáról kialakított képpel.”⁷⁷

Munkaerő-piaci diszkriminációnak közgazdasági értelemben azt nevezzük, amikor két azonos termelékenyséű, de valamilyen demográfiai tulajdonság (pl. életkor) alapján megkülönböztethető csoport tagjai eltérő bánásmódban részesülnek. A munkavállalók olyan személyes jellemvonásait is figyelembe veszi a piac, amelyek nem befolyásolják az egyén termelékenységét. Egyes kutatások szerint a munkáltatók szívesebben foglalkoztatnak fiatal dolgozókat, mert úgy gondolják, az idősebbeknek gyengébb az alkalmazkodóképessége az új technikához, kisebb az állóképességük és egészségi problémákkal küzdenek.

A társasjátékon keresztül kíséreltük meg vizsgálni, hogy mely tényezők befolyásolják a fiatalokat a továbbtanulás során, mennyire vannak tisztában továbbtanulási fogalmakkal, a játékosok hogyan vélekednek egyes diszkriminatív szituációkról, mennyire jogtudatosak diszkrimináció esetén és milyen döntési mechanizmusokat alkalmaznak. További célunk volt, hogy megfelelő információkat adjunk át a játék résztvevőinek a témákkal kapcsolatban, emellett a korcsoporton belüli és a korcsoportok közötti kooperációt és a konszenzusteremtést szeretnénk volna előmozdítani és erősíteni a játékosok között. A játékot középiskolás kortól ajánljuk, mivel ennek a korcsoportnak a pályaorientációs segítése kiemelten fontos, illetve a diszkrimináció mélyen beivódik a társadalomba, de ha a diákok fiatal korban találkoznak az idősebb korosztály kihívásaival, felnőttként talán más szemmel tekintenek rájuk.

⁷⁷ Kenderfi Miklós: Pályaorientáció. Szent István Egyetem. 2011. p. 5. (https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0019_palyaorientacio/index.html) (Megtekintés ideje: 2018.07.10.)

A **Hogyan tovább? társasjáték** egy olyan életpályát felölelő játék, amely végigkíséri egy fiktív életút során az egyes életszakaszokban megjelenő döntési helyzeteket. Az eredeti társasjátékból a mezők életkori szakaszolását és a kérdéskártyák ötletét tartottuk meg. A tábla az életpálya négy markánsan megjelenő alkotórészét tartalmazza, mégpedig:

- a Tanulást és pályaválasztást, amelyet a piros mezők,
- az Álláskeresést, amelyet a türkiz,
- a Munka világát, amelyet a lila,
- a Nyugdíjat, amelyet a kék mezők jelölik.

A játékhoz szükséges legalább két játékos és egy játékmester. Ideális esetben két csapat játssza négy-négy fővel. Minden csapat az „Általános iskolás vagy” mezőn kezdi a játékot és dob a kockával. A csapatok ennek megfelelően lépnek előre. A mezőkhöz tartozó kártyákon az adott élethelyzethez kapcsolódó feladatot vagy szituációt kell megoldaniuk. A feladatokra adott válaszokat a *Válasznyilvánító lapon* vezeti a csapat által választott írnok. Minden egyes jól megoldott feladatért pont jár, amelyet a játék végén vezetnek át a válasznyilvánító lapra. A helyes megoldásokat és a pontszámokat a *Játékmester kisokos* tartalmazza. Részpontszámok nem adhatók. Előfordulnak olyan mezők, amelyek felezik vagy növelik a csapatok pontszámát, ezt az írnokok vezetik. Továbbá van visszaléptető mező is.

A játék akkor ér véget, ha az egyik csapat eléri az utolsó, „Nyaralót vásárolsz a Balatonon” mezőt. Az a csapat győz, amelyik a legtöbb pontot gyűjtötte össze a játék során. A befejezés után a játékot megvitathatják a résztvevők a kulcsfontosságú döntésekre helyezve a hangsúlyt. A beszélgetés szólhat az életszakaszokról, az azokhoz kapcsolódó feladatokról, saját benyomásokról, tapasztalatokról a játékkal kapcsolatban. Ennek tudatosabb támogatása (szakember által) segít, hogy minél szélesebb körű önismerettel, pálya-, és munkaerő-piaci ismerettel rendelkezzenek a tanulók.



1. kép A „Hogyan tovább?” társasjáték táblája

A Hogyan tovább? játék megalkotása 2017 októberében kezdődött. Először tisztázásra került a szerkezeti felépítése, amelyet tekintve négy részre osztható. A szakaszokon belül jellegzetes élethelyzeteket gyűjtöttünk össze, amelyeket mezők formájában jelenítettünk meg (pl.: Pályaorientációs tanácsadón veszel részt, Szakközépiskolai tanuló vagy, Megszerzed a nyelvizsgádat, Állásinterjún veszel részt, Családot alapítasz, Senior Akadémián⁷⁸ veszel részt). A mezőkhöz elágazásokat rendeltünk, hogy döntés elé állítsa a játékosokat. Annak érdekében, hogy a fiatalok igényeire szabjuk a kinézetét színes mezők és a fiatalok által jól ismert Google emoji készletből használt jeleket alkalmaztunk. A színeknek jelentősége is van, elhatárolják az egyes időszakokat.

Ezután az élethelyzetekhez feladat-, és szituációs kártyákat találtunk ki (pl.: Ki befolyásolta az iskolaválasztási döntésedet?, Tudod-e, hogy jár-e valamilyen előnnyel, ha hiányszakmát választasz?, Mit jelent a duális képzés?, Mi a szakgimnázium előnye és hátránya?, Sorolj fel általad ismert diszkrimináció ellenes szervezeteket!, Kirúgják az egyik munkatársad. Diszkrimináció gyanúja lép fel. Mit tennél vagy tanácsolnál a kollégád-nak?), amelyek helyes megválaszolásáért pontot gyűjthetnek a csapatok, ezáltal megőrizve a társasjáték élményét. Az egyes feladatokhoz nehézségi fok alapján pontszámot rendeltünk. A nehézségi fok meghatározása korábbi tapasztalataink alapján

⁷⁸ Senior Akadémia: Egyetemek által kínált tanulási lehetőség az idősebb korosztály számára, elsősorban ismeretterjesztő előadások, konzultációk, tanácsadás, vitaestek formájában. „Az Aktív Időskorért” Pécsi Szenior Akadémia a Pécsi Tudományegyetem Felnőttképzési és Emberi Erőforrás Fejlesztési Kar keretein belül szerveződött 2013-ban. (<http://aktividoskorert.hu/>) (Megtekintés ideje: 2022.07.18.)

történt, szubjektív véleményünk egyeztetése után került meghatározásra az egyes kérdések pontszáma.

Következő körben megalkottunk egy *Útmutatót és egy Játékmester kisokost*, amely tartalmazza a mezőket, az ahhoz tartozó kártyákon szereplő feladatokat és a megoldáshoz szükséges lényegi információkat a pontszámmal együtt. A tapasztalatok eredményeként, hogy a kutatásainkhoz fel tudjuk használni a társast, megfigyelési értékelőlapot (*Játékmester kisokos és értékelőlap*) szerkesztettünk, amelyen a játékmesterek vezetni tudják a résztvevők viselkedését, reakcióit a játék során.

A társasjáték a 2017. november 17-én tartott Társadalmi Befogadás Szakkollégium II. Jövő-Kép Workshopján került bemutatásra a nagyközönség számára. A meghívottak közül több korosztály is megjelent, középiskolások, egyetemi hallgatók, volt diákok és 50 év felettiak. A résztvevőkből heterogén és homogén csoportokat alkottunk életkor és nem szerint, hogy különféle aspektusból vizsgálhassuk a csapatok gondolkodásmódját és a játékra adott reakciót. Közel 60 fő vett részt a foglalkozáson. Ezt egy első, próba változatnak tekintjük, ugyanis azóta a játékon számos fejlesztést hajtottunk végre. Számos hasznos visszajelzést kaptunk, amelyek segítségével tökéletesíteni tudtuk a játékunkat. Például itt merült fel először, hogy nem elegendő csak néhány mezőhöz kártyát rendelni, célszerűbb lenne bővíteni őket és minden mezőre helyezni egy feladatot vagy kérdést, továbbá hogy érdemes lenne a csapatoknak saját maguknak vezetni a válaszaikat. A játékidő és visszajelzések megleptek bennünket. A *Hogyan tovább?* társasjátékot mindegyik korosztály élvezettel játszotta, beleélve magát, teljes átszellemüléssel.

2017. novemberében a társasjátékkal részt vettünk a Ciszterci Rendi Nagy Lajos Gimnázium Pályaorientációs workshopján, ahol a 11. osztályosok próbálhatták ki a játékot és informális taulás keretében új ismeretekre tehettek szert. Itt közel 30 fővel teszteltük a játékot. Kifejezetten pályaorientációs eszközként jelent meg, ahol nagy örömünkre szolgált a diákok visszajelzése. Voltak olyan csapatok, akik a játék végén az összes mezőt átböngészték és az összes kártyát felolvasva, megbeszélve végignézték. Az esemény után a nyílt végű szituációs kártyákat lecseréltük egy és/vagy többválasztásos lehetőségekre, hogy mérhetőbbé tegyünk a válaszokat.

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium következő, III. Jövő-Kép Workshopjára is elvittük a játékot, amely 2018. április 16-án került megrendezésre. Ez alkalommal a Leőwey Klára Gimnázium diákjai és a PTE Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar egyetemi hallgatói játszottak, körülbelül 40 fő. Itt találkoztunk először azzal, hogy a fiatalok taktikázva próbáltak végig haladni a játékon, annak érdekében, hogy a legtöbb pontot gyűjtsék össze és nyerjék meg a csapatok közötti versenyt. Ez előtt egyszer sem tapasztaltunk ilyen játékmorált.



2. kép III. Jövő-Kép Workshop, Pécs, 2018.04.16.

A játék Pécsi Tudományegyetemen a Neveléstudományi Intézet és az „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola szervezésében 2018. tavaszán a Horizontok és Dialógusok IV. konferencianapok keretében is bemutatásra került. A hagyományos konferencia kereteitől eltérően tudományos poszter előadás formájában ismerhették meg az érdeklődők.



3. kép A játék fejlesztéséről készült poszter, melyet a Horizontok és Dialógusok IV. Konferencián mutattunk be Pécsen 2018.05.09-12-én

Az őszi pályaválasztási időszakban több rendezvényen is részt vettünk a Társadalmi Befogadás Szakkollégiumot képviselve. 2018. novemberében Pécsen a PTE Bölcsészettudományi Kar nyílt napjának keretében közel 50 fő találkozhatott a játékkal és játszhatott egy rövidített változatot. Jelentős volt azoknak a száma, akiknek a játékkal sikerült felkeltenünk az érdeklődését a szakkollégium és a tudományos kutatási terület iránt.

Utoljára december 7-én játszhattak vele a jelenlévők a Társadalmi Befogadás Szakkollégium IV. Jövő-Kép Workshop keretében, ahol ismét számos új tapasztalatra és pozitív visszajelzésre tettünk szert.

Majd végül Szekszárdon, a PTE Kultúratudományi, Pedagógusképző és Vidékfejlesztési Kar nyílt napján (2019. január) került utoljára bemutatásra a társasjáték, ahol különálló standdal vártuk a pályaválasztás előtt álló fiatalokat.

A társasjátékot több mint 200 emberrel ismertettük meg bő egy év alatt nyílt napok, pályaválasztási rendezvények, konferenciák és tudományos rendezvények, továbbá szakkollégiumi workshopok keretében.

A visszajelzések egyöntetűen pozitívak. Izgalmasnak és jó ötletnek tartják a társasjáték alkalmazását a pályaaorientációs és egyéb iskolai rendezvényeken. Emellett a fiatalok csillogó szemekkel hallgatják az idősebb játékosok történeteit és tapasztalatait, ami ismételten pozitív eredmény. A játékosok szerint figyelemfelhívó jelleggel is bír, ami igazán öröm számunkra. Az eredmények alapján folyamatosan frissítettük a játékot, a javaslatokat figyelembe véve próbáltuk tökéletesíteni. Célunk minél szélesebb körben megismertetni és játszani, ugyanis fontos, hogy különböző korcsoportú, iskolázottságú, tapasztalattal és tudással rendelkező személyek is találkozzanak vele, hogy hiteles információkhoz és visszajelzésekhez jussunk. Ennek elérése céljából döntöttünk úgy, hogy végzünk egy kutatást, amely az általunk fejlesztett innovatív eszköz online térben való terjesztését vizsgálja. A kutatás megvalósításában csatlakozott hozzánk Maurer Tímea. A vizsgálat tárgyát a Hogyan tovább? társasjáték népszerűsítése képezte, a Társadalmi Befogadás Szakkollégium Facebook oldalán keresztül. Ehhez két eszközt használtunk: plakátok és videó formájában tártuk az innovációt a felhasználók elé. A plakátok külön egységeket dolgoztak fel a társasjáték metodikájáról, a videó pedig közel négy percben foglalta össze a plakátokban megjelent információkat.

Először a plakátok kerültek megosztásra, pontosabban tíz olyan plakát, amelyek bemutatták a társasjáték lényegét és céljait, a négy szakaszt, az alkotókat, hogy a játék idáig hol került bemutatásra és legközelebb hol találkozhatnak vele az érdeklődők. A plakátokat első körben egyenként önálló bejegyzésekben töltöttük fel a közösségi média oldalára, mindegyikhez társítva egy rövid szöveges bevezetőt, majd egy összegző poszt keretében valamennyi plakát megosztásra került az átláthatóság megvalósítása végett. Ezután a videót tettük közé, amely zenei aláfestéssel foglalta keretbe a társasjátékkal kapcsolatos információk érdemi részét, a célokat, a szakaszokat és az alkotókat.



4. kép A „Hogyan tovább?” Társasjáték összegző plakátja

A kutatás során vizsgált főbb kérdéskörök közé tartozott, hogy hány embert értek el a plakátok és a videó a feltöltésük napján és a kutatás során, mely napok és napszakok bizonyultak a legmegfelelőbbnek a hirdetésre, milyen korosztályokat sikerült elérnünk, valamint, hogy mekkora érdeklődést sikerült kiváltanunk a társasjátékkal kapcsolatban. Ezen kérdések megválaszolására a Facebook által díjmentesen elérhető adatokat elemeztük, majd diagrammok formájában ábrázoltuk az elért eredményeket.

Az eredményekből azokat a következtetéseket vontuk le, hogy a videó hatásosabb hirdetési eszköznek bizonyult a plakátoknál valamint, hogy a felhasználók nyitottak a társasjátékkal kapcsolatban, érdeklődést mutattak a játékkal kapcsolatos tartalmak irányába. A fogyasztók részéről tehát igény mutatkozhat a társasjáték online verziójára.

A kutatás sikeressége alapján megállapítottuk, hogy a manapság világszerte népszerűségnek örvendő Facebook, remek lehetőségeket nyújt a kutatásoknak, segítségével az emberek széles körét elérhetjük, s a benne rejlő potenciálok kiaknázásával sokoldalú vizsgálatokra tehetünk szert.

A megalkotott Hogyan tovább? életpálya társasjáték a Társadalmi Befogadás Szakkollégium egyik első érzékenyítő játéka, amely egy igazán innovatív és figyelemfelhívó eszköz. Elismertségének és sikerének köszönhetően több hallgatótársunknak adott ihletet saját kutatási témájának megvalósításában és kibontakoztatásában. A célcsoport által elfogadottá és kedvelté vált. Több körben és helyszínen is tesztelésre és megméretetésre került, ahol egyöntetűen pozitív visszajelzéseket kapott. A társasjáték elősegíti az informális tanulást és növeli az információátadás hatékonyságát. Megfelelő felkészültséggel és tudással egyénre szabott lehetőségeket és segítséget tudunk nyújtani a résztvevőknek. Mindemellett a játékosoknak sem alakul ki egyfajta kötelességérzés, minél előbb szabadulni akarás, hiszen nincs jó-vagy rossz megoldás a játék során. Mindenki egyénileg döntheti el, hogy milyen mértékben kapcsolódik be és vesz részt.

Irodalomjegyzék

- Barakonyi, E., Cséfalvay, Á., Cseh, J., Muity, Gy., Szellő, J. 2014. *Pályakezdő fiatalok munkaerő-piaci esélyei a Dél-dunántúli régióban 2025-ig*. Kutatási zárótanulmány. Pécsi Tudományegyetem. Pécs.
- Egyenlő Bánásmód Hatóság honlapja. (<http://www.egyenlobanasmod.hu/>) (Megtekintés ideje: 2019. 03. 07.)
- Kenderfi, M. 2011. *Pályaorientáció*. Szent István Egyetem. https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0019_palyaorientacio/index.html (Megtekintés ideje: 2018.07.10.)
- Magyarország Alaptörvénye* (<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1100425.atv>) (Megtekintés ideje: 2022.07.16.)
- Sik, E., Simonits, B. 2012. *A diszkrimináció mérése*. E-tan könyv. http://www.tarki.hu/hu/about/staff/sb/Diszkriminacio_merese.pdf (Megtekintés ideje: 2016. 11. 08.)
- Tardos, K. 2015. *Halmozódó diszkrimináció. A kirekesztés és*

diszkrimináció a munkaerőpiacon. Belvedere Meridionale, Szeged
Vámosi, T. 2015. Tanoncból mesterember. Pécsi Tudományegyetem, Pécs.

Ne csak nézz, láss is! – története, tesztelések, interkulturális tanulsá- gok

Kóczyán Zoltán Gergely

Bevezető

A „Ne csak nézz, láss is!”⁷⁹ kiindulópontja, hogy a befogadó a képen látható „valóságot” a saját háttértudása, érzelmi állapota, külső hatások miatt sokszor máshogy értelmezi, mint ami a kép készítőjének eredeti szándéka volt. A befogadó a látottakat tulajdonképpen saját életvilága szabályai közé igyekszik beilleszteni. Olykor a kép önálló életre kell, s jelentése folyamatosan módosulhat, újabb és újabb jelentésrétegek rakódnak rá, avagy egymással párhuzamosan élő eltérő jelentések keletkeznek. A „játék” lényege nálunk abban rejlik, hogy a kép tartalmát (a fizikai látványt) – félrevezető szövegekkel módosítva új jelentéseket hozunk létre. Azonban hangsúlyoznám, sok más asztali kártyajátékhoz hasonlóan – ez is csak annyira játék, amennyire annak vesszük. Inkább egy módszer, vagy egy eszköz arra, hogy leteszteljük a résztvevőket. A szituáció egyszerű és mindennapos. Adott egy hír, és adott mellé egy kép. El kell döntenünk, hogy vajon a szöveg és a kép tényleg egységet alkot-e? Naponta megtesszük – többnyire tudattalanul. S mivel ennyire triviális a dolog, el is sikkadunk a jelenség felett. Noha ott van a háttérben az örök ellentmondás: a kép „objektív igazsága” és a kép manipulálhatósága. A legegyszerűbb képmanipuláció pedig az, ha egész egyszerűen kiragadjuk eredeti kontextusából,

⁷⁹ Egy korábbi tanulmányomban részletesen bemutattam a játék elméleti és módszertani hátterét: Kóczyán Zoltán Gergely, 2020 Ne csak nézz, láss is! – segédeszköz és módszer az információs- és médiaműveltség oktatásához. in: Tudásmenedzsment 21(1-2):269-291 (DOI: 10.15170/TM.2020.21.1-2.22)

új címet adunk neki, új történetet kerítünk mögé... - De vajon felismerjük-e, ha ez megtörténik? Talán igen, talán nem.

Bármilyen képet és bármilyen szöveget felhasználhatunk, a



permutációk száma – akárcsak a valóságban – végtelen. A Ne csak nézz-hez azonban kénytelen voltam 5 képre és 5x3 történetecskére szűkíteni ezen variációk számát.

A játékban használt első kép Olive Ann Oatman portréja. A kép valós története: 1851-ben Olive Ann Oatman családját lemészárolták az indiánok, őt magát pedig lánytestvérével együtt rabszolgaként tartották fogva. A tetoválás az arcán nem divatból ké-

szült, hanem az őt „befogadó” indián törzs jelölte meg így hölgytagjait. Nincs befejezve – mert pár év múltán kiszabadult és visszatért a civilizációba, hogy korának egyik „celebje” legyen és az életéről szóló ponyvaregények reklámarcaként járja Amerikát.

Fényképész: Benjamin F. Powelson (1823–1885), Albumkép, kb. 1863-ban készült. Megtalálható: National Portrait Gallery, Smithsonian Institution, Washington, D.C.A

Kapcsolódó irodalom: Brian McGinty, The Oatman Massacre: A Tale of Desert Captivity and Survival (ISBN 0-8061-3667-7); Margot Mifflin, The Blue Tattoo: The Life of Olive Oatman (ISBN 978-0-8032-1148-3); Royal B. Stratton: Captivity of the Oatman Girls: Being an Interesting Narrative of Life among the Apache and Mohave Indians, 1857, archive.org.

A képhez általunk társított rövid, tömör történetes szövegek a következők voltak:

A. A képen az egyik első tetovált nő látható. A tetoválás az önkifejezés egyik formája. Amerikában már a 19. század során divattá vált a nők körében is. A kép egy olyan turnén készült, amelyen a tetoválásokat népszerűsítették.

B. A képen az egyik első tetovált nő látható. A nő családját lemészárolták az indiánok, őt magát pedig lánytestvérével együtt rabszolgaként tartották fogva, Az őt „befogadó” indián törzs jelölte meg ilyen tetoválással hölgytagjait. Kiszabadulása után a róla szóló könyvet népszerűsítette ezzel a képpel is.

C. A képen az egyik első tetovált nő látható. A hölgy fiatalabb korábban egy amerikai kalózhajón volt matróz. Egy kocsmai verekedés után letartóztatták New Yorkban. A képet a rendőrség készítette róla a rabosításkor.

Ezek alapján kellett eldönteni, hogy vajon melyik tartozik valóban a képhez. Jelen esetben a B történet fedi a valóságot. – Legalábbis az egykor „publikált valóságot”. Egy kép esetében kifejezetten olyan szöveget és képet választottunk, amiről ma már tudjuk, hogy nem igaz. – A Cottingley tündérek története fotós szakmai körökben jól ismert. Az ügy jól dokumentált. Elsie Wright (1901–1988) és Frances Griffiths (1907–1986) 1917-ben készítettek játékból két felvételt, amin papírból kivágott tündérek szerepeltek. – Ezt kapta fel a korabeli sajtó, mint hiteles képeket, valódi tündérekről... Ettől az egy képtől eltekintve a felhasznált képek válogatásakor tudatosan vezérelt az, hogy azok tematikailag némileg illeszkedjenek a *társadalmi befogadáshoz*. Hangsúlyoznom kell azonban, hogy a módszer és az eszköz célja egyáltalán nem az érzékenyítés volt. Az csak mellékes, hogy a képekről való beszélgetések során előjöttek olyan sztereotipikus gondolatok, amiket a megfelelő játékvezető tovább boncolgatva eljuthat egy olyan spontán beszélgetéshez, amivel feldolgozhat kényesebb témákat is. De alapvetően a „játék” szempontjából teljesen irreleváns, hogy a játékos befogadja, elfogadja-e a látottakat – a lényeg az, hogy igaznak vagy hamisnak ítéli-e meg a kép és a szöveg kapcsolatát. Se több, se kevesebb... ⁸⁰

⁸⁰ Megjegyzés: a játék még a 2021. évi LXXIX. törvény megszületése előtt készült.

Kulturális Recycling

Közgyűjteményeinkben és a napi sajtóban az elmúlt évszázad során hatalmas mennyiségű képanyag halmozódott fel. Ezek egy része dokumentumkép, riportfotó. Ha belegondolunk, ennek minimális része hasznosul újra – akár történelemkönyvek, akár múltidéző cikkek illusztrációjaként. S noha rengeteg lexikális tudást kapunk tanulmányaink alatt, képi információhoz nem minden esetben tudjuk kötni. Illetve az a képanyag, amit látunk, szinte „azonos” évtizedek óta. A Petőfi dagerrotípa ikonikus.⁸¹ Az egyetlen kép Petőfiről, mindenhol használják. Látuk már rajzban, festetben, eredetiben, restauráltan.... De, ha nem Petőfiről veszünk elő egy korabeli képet, már gondot okozhat a korszakba helyezés, a ruha stílusának felismerése, a hajviselet, sorolhatnánk. Azok az apró részletek, amiken első pillantásra átsiklik a szemlélő, mégis sokat elárulnak a kép keletkezésének idejéről, néha helyéről, céljáról is.



Az amerikai Smithsonian Intézet 2004-ben egy 24 oldalas módszertani segédletet készített – saját gyűjteményében található fotográfiák értelmezéséhez. (Lásd: Binns, 2004) – Hazánkban is megindult a gyűjtemények ilyen formában történő újrafelhasználása. Szakkollégiumi projektünkhöz a módszertani alapokat ezek a példák inspirálták. Az eszköz mellé egy olyan módszert pró-

báltunk megalkotni, amely a média- és információs műveltséget játékosan fejleszti és a kritikai gondolkodás fejlődését segítheti.

⁸¹ Az eredeti képről bővebb leírás itt: <http://archfoto.n1.hu/keret.cgi?/Carolipet1.html> (2022.07.18.)

Tesztek

A játék 2018 december 7-én a Társadalmi Befogadás Szakkollégium IV. Jövő-kép Workshopján debütált. (A Workshopokról bővebben lásd: Koller, 2019, 2020) Az első teszten a Pécsi Apáczai Csere János Gimnáziumból és a Miroslav Krleža Horvát Gimnáziumból érkeztek tanulók. A játék három asztalnál zajlott, három játékvezető felügyelete alatt. Hogy a játékmenet nagyjából egységes legyen, és a játékosok ugyanazokat az információkat kapják meg – kézikönyvet írtunk, amely alapján bárki levezényelhetette a programot.

Első lépés: a csoport megkap egy tetszőlegesen választott képet. A Játékvezető nem ad plusz információt. Ránézésre kell megtippelniük a keletkezés idejét, szituációját, és a kép felhasználásának célját. Ezután – még mindig plusz információ nélkül a képekhez kapcsolható fogalmakat; színházi-, könyv-, filmélményeket kértük, hogy sorolják fel. Második lépés a hozzá kapcsolható szövegek ismertetése volt. Itt fontosnak tartottuk, hogy egy személy hangosan olvassa fel a szövegeket a többieknek. Annyi információt kaptak csak, hogy a három szövegből egy biztosan kapcsolódik a hírhez, a valóságot tartalmazza. Konszenzussal kellett kiválasztaniuk egy kép-szöveg párt. Az eredmények alapján kijelenthetjük, hogy nem volt olyan csoport, amely teljesen helyesen tippelt volna minden esetben – de érdekes módon, ahol hibáztak, ott többnyire azonosan ugyanazt a rossz választ jelölték meg.

Kiváltképpen érdekes az idő kérdése. A csoportok többsége megelégedett a 19. század, 20. század tág intervallumával. Ránézésre a kép alapján csak nagyon kevesen merészkedtek az évtizedes pontosságra.

	1. csoport	2. csoport	3. csoport
1 kép	B	B	B
2 kép	B	A	A
3 kép	C	B	C
4 kép	A	B	A
5 kép	A	A	C

Helyes és helytelen válaszok

Piros: helytelen; Zöld: helyes

Egyéni, illetve családi csapatokkal is teszteltük több alkalommal, egyszerűsítve. Először 2019. május elsején a Nagyatádi Retro napon, majd 2020. július 11-én, a nagyatádi Kultúr Körtél keretében. Mindkét alkalommal a Nagyatádi Fotókör standjánál, annak interaktív kiállításának részeként jelent meg a programem. 2019. november 29-én a VI. Jövő-kép Workshopon a PSZC - Zipernowsky Károly Műszaki Szakgimnázium, a Pécsi Leówey Klára Gimnázium, a Miroslav Krleža Horvát Gimnázium tanulóiból és a PTE nemzetközi hallgatóiból álló 4+1 csapattal, közel 40 fő részvételével játszottuk. Erre az alkalomra finomhangoltunk: külön figyeltük a játékosok egyéni döntéseit, és a konszenzus alapján hozott döntéseket is. Az egyéni válaszokat saját maguk jegyezték le egy táblázatban. A csoportos válaszok az előző alkalmakhoz hasonlóan a csapatok és a játékmester által is rögzítve lettek párhuzamosan. Újdonságként jelent meg az angol nyelvű változat is. Erős kétségeink voltak, hogy a játék angol nyelven is működőképes-e. A szöveg és annak minősége (olykor silánysága) lényeges eleme a játéknak. Féltünk, hogy a fordítás esetleg nem lesz képes visszaadni azokat az árnyalatbeli különbségeket, amiket a magyar nyelv magában hordoz. A vegyes etnikumú csapat esetében a játékosok nem a szövegből indultak ki elsősorban, hanem a kapott képen látható képi információkat próbálták értelmezni a lehető legmélyebben. Mivel olyan kultúrákból érkeztek, amelyek esetlegesen maguk is tartalmazták a képen látható feltűnőségeket (pl. tetoválás) – más aspektusból közelítették meg a kérdést is.

A játék során az asszociációs feladatréz érdekese eredményeket hozott.

Szabad asszociáció

1. kép post mortem fotó; szellemfotó; vámpír;

kínzás; szörnycirkusz; baleset; betegség;

törzsi jel; Hawaii

2. kép transzgender; transzfesztita (SIC!);

szakállas nő; szörnycirkusz; szabad önkifejezés; hormon-probléma

3. kép filmforgatás; színházi előadás; farsang; opera; vikingek

4. kép félelmetes; fura arcú gyerekek; árvaház; háború; világháború; járvány; katasztrófa; nyomorúság; holocaust; temetés; törpék; hobbitok

5. kép tündérek;

mesék világa; tündérmese; angyalok; Karácsony; karácsonyi képeslap; Photoshop

Társított mű

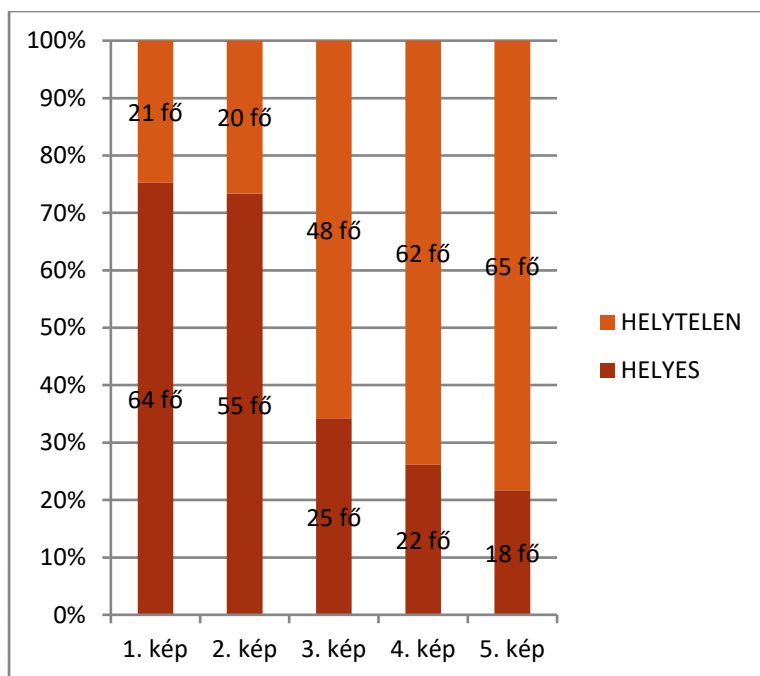
1. kép Vándorsólyom kisasszony különleges gyermekei; Anabelle; American Horror Story

2. kép The greatest showman; (A legnagyobb showman)

3. kép A Valkür; Niebelung-monda; Vikingek; Thor; Így neveled a sárkányodat; Asterix

4. kép Sorstalanság; A Hobbit

5. kép Pán Péter; Alice Csodaországban; Csingiling; A Spiderwick- krónikák.



Az online és offline egyéni válaszadók helyes és helytelen tippjei

(Megjegyzés: a számok képenként eltérnek, mert nem mindenki játszott minden képpel.)

Összefoglalás

Az eszköz a hozzá fűzött reményeinket beváltotta. Alkalmas volt arra, hogy a középiskolás és az egyetemista fiatalokat a képek kapcsán beszélgetésre ösztönözze. Az elmúlt évek során összesen több, mint 100 résztvevő ismerhette meg a különböző verzióit. A megfigyeléseink és tapasztalataink röviden összefoglalva: a kép értelmezése függ a háttértudástól, a szociokulturális környezettől; befolyásolja a közvetítő közeg és a befogadó érzelmi állapota is. A legkevésbé függ a készítő valódi szándékától. A kép értelmezéskor első ránézésre a befogadó saját preconcepciói határozzák meg annak jelentését, a szövegek felmutatásakor pedig a szövegek tartalmának fényében – akár erőteljesen is – változhat a kép jelentése a játékosok számára. A tesztek során háromszor volt arra példa, hogy noha az egyéni válaszok többsége jó volt – a csapat konszenzusos válasza hibás lett. A „véleményvezérek” „biztos tudása” olykor tévútra vitte a többieket. Az egyéni offline és online eredmények esetében a helyes és helytelen válaszok aránya hasonló, ám a helytelen válaszok esetében változatosabb a megoszlás az online válaszoknál. A egyes etnikumú csoportnak sokkal lényegesebb volt a képeken látható apróbb részletek értelmezése, mint a kép szituációjának találgatása. Elmondható, hogy sokkal többet láttak egy adott képen, mint hasonló korú magyar társaik. Ugyanakkor egyetlen konszenzusos válaszuk sem lett „helyes”. (A túlzott diverzitás a véleményekben nem mindig kedvez az egyhangú döntéseknek.) A résztvevők száma alapján ezek az eredmények nem általánosíthatóak. Célunk nem is az volt, hogy ezt kísérlettel igazoljuk, mérjük – hanem, hogy játékosan szemléltessük a jelenséget. Erre a funkcióra – úgy véljük az eszköz és a módszer megfelelő. Könnyen adaptálható különböző szak specifikus tematikákhoz is. Tematikus beszélgetések kísérőjeként vagy egyszerű intellektuális szórakozásként is megfelelő; de használható az információs- és médiaműveltség, a médiaismeret fejlesztése során is akár oktatási segédeszközként.

Lehet-e ténylegesen játékká fejleszteni?

Azt a tesztek igazolják, hogy eredeti céljának leginkább a jelenléti, kiscsoportos környezetben lezajló játék felel meg. Azt szintén tapasztalatainkra alapozva mondhatjuk, hogy akkor működőképes, ha az adott játékosok nagy része aktív, érdeklődő, kí-

váncsi jellem. Az arra fogékony diákok képesek ezt egy intellektuális játékként felfogni, afféle műveltségi vetélkedőként. Ez azonban mára „rétegműfaj”. A tesztelések után a játékot önállóan vezető, a játékmentet jól megismerő szakkollégista társakkal sokat gondolkodtunk azon, hogy miként lehetne élvezetesebbé tenni. Analógiákat néztünk, s megállapítottuk, hogy több olyan népszerű kártyajáték van forgalomban, amiben a játékosok egymás elleni csapatokban játszanak, s a játék során nagy hangsúly van helyezve az együttműködésre – vagy éppen játékosársaink megtévesztésére. A Resistance⁸² ennek jó példája, ahol szintén egy körben öt feladatot kell teljesíteni, s a „játékidő” is nagyjából megegyező. Ám ezen kívül is rengeteg játék tartalmazza az „áruló” vagy a „rejtett szerepek” mechanizmust. Úgy véljük, ez nagyszerűen alkalmazható lenne a „Ne csak nézz, láss is!” egy továbbfejlesztett, nem feltétlenül oktató jellegű változatában. A tesztek során tapasztaltuk, hogy a játékosokat a spontán kiválasztódott véleményvezérek pro vagy kontra tudták befolyásolni. Éppen az volt az érdekes – kutatói szemmel, kvázi az oktatói oldalról figyelve – hogy ezek a szerepek miként alakulnak ki, a személyek miként befolyásolják a többi befogadót, milyen érveket, ellenérveket használnak. Mindezt úgy, hogy maguk sincsenek tisztában a „helyes válasszal”. Ha ezt a „félrevezető véleményvezér” szerepkört mesterségesen építjük bele a játékba – talán sokkal jobban hasonlítana a klaszszikus asztali kártyajátékokhoz – de ezzel együtt talán el is veszítené oktató-nevelő eszköz mivoltát.

Irodalomjegyzék

Binns, Stephen (2004) History through primary sources.: every picture has a story. *Smithsonian in your classroom* (Spring 2004). Smithsonian Center for Education and Museum Studies.

http://www.smithsonianeducation.org/images/educators/lesson_plan/every_picture/every_picture.pdf
Letöltés dátuma: 2020.10.10.

Kóczyán, Z. G. 2020. Ne csak nézz, láss is! – segédeszköz és módszer az információs- és médiaműveltség oktatásához. in: Tudásmenedzsment 21(1-2):269-291 (DOI:

⁸² Lásd pl. itt: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/the-resistance-2009> (2022.05.16.)

10.15170/TM.2020.21.1-2.22)

- Koller, I. Z. 2019. A laboratory for community learning – the Vision of Tomorrow Workshop series. In Balázs Németh (szerk.) *Between Global and Local: Adult Learning and Communities Network Learning and Living in Diverse Communities.* (pp. 77-84.)
- McGinty, B. 2006. *The Oatman Massacre: A Tale of Desert Captivity and Survival* (ISBN 0-8061-3667-7);
- Mifflin, M. 2011. *The Blue Tattoo: The Life of Olive Oatman* (ISBN 978-0-8032-1148-3) ;
- Petőfi dagerrotípiá története. <http://archfoto.n1.hu/keret.cgi?/Carolipet1.html> (2022.07.18.)
- Resistance leírása. <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/the-resistance-2009> (2022.05.16.)
- Stratton, R. B. 1857. *Captivity of the Oatman Girls: Being an Interesting Narrative of Life among the Apache and Mohave Indians.* archive.org.

Heti-Tervező

Hajnalné Darabos Dóra

A kutatás története

A kutatási téma és az eszköz alapötlete 2018 októberében született meg egy tantárgyi feladattal kapcsolatban, ahol egy, a munkaerőpiacon hátrányos helyzetben lévő csoporttal kapcsolatban kellett ötleteket felvonultatni annak érdekében, hogy az adott csoport helyzetén javítsunk. A dolgozó édesanyákat választottam, mert 2011-ben a magyar lakosság 52,5 százaléka vallotta magát nőnek (5 219 149 fő). Ebből 2011-ben a munkavállalási korban lévő személyek száma (nők esetében ez a 15-61 és közötti korcsoport) 3 226 400 fő volt.⁸³A 2016-os mikrocenzus szerint 2 671 000 nő nevel gyermeket.⁸⁴ A rendelkezésünkre álló adatokból kitűnik, hogy a nők munkaerőpiaci helyzete annál nehezebb, minél több gyermeket nevelnek. *„A 15–64 éves egygyermekes nők közel hattizede, a kétgyermekesek több mint fele, míg a három vagy annál több gyermeket nevelők mintegy harmada foglalkoztatott volt 2015-ben.”* közli a KSH.⁸⁵ A források feldolgozása közben körvonalazódtak bennem azok a gondolatok, hogy a láthatatlan munka aránytalanul oszlik meg, illetve, hogy a fiatakorosztálynak irreális elképzelései vannak a gyermekvállalással kapcsolatban. Véleménye szerint hogyan befolyásolja a gyermekvállalás az emberek munkahelyi karrierjét?” kérdésre adott válaszokból mindez világosan kitűnik. Hogyan reagált erre az a 8000 15-29 éves fiatal, akik részt vettek a kutatásban? A válaszadók 21%-a (6%+15%) pozitív befolyásoló tényezőt lát a gyermekvállalásban, 39% nem tulajdonít különösebb jelentőséget egy gyermek karrierre gyakorolt hatásának, míg 36% (23%+13%) negatív. Mindezt úgy,

⁸³ KSH: 2011-es Népszámlálás adatai.

http://www.ksh.hu/nepszamlalas/tablak_demografia ; A népesség korév és nemek szerint, a nemek aránya, 2011 táblázat; (2022.08.22.)

⁸⁴ KSH: 2016-os Mikrocenzus adatai.

<https://www.ksh.hu/mikrocenzus2016/> (2022.08.22.)

⁸⁵ KSH: Egyre több anya vállal munkát kisgyermekével mellett.

https://www.ksh.hu/sajtoszoba_kozlemenyek_tajekoztatok_2016_05_02 (2022.08.22.)

hogy a megkérdezettek 14 százalékának született már eddig gyermeke.⁸⁶

A Magyar Ifjúság Kutatás áttanulmányozása arra sarkallt, hogy a fiatalok felé forduljak és létrehozzak egy olyan eszközt, amelynek segítségével a sztereotípiák felmérhetőek, s azok mentén a hátrányos helyzetű csoporttal kapcsolatban érzékenyíthetők a résztvevők. Nem titkolt célom volt az is, hogy a láthatatlan munka aránytalan nemek közötti megoszlására is felhívjam a figyelmet, hiszen ma Magyarországon *„a gyermekek ellátására (láthatatlan munka – az író megjegyzése) egy gyermek esetén a nők naponta átlagosan 122 percet fordítottak, addig két gyermeknél 144, három és több gyermeknél pedig már 179 percet.”*⁸⁷

Megvizsgáltam, hogy létezik-e jelenleg a piacon olyan eszköz, ami céljaimhoz felhasználható, azonban ilyent nem találtam. Egy új, saját eszköz megalkotásába kezdtem. A gamifikáció módszerén belül az asztali társasjátékok formáját választottam. Úgy éreztem, az a leghatásosabb, ha a résztvevők saját maguk érzik meg a döntési helyzetek súlyát, amivel egy dolgozó édesanya nap, mint nap szembesül. Ezért elhatároztam, hogy a játékosokat különböző karakterek bőrébe bújtatom, így stratégiai-szerepjáték kategóriába tudom besorolni a fejlesztett eszközöket. Ebben a fázisban születtek meg a játék részei, a játéktábla, és ekkor vált véglegessé, hogy dolgozó édesanyák állandó teendőit fogják a résztvevők egy heti tervező naptárba rendezni, melyek feladatkártyákon fognak szerepelni.

A 2019. tavaszi félév elején megkezdtem az ehhez szükséges adatok gyűjtését. Az egyéni interjú módszerét választottam, amelyhez kérdéssort állítottam össze. Próbainterjúkat készítettem, s ezek alapján véglegesítettem az interjú során használt kérdéssort. Végül két fővel készítettem el az interjút, amire az interjúalanyok a saját határidőnaplójukkal érkeztek. Az így kapott eredmények segítségével megalkottam a „Heti-tervező” már kézzelfogható prototípusát.

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium által 2019. április 26-án szervezett V. Jövő-Kép Workshopon bemutattam kutatásom

⁸⁶ Lásd: Magyar Ifjúság Kutatás 2016.

⁸⁷ KSH: Egyre több anya vállal munkát kisgyermeke mellett.

https://www.ksh.hu/sajtoszoba_kozlemenyek_tajekoztatok_2016_05_02
(2022.08.23.)

akkori állapotát és a résztvevőknek lehetőségük nyílt kipróbálni a „Heti-Tervező” prototípusát magyar, illetve angol nyelven. A játékot közel 60 fő középiskolás, egyetemista és meghívott vendég tesztelte. Az így összegyűlt adatok feldolgozása megtörtént, az eredményeket részletesen az Eddigi eredmények című részben mutatom be.

A résztvevők visszajelzései pozitívak voltak. A tesztelésnek hála, egy-egy konkrét fejlesztési pont megfogalmazódott. Ezeket a fejlesztéseket meg is valósítottam és le is teszteltem 2019. november 29-én a Társadalmi Befogadás Szakkollégium által szervezett VI. Jövő-Kép Workshopon. A kutatás aktuális állapotát, meglévő eredményeit a PTE BTK Humán Fejlesztési és Művelődéstudományi Intézet, valamint az MTA PAB Művelődés-és Könyvtártudományi Munkabizottsága által 2019. november 22-én megrendezett „Értékteremtés a humán fejlesztés és a kultúrák közvetítés határain” című konferencián volt lehetőségem bemutatni.

Az érzékenyítő eszköz bemutatása

A „Heti-Tervező” részei

Annak érdekében, hogy a koncepció érthetővé váljon, úgy gondolom, fontos, hogy bemutassam a „Heti-Tervező” konkrétumait.

Típuskártyák: Jelenleg két karakter van készen. Ők dolgozó édesanyák különböző körülményekkel. A kártya elég részletes ahhoz, hogy a játékosok a szereplő bőrébe tudják képzelni magukat.

Anna karakteréhez tartozó Típuskártya szövege:

„Anna 44 éves. Egy Dél-Dunántúli kisvárosban él 9 éves kislányával. Anna elvált, gyermekét egyedül neveli. Anna édesanyja, aki 65 éves, az egyetlen, aki segít neki. Vigyáz a kislányra, néha elviszi a művészeti iskolába, vagy elhozza onnan, vagy főz. Anna és kislánya a város külső részén egy lakásban él. Biciklivel közlekednek. Anna alkalmazottként dolgozik heti 20 órában egy irodában. A munkaidejét az őt váltó kolléganőjével egyeztetve képes rugalmasan alakítani. Hogy megéljenek, Anna másodállást is vállal. A kislány édesapja elviekben rendszeresen viszi a kislányt láthatásra,

ám Anna erre nem számolhat, mivel az apuka gyakran lemondja ezeket az alkalmakat. Anna rendszeresen vezet naptárat.

A játék során Te leszel Anna!”

Ági karakteréhez tartozó Típuskártya szövege:

„Ági 38 éves, diplomás. Egy Dél-Dunántúli kisvárosban él férjével és három gyermekükkel. Fia 13 éves, lányai 9 és 2,5 évesek. Férje rengeteget segít a háztartásban. A mosogatás és a takarítás teljesen az ő feladata. Nagy könnyebbség, hogy a család a belvárosban lakik egy családi házban. A bölcsőde, az iskola és a művészeti iskola is a közelben van. Gyalog, vagy biciklivel közlekednek a mindennapokban. Ági ott-honról dolgozik alkalmazottként heti 20 órában. A 2,5 éves kislányát csak heti háromszor viszi bölcsődébe. Nagylánya heti kétszer jár a művészeti iskolába, fia pedig szombatonként külön tanárhoz megy. A gyerekek eljuttatása és elhozatala is Ági feladata. Ági rendszeresen vezet naptárat.

A játék során Te leszel Ági!”

Játéktábla: lényegét tekintve egy üres, időszávokra bontott A/2-es méretű heti tervező, mintha csak egy heti beosztású háttérnapló oldalai jelennének meg a játékosok előtt. Ez az időbeosztás zóna. A jobb szélén két plusz rubrika is helyet kapott. A „Következő hétre átütemezett feladatok” és a „Váratlan események miatt átütemezett teendők”.

Kötelező feladat korongok: Színes, 5 cm átmérőjű korongok, melyek színe feladattípusokként eltérő. A fő kategóriákat én határoztam meg. A konkrét tevékenységek csoportba sorolását az interjú alanyok végezték. A korongokon a konkrét tevékenység és annak időtartama van feltüntetve magyar, illetve angol nyelven. Egyfajta „Kötelező feladat” korongból annyi darab van, ahány alkalommal azt a tevékenységet egy héten végzi az anya.

A színek jelképezte kategóriák

Több oka is volt annak, hogy különböző színeket használjak fel a „Kötelező feladat” korongok megalkotása során. A vidám színek valóban játék kinézetet kölcsönöznek az eszköznek. Ez azért is fontos, mert játékos környezetben eltűnik a teljesítési kényszer feszültsége. A tesztelés során többen kiemelték, hogy tetszett nekik az eszköz megjelenése. A dizájn mellett azonban a színek segítségével a játék során a játékmester azonnal vissza

tud csatolni, hogy a csoport mely tevékenységkategóriára helyezte a hangsúlyt, vagy esetleg melyik hiányzik a játéktábláról. Továbbá a dokumentációt is segíti a színek szerinti elkülönülés. A következő kategóriák kerültek meghatározásra: munkahelyi munka, házimunka, családdal kapcsolatos teendők, magamra fordított idő.

Az ezekhez tartozó színek:

- **Munkahelyi munka: kék**
- **Házimunka: narancssárga**
- **Családdal kapcsolatos teendők: zöld**
- **Magamra fordított idő: sárga**

De melyik kategóriába, milyen tevékenységek tartoznak Anna esetében?

- Kék: munka (ez maga a munkahelyi munka), munka II. (másodállás)
- Narancssárga: takarítás, főzés, pakolás, bevásárlás, mosás, mosogatás, száraz ruhákat elpakolni, vasalás, ügyintézés
- Zöld: játék (a gyerekekkel), házi feladat, esti mese (olvasása), családi program, reggeli készülődés, esti készülődés, út az iskolába/iskolából, út a szakkörre/szakkör-ről, beszélgetés
- Sárga: reggeli, ebéd, vacsora, TV/Net, olvasás, sport, beszélgetés

Melyik kategóriába, milyen tevékenységek tartoznak Ági esetében?

- Kék: munka (ez maga a munkahelyi munka)
- Narancssárga: főzés, pakolás, bevásárlás, mosás, teregetés, száraz ruhákat elpakolni, vasalás, ügyintézés
- Zöld: játék (a gyerekekkel), tízórai készítés, házi feladat, esti mese (olvasása), hitélet, családi program, reggeli készülődés, esti készülődés, út az iskolába/iskolából, út a szakkörre/szakkör-ről, út a bölcsibe/bölcsiből, beszélgetés
- Sárga: sport, TV/NET, olvasás, alvás/fodrász/kozmetikus, reggeli, ebéd, vacsora

Plusz korongok: ezek a korongok méretben megegyeznek a „Kötelező feladat” korongokkal, de fehér színűek és nem rendelkeznek felirattal. A játék résztvevői látják el felirattal. Olyan tevékenységeket írnak rá a játékosok, amiről úgy ítélik meg, hogy a karakterük heti rendszerességgel végez szabadidejében.

Fontos, hogy a tevékenység mellett időtartam is kerül a „Plusz” korongokra.

Váratlan esemény kártyák: ezen olyan váratlan események szerepelnek, amiket az interjúalanyok a leggyakrabban említettek és amik következtében újra kell tervezniük a programjüket. Ezek nem csak negatívak lehetnek, hanem olyan események is, amik mentesítenek egy-egy „Kötelező feladat” korongtól.

Már kidolgozott „Váratlan esemény” kártyák: Jelenleg öt ilyen kártya van kidolgozva.

- A gyerek megbetegedett. Elkapta a hányás-hasmenés vírust.

Ehhez a „Váratlan esemény” kártyához 2db mosás, 2db te-regetés, 2db száraz ruhákat elpakolni, 1 db szőnyegta- karítás, 1 db fürdőszoba takarítás korong tartozik pluszban, amit mindenképpen el kell helyezni az időbe- osztás zónában.

- Hétfvégén a gyerek barátjának szülinapi partija lesz.

Ehhez a „Váratlan esemény” kártyához 1db út a szülinapi buliba, 1db út a szülinapi buliból, 1db ajándékvásárlás, 1db ajándécsomagolás korong tartozik pluszba, amit mindenképpen be kell helyezni az időbeosztás zóná- ban.

- Kaptál egy mosogató gépet. A felszabadult időkre bár- milyen korong behelyezhető a már meglévők közül.
- Elmarad a szakkör. A gyereket ezért előbb haza kell hozni.
- Fontos szülőértekezletre kell menned, de a gyerekvi- gyázód megbetegedett.

Ehhez a „Váratlan esemény” kártyához tartozik 5db kö- nyörgő telefon, 1db gyerekvigyázás (karakter vállalja szívességben a másik szülő gyermekének őrzését még azon a héten) korong tartozik pluszba, amit minden- képpen el kell helyezni az időbeosztás zónában.

A Játékmester beszámolója

A játék során a Játékmester folyamatosan tölti ki a „A Játékmes- ter beszámolója” elnevezésű nyomtatványt, aminek segítségével a játékosok reakcióit, szóbeli észrevételeit dokumentálja. A nyomtatvány a fent felsorolt kérdéseket tartalmazza hozzáren- delt helyekkel, ahová a játékosok válaszait rögzítheti. Ezen kí- vül van hely hagyva a játék közben lévő reakciók leírására is.

A játék menete

Több játékmód lehetséges a játékosok száma, kora és a rendelkezésre álló idő függvényében.

Alapjáték

A résztvevők két-négy fős csoportokat alkotnak. A Játékmester a résztvevőktől fogalmakat gyűjt a „jó nő”, a „jó anya” és „jó munkavállaló” kategóriákhoz, amiket közösen felírnak egy flipchartra. Ez már a játék része, de a résztvevők ezt nem tudják. Kihúzzák a Típuskártyát, megismerkednek a karakterrel. A Játékmester listáról felolvassa a „Kötelező feladat” korongokon feltüntetett tevékenységeket. Ezt követően a játékosok megkapják a „Plusz” korongokat azzal a feladattal, hogy olyan tevékenységet írjanak a korongokra, amivel szerintük az ő karakterük a szabadidejét tölti. A Játékmester felhívja a figyelmet arra, hogy a tevékenységekhez időtartamot is rendeljenek. A csoportok ezután megvitatják, mi kerüljön a korongra, majd megszavazást követően elkészülnek a feliratok. Ezt követően a Játékmester kiosztja a „Kötelező feladat” korongokat. Korosztálytól függően van idejük a korongok elhelyezésére. A Játékmester felhívja a játékosok figyelmét, hogy minden „Kötelező feladat” korongot el kell helyezniük a Játéktáblán, vagy az időbeosztás zónában, vagy pedig a „Következő hétre átütemezett feladatok” rubrikában. (8. számú ábra) Az idő leteltével „Váratlan esemény” kártyát húznak és lehetőséget kapnak a változtatásra. Egyes „Váratlan esemény” kártyákhoz további „Kötelező feladat” korongok tartoznak. Ezt követően irányított beszélgetés zajlik meghatározott kérdések alapján, amik a résztvevők tapasztalataira, érzéseire koncentrálnak.

A Játékmester a következő kérdéseket teszi fel a résztvevőknek:

- Milyen feliratok kerültek a „Plusz” korongokra?
- Milyen volt szembesülni a „Kötelező feladat” korongokon található időtartamokkal, a korongok számával?
- Milyen érzéseik, gondolataik voltak, mikor bekerültek a játékba a „Váratlan esemény” kártyák?
- Milyen volt átalakítani a már késznek hitt Heti-tervezőt?
- Az átalakítást követően milyen lett a végeredmény?
- Mi volt a legnehezebb a feladat végrehajtása során?
- Milyen „Váratlan esemény” kártyának örültek volna?

A beszélgetés ezen pontján visszatérnek az összegyűjtött fogalmak a feliratozott flipchart lapokon, amit a játék elején nekik kellett meghatározni. A Játékmester kérdései ez után arra vonatkoznak, hogy ők, mint a karakter megtestesítői, mennyire feleltek meg előzetes elvárásaiknak. Az adott helyzetben, hogyan értékelik magukat, a „jó nő”, a „jó anya” és „jó munkavállaló” kategóriákban, ez milyen érzést kelt bennük, min változtatnának, stb.

- A kezdeti lista fényében, hogyan értékelitek magatokat a „jó nő”, a „jó anya” és „jó munkavállaló” kategóriákban?
- Mennyire sikerült megfelelni az itt felsoroltaknak? (ez e flipchart papíron felsoroltakra értendő)
- Ezek után fogna-e változtatni? Ha igen, akkor miben?

Páros verzió

A résztvevők ebben az esetben is két-négy fős csoportokat alkotnak.

A „Páros verzió” annyiban tér el az „Alapjáték”-től, hogy karakterenként két csomag „Kötelező feladat” korong van. Így két csoport rakja ki ugyanannak a karakternek a heti tervezőjét. Ez egyben összehasonlíthatóságot is biztosít a két csapat között. Az összes résztvevőt megszólaltató megbeszélés előtt az azonos karaktert megszemélyesítő csapatok összevetik egymás eredményét, megvitatják a döntéseiket.

Az eszköz kidolgozása során használt módszerek
Az eszköz kidolgozásához az interjú módszerét választottam. Az interjú során a következő kérdéseket kellett megválaszolni az interjú alanyainak:

1. kérdéscsoport

- Név:
- Életkor:
- Lakhely:
- Családi állapot:
- Gyermekek száma, kora, neme:
- Kitöltő legmagasabb iskolai végzettsége:
- Munkaviszony jellege:
- Munkaidő szerinti besorolás:
- Munkarend:

- Nagyszülő, vagy egyéb közeli hozzátartozó, aki segít: annak kora, neme, rokoni kapcsolat; mit segít; segítség gyakoriság
- Házastárs/élettárs segít-e a gyerekekkel kapcsolatos, vagy az otthoni teendőkkel kapcsolatos feladatok ellátásában? Ha igen, mit és milyen gyakorisággal? Részletezze!
- Vezet-e heti tervezőt, naptárat, ahol feltünteteti elfoglaltságait, határidőket, magára és a családra vonatkozóan?

2. kérdéscsoport

- Mik azok a „váratlan helyzetek, események”, amik a legnagyobb nehézséget okozzák az Ön számára? Amik miatt az Ön által elképzelt napi menetrendet át kell alakítania? Választhat a felsorolt példákból, de írhat sajátot is. Minimum 5 db.

Pl.: gyerek lebetegszik; nem indul az autó; tanári/óvónői értekezlet miatt nincs délutáni gyermekfelügyelet, elromlott mosógép, be kell ugrani az iskolai, óvodai programra segíteni, a „segítő” mégsem tudja elhozni a gyereket; elhúzódó munkahelyi program, plusz határidő; váratlan vendégek; a kutya felborította a ruhaszárítót és mindent újra kell mosni; a gyereket elhívta egy barátja játszani délután, a „segítő” pár órára el tudná vinni a gyereket a játszótérre...

3. kérdéscsoport

- Ezt követően az interjúalany kitöltött egy kicsinyített Heti-tervező játéktáblát, melybe beírta egy átlagos héten teendőit. Mivel én is jelen voltam a kitöltésnél és közben folyamatosan beszélgettünk, így egy-egy lényeges momentumra is rá tudtam kérdezni. A pontos időtartamokra, vagy hogy bizonyos tevékenységek hogyan zajlanak. Például vacsora készítés közben beszélget a gyermekkel.
- Melyik tevékenységet, milyen kategóriába sorolnád?
Kategóriák: munkahelyi munka, házimunka, családdal kapcsolatos teendők, magamra fordított idő.

A kérdések összeállítása során öt próbainterjút készítettem, melyek tapasztalata alapján határoztam meg a végleges kérdéssort.

Azért döntöttem a mélyinterjú mellett, mert így sokkal több adathoz juthattam hozzá, mintha csak egy kérdőív önálló kitöltését kértem volna.

Az 1. kérdéscsoport adatai abban segítettek, hogy ezáltal létre tudjam hozni a Típuskártyákat, mely segítségével a játék résztvevői bele tudnak helyezkedni a karakter helyzetébe. A név feltüntetése csupán az én munkámat segítette. A Heti-Tervező karakterei más nevet kaptak az anonimitás megőrzése érdekében. Igyekeztem gyakori nevek közül választani, így született meg Anna és Ági karaktere.

A 2. kérdéscsoport a „Váratlan esemény” kártyák kidolgozásához nyújtott információkat. A váratlan eseményekre vonatkozó kérdésnél feltüntetett lehetőségeket a próbainterjúk során rögzítettem. Az interjú alanyok számára nem okozott gondot váratlan eseményeket felsorolni. A próbainterjúk hatékonyságát támasztotta alá, hogy a felsorolt példák nagy részével ők is rendszeresen találkoznak.

A 3. kérdéscsoport a „Kötelező feladat” korongok megalkotását segítette. Itt fogalmazódtak meg a tényleges tevékenységek, időtartamok. Az is fontos volt, hogy ők határozták meg, melyik tevékenységet, melyik általam megadott kategóriába sorolják. Ezek az információk határozták meg a „Kötelező feladat” korongok színek szerinti felosztását is.

Eredmények, 2019

Az érzékenyítő eszköz kipróbálása a játék tesztelését célozta, annak érdekében, hogy a tapasztalatok figyelembevételével fejlesztéseket lehessen végrehajtani az eszközön. Ugyanakkor megtapasztalni, hogy az eszköz nem csupán az íróasztalon, hanem valós környezetben is működik.

Résztvevők:

- 2019. április 26. V. Jövő-Kép Workshop: 60 fő bevonásával (fiú:22, lány:38)
- 2019. november 29. VI. Jövő-Kép Workshop: 46 fő bevonásával (fiú:21, lány:25)

A játék kezdetén a Játékmester irányításával a résztvevők aszociációkat gyűjtenek a „jó nő”, a „jó anya” és „jó munkavállaló” kategóriákhoz. Azt tapasztaltuk, hogy a játék elején, kellett egy-két perc, mire feloldódtak a célcsoporttagok. Az elején egy-egy fogalom érkezett, aztán egymást érték a szavak. Sokszor kihívást jelentett mindent felírni.

A „jó nő” kategóriára érkező leggyakoribb szavak a következők voltak: szép, okos, csinos, ápolat, sminkel, természetes, vicces, humoros, sportos, házias, szexi, intelligens, olvasott, trendi, divatos, ad magára. Ezeket a 10. számú ábra tartalmazza.

A „jó anya” kategóriára érkező leggyakoribb szavak a következők voltak: kedves, türelmes, szeretet, vigasztalás, ölelés, elfogadó, megért, simogatás, mesét olvas, jó szervező, következetes, süti, húsleves. Ezeket a 11. számú ábra tartalmazza.

Egy-két hozzászólást kiemelnék, ami azt mutatja, hogy érzelmi leg ez volt az a kategória, ami leginkább megérintette a résztvevőket. Ilyen volt például: süti, húsleves, szent. A süti és a húsleves olyan nagymértékű egyetértésre talált a résztvevők között, hogy a játékosok elkezdtek családi emlékeket megosztani. A „jó munkavállaló” kategóriára érkező leggyakoribb szavak a következők voltak: önálló, precíz, pontos, alapos, kreatív, lojális, megbízhat, vállalja a túlórákat, csapatjátékos, nem beteg, sosem késik, megoldja a túlórákat, elfogadja az utasítást, szereti a határidőket, a munka az első. A felsoroltakból az látszik, hogy egy átlagos ember számára megugorhatatlan mércét állítottak fel a játékosok már a külön kategóriákban is. Hogy tudna egy nő ennyi igénynek megfelelni, vagy az anyuka egy szentnek lenni, aki sosem borul ki, de mennyire reális egy robotszerű munkavállaló? Persze tudjuk a választ. Sehogy.

A játék közbeni reakciók sokat elárulnak, melyek közül néhány:

- *„Elnézést, de biztos, hogy ez a sok kártya mind a miénk? Nem lehet, hogy mi kaptuk a másik csapatét is?”*
- *„Nekik könnyebb, nekik van férjük...”*
- *„Nekik egyszerűbb, csak egy gyerekük van...”*
- *„Ezt a játékot egyáltalán meg lehet oldani?”*
- *„Szerintem ki se lehet tenni, csak szivatnak minket és valaki jót röhög rajtunk. (nagy nevetés a csoportban)*
- *„Szerinted ezek az idők valóságosak? Fogalmam sincs... Sosem mosogatok, vagy mosok... De ezek szerint....”*
- *„-Először a tv-t és net-et tegyük be, meg a kaját, ez alap.*
- *„Inkább a kaját, meg az esti mesét. Az tökre fontos egy gyereknek szerintem.”*

Vegyes érzések látszottak a játékosokon. Megdöbrentek a korongok mennyiségén, azonban csapatként dolgozva megbeszéltek, hogy mit csináljanak, próbáltak stratégiát kidolgozni. Alapvetően jó volt a hangulat, csapatok egymásnak ki-ki szóltak, nevettek. Amikor közöltük a feladat megoldására még rendelkezésre álló időt, akkor pánik tört ki.

- *„Ne már... Héj! Még nem is ettünk a héten! Azt még gyorsan rakjuk be!”*
- *„Csak ennyi idő van hátra? Még fel szem fogtam, hogy miket kell megcsinálni?”*
- *„Semmi vész, szerintem jól állunk. Már csak ennyi kártyánk van. (mutatja a kezében lévő „kötelező feladat” korongokat a csapattársának)
És ezekkel akkor mit csinálunk? (kérdézi a társa az ő kezében lévő mennyiséget mutatva)
Anyád... Na csináljuk!”*

A játék végén lévő beszélgetésekből:

- *„Ez nagyon nehéz volt! Tisztára kiakadtam, hogy ennyi teendője van egy anyának...”*
- *„Nem tudtam, hogy ezek a dolgok ennyi időket visznek el. Otthon csak azt látom, hogy kész, azt ennyi.”*
- *„Amíg nem mondtad, hogy ezek igazi emberek időbeosztásai, addig azt hittem, hogy ez egy lehetetlen feladat.”*
- *„Mi elfelejtettünk dolgozni menni.
„Semmi vész, mi elhagytunk egy gyereket és még mindig nem jöttünk rá, hogy hol...”*
- *„Mi elmentünk dolgozni, valamiből meg kell élni. A többi ráér kategória...” (Ezt egy csak fiúkból álló csapat nyilatkozta.)*
- *„Mi szabit vettünk ki, mert úgy éreztük, hogy nincs idő a munkára. Csak a gyerekekkel foglalkoztunk. Főztünk és volt tiszta ruha. Már a hétfőbe belehaltam...”*

Hogy értékelitek magatokat a kezdeti lista fényében?

A kérdést követően a játékosok viselkedése megváltozott. Az eddigi jó hangulat, vicceskedés megszűnt. A játékosok komoly arccal nézték az újra előszedett flipchart lapokat. Hangnemváltás.

- *„Katasztrófa. Mi elmentünk dolgozni, talán tűrhető munkavállalók voltunk, de a gyerekekről egyáltalán*

nem gondoskodtunk. Őt lepasszoltuk az apának. Szóval anyaként ááááá....”

- *„Bakker bele se fért az időbe, hogy magunkkal foglalkozzunk! Ennyit a jó nőről...”*
- *„Mi ez, hogy a reggeli, ebéd, vacsor saját idő? Nagyon gáz. Még azt a TV/Net lapot sem tudtuk betenni...”*
- *„Jó anyák voltunk szerintem! Minden nap olvastunk mesét is. De egyáltalán nem voltunk dolgozni, és amiket a jó nőhöz soroltunk, semmi... Én nem is értem, hogy ezt hogy csinálják a dolgozó anyukák.”*

Ezek után fogsz-e változtatni? Ha igen, akkor miben?

Itt ismét megváltozott a játékosok reakciója. Bizakodó hozzáállás jelent meg.

- *„Ezek után másként fogok hozzáállni a házimunkához, eddig azt hittem, hogy az nem nagy szám, de ezek után...”*
- *„Nekem az jutott eszembe, hogy valamibe mostantól besegítek otthon. Ez így annyira egyoldalú...”*
- *„Mi hárman vagyunk tesók, de még sosem gondoltam végig, hogy anyura mennyi minden járul. És most tűnt fel, hogy ő sem jár el barátnőzni, sportolni, nem filmezik velünk este, mert pl akkor mosogat. Ezen változtatnunk kellene valahogy...”*
- *„Jó lenne ezekről a dolgokról beszélni a családokban, akkor mindenkinek könnyebb lenne.”*
- *„Anyám egy szuperhős, ez eddig hogy nem tűnt fel...”*
- *„Szerintem hazamegyek és megköszönöm anyukámnak, hogy van nekem...”*

Eredmények, 2022

- 2022. március hónapban mohácsi középiskola: 212 fő bevonása (fiú:88, lány:123, nem válaszolt:1)
- 2022. április 7. VII. Jövő-Kép Workshop

Ezeken az alkalmakon a résztvevők tapasztalatait kérdőív segítségével mértem fel. A mérési eredmények feldolgozása jelenleg is zajlik.

Tervek a jövőre nézve – Az újabb tesztelést követően újabb fejlesztési ötletek

Már megvalósuló változtatás volt például, hogy a karaktereket a 2019. április 26-án szervezett V. Jövő-Kép Workshopon még csak szóban mutattuk be a játékosoknak. A Típuskártya akkor még csak a karakter nevét tartalmazta. Ám azt tapasztaltuk, hogy túl sok információ volt ez a résztvevőknek egyszerre és többször is visszakérdeztek egy-egy momentumra. Így úgy döntöttem, hogy a Típuskártya ne csak a karakter nevét tartalmazza, hanem a Játékmester által felolvasott karakterleírást is. Fontos tapasztalat volt, hogy a játékot a későbbiekben, már kiforrott végleges formájában tartósabb anyagból kell készíteni a jelenleginél. Továbbá a tisztíthatóság kérdését is figyelembe kell venni. Jelenleg a játéktábla hengerelhető, ám a dobozban tárolás jóval praktikusabb lenne, ezért egy négyszögbe hajtogatott formát kell megvalósítani. Ez még nem konkretizálódott.

Több idő a játékra

Azt tapasztaltam, hogy a kezdeti feltételezésekhez képest sokkal több időre volt szüksége a résztvevőknek a feladat megoldásához. Ez a körülmény azt hozta magával, hogy eddig nem volt lehetőségem a „Váratlan esemény” kártyák tesztelésére. Eddig egy játék 30-40 percet vett igénybe, ami csupán arra volt elegendő, hogy eljussunk a „Kötelező feladat” korongok kirakásáig. Ezt követően pedig rátértünk az irányított beszélgetésre. Természetesen itt kihagytuk a „Váratlan esemény” kártyákra vonatkozó kérdéseket. A tapasztalatok fényében jelenleg azt mondhatom, hogy a játék teljes lejátszásához 60 perces játékidő biztosítása lenne szükséges. Természetesen ez csupán egy feltételezés. Biztosak akkor lehetünk ebben, ha minimum öt csoport részvételével leteszteltük azt. Ez a játékidő javaslat az andragógiai szempontból rendes időben középiskolás és felsőoktatásban tanulók számára vonatkozik.

Miért fontos ez? Mert mindezek mellett a Játékmesterek tapasztalatai arra is rávilágítanak, hogy a kor emelkedésével a játékidő csökkenthető. Az egyik tesztelés során egy 25-35 éve-sekből álló kontrollcsoport is kipróbálta az eszközt. Ezeket az eredményeket nem tüntettem fel jelen dolgozatomban, hiszen jelenleg elsősorban nem ennek a célcsoportnak a reakcióit vizsgáltam. Azonban érdekes eredmény volt, hogy az a csoport

a játék 25. perce körül elhelyezte a „Kötelező feladat” korongokat a játéktáblán és késznek nyilatkozták a feladatot. Ez nem azt jelentette, hogy az összes korongot valóban el is helyezték a napokra vonatkozóan és üresen hagyták a „Következő hétre átütemezett feladatok” mezőt. Épp ellenkezőleg. Eljutottak odáig, hogy a résztvevők priorizáltak és ezek után a teendőket leválogatva bizonyos tevékenységet a „Következő hétre átütemezett feladatok” mezőbe helyeztek el. Ezt a megoldási szintet szeretném elérni a fiatalabb korosztály esetén is, hiszen ez is rengeteg érdekes adatot tárna fel számunkra a korosztály értékítéletével kapcsolatban.

„Váratlan esemény” kártyák tesztelése, bővítése

Az eddigi játékidők nem megfelelő meghatározásának hozadéka, hogy ezidáig nem volt lehetőségem a „Váratlan esemény” kártyák tesztelésére. Azonban ezek tesztelése is roppant lényeges annak érdekében, hogy az eszköz elnyerhesse végleges formáját. A „Váratlan esemény” kártyák tesztelését követően arra számítok, hogy ott is kisebb-nagyobb finomításokra lesz szükség. A „Váratlan esemény” kártyák fontos részét képezik a játéknak hiszen ezek is a résztvevőket a teendők priorizálására sarkallják. A meglévő „Váratlan esemény” kártyák mellé továbbiakat is szeretnék kidolgozni, hogy a játékosok minél valósabb élethelyzetekkel, „felnőtt” szituációkkal tudjanak találkozni, ezzel is segítve a felnőtté válásra, az önálló életre való felkészülésüket.

További karakterek kidolgozása

Fontosnak tartom további karakterek kidolgozását, annak érdekében, hogy a játékban résztvevő a saját környezetében élők között párhuzamot legyen képes felfedezni. Ez segítené a beleélést, melyen keresztül az eszköz hatékonyabban elnéne célját. További három karaktert tervezek kidolgozni ennek megvalósítása érdekében. Az újabb karakterek kidolgozása során a fentebb ismertetett, a játék készítése során már használt módszert, az interjú eszközt szeretném használni.

Mérőeszköz

A kutatás során azt tapasztaltam, hogy szükséges lesz egy még pontosabb, jobban számszerűsíthető mérőeszköz létrehozása. Mivel jelenleg „A Játékmester beszámolója” elnevezésű dokumentumot használom erre a célra. Ennek a dokumentumnak

nagy előnye, hogy mondatokba foglalt reakciók, szituációs környezetet is képes rögzíteni, viszont számszerűsíthető adatok kinyerésére nem alkalmas. Így plusz kérdések, és skálák beiktatásával szeretném fejleszteni „A Játékmester beszámolója” nyomtatványt.

További tesztelési lehetőségek

Több középiskolával egyeztettem már azzal kapcsolatban, hogy lehetőséget biztosítsanak a Heti-tervező kipróbálására.

A kutatás várható eredménye egy közel háromszáz fiatalon tesztelt érzékenyítő, szemléletformáló eszköz lenne, mely már önmagában érték.

Ezek a tapasztalatok a későbbiekben lehetőséget biztosítanak egy adott mennyiség létrehozására, melyet intézmények, a témában érintett egyesületek, alapítványok rendelkezésére lehetne bocsájtani.

A Heti-Tervező köré már elkészítettem egy projektnap vázat is, amit a későbbiekben, ha már a Heti-Tervező elérte végleges állapotát, szeretnék teljes részletességgel kidolgozni, és azt önkéntes munkában elvinni iskolákba. Amennyiben lehetőség van rá, egy-egy pedagógus bevonásával az intézmény önállóan is képes lenne az eszköz használatára a rendelkezésére bocsájtott segédletek és használati útmutatók segítségével.

Ez a háromszáz fő csupán a közvetlenül elérték száma lenne. Közvetve, de hatással lennének az intézmények hozzáállására a témával kapcsolatba. Ezek után arra számítok, hogy iskolai szinten nagyobb igény lesz a karriertervezés, az időmenedzsment és családtervezés témaköreire.

Mindezek mellett fontos megemlíteni a résztvevő fiatalok meglévő és jövőbeni családját. A meglévő családban a hatás a növekvő elfogadás az édesanya felé, megértés, együttérzés, a munka fokozottabb értékelése, munkamegosztás, türelem, hála, együttműködés, beszélgetések megindítása, személyes kapcsolatok erősödése. Ez a felsorolás a már most meglévő eredményeken alapszik. A jövőbeni családdal kapcsolatban megjelent a felelősség, a tudatosság, a családtervezés, jobb időbeosztás, amik már egy előrelépést mutatnak. Ezek tükrében pedig már ezerfős eléréssel számolhatunk.

Konklúzió

Azt gondolom, hogy a téma aktualitása vitathatatlan. Teljes társadalmi szinten szükséges foglalkoznunk ezekkel a kérdésekkel. Az érzékenyítés, információ átadás lehet az az út, ami változást idézhet elő. Az általam fejlesztett Heti-tervező érzékenyítő eszköz hiánypótló, azonban mint azt korábban is ismerttettem, nem az egyetlen út a témával kapcsolatos szemléletformálás, érzékenyítés területén. Mint azt az általam végzett kutatás eredményei is alátámasztják, a Heti-tervező a bevont korosztály számára alkalmas arra, hogy tényleges változásokat indítson el. Ezek a biztató eredmények indítanak arra, hogy az eszköz fejlesztését folytassam és létrehozzam annak végleges formáját a hozzá kapcsolódó projektnap kidolgozásával.

Irodalomjegyzék

- Diósi, P. 2016. Családalapítás és gyerekvállalás. In: Margón kívül: magyar ifjúságkutatás 2016. Szerk.: Nagy Ádám., Excenter Kutatóközpont.
<https://mek.oszk.hu/18600/18654> (2022.08.22.)
- Hírek. Családvédelmi akcióterv. <https://csalad.hu/csaladvedelmiakcioterv/hirek> (2020.01.25.)
- Kapocs 2018/1. szám
- Kapocs 2022/1. szám
- KSH (2013): A népesség korév és nemek szerint, a nemek aránya, 2011. In: 2011. évi népszámlálás : 4. Demográfiai adatok. pp. 102-104.
https://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/idoszaki/nepsz2011/nepsz_04_2011.pdf (2022.08.23.)
- KSH (2016): A háztartási munka értéke, háztartási szatellit számla Magyarországon. Statisztikai Tükör, 2016. december 21., www.ksh.hu/docs/hun/xftp/stattukor/hazt_szatellit.pdf (2022.08.23.)
- KSH (2016b): Egyre több anya vállal munkát kisgyermek mellett. https://www.ksh.hu/sajtoszoba_kozlemenyek_tajekoztatok_2016_05_02 (2022.08.23.)
- Magyar Ifjúság Kutatás 2016, Az Ifjúságkutatás első eredményei, Ezek a mai magyar fiatalok! (Magyar Ifjúság Kutatás 2017; Készítette: Bauer Béla, Pillók Péter, Ruff Tamás, Szabó Andrea, Szanyi F. Eleonóra, Székely Levente; 2017.)

Magyarország Kormánya Pályázati honlapja.<https://www.palyazat.gov.hu/megjelent-a-ginop-5313-20-kisgyermek-nevel-szlk-kpzsnek-elsegtse-sztdnja-s-elhelyezkedsk-tmogatsa-cm-felhvs> (2022.08.23.)

Népesedési kerekasztal

<https://www.nepesedesikerekasztal.hu/index.php/alapito-nyilatkozat> (2022.08.23.)

Zewa.net: Gondoskodni együtt jó!

<https://www.zewa.net/hu/gondoskodni-egyutt-jo/> (2020.01.25.)

Fotók: Kóczyán Zoltán Gergely, Illés Emma

A Heti-Tervező eszközt angolra fordította: Szommer Ildikó

A JátsszMa 10 éve – Kivel-mikor???

Marksz Levente



Előzmények

A JátsszMa Társasjáték Kiállítás és Vásár rendezvény 10 éve szolgálja a társasjátékok jelenlegi és leendő rajongóit. Célja bemutatni a társasjátékozásban rejlő potenciált: a közösségépítő erőt a képességfejlesztő hatást és a generációk összekapcsolásának lehetőségét. Értelmes alternatív kikapcsolódási forma. Egy formálódó társasjáték klub kis csapata volt az aki felismerte a hiányosságokat a társasjátékozás hazai hagyományában és igyekezett megoldást is találni rájuk.

A társasjátékos rendezvény történetének feldolgozását szociológiai szempontból három irány mentén vizsgálom. Három kérdéscsoportot határoznék meg: „mit?”, „miért-hogyan?” és „kinek-kivel?” Megvizsgálom mik az elvárások és ki a célcsoport. Ezek pontos meghatározása segíti a jó célzást és a találatot. Egy pontos tervezéssel valóban azt és úgy tudjuk megszólítani, akihez az üzenetünk szólni kíván.

Elvárások

A saját elvárások meghatározása is fontos és nehéz kérdés volt a téma összetettsége miatt. Egyik talán legfontosabb célkitűzésünk az előítéletek leküzdése. Ez alatt azt értjük, hogy meg kell ismertetni az emberekkel azt, hogy a játék nemcsak a gyerekeké és felnőttként sem „ciki” játszani. Valljuk, hogy nincs olyan ember, aki ne szeretne társasozni csak olyan ember van, aki nem találkozott még azzal a társasjátékkal amely igazi élvezetet és kikapcsolódást nyújt a számára.

Fontos cél volt a modern társasjátékok megismertetése. A korábban népszerű és ma is ismert társasjátékok már egy letűnt kor képviselői és a hazai játékboltok kínálata sem mutatja be azt a mérhetetlen sokszínűséget, melyet a társasjátékok világa megteremtett az elmúlt húsz harminc évben. Ha kísérletképpen megkérdezzük embereket, milyen társasjátékokat ismernek, rendszeresen ugyanazt a hat-nyolc játékot említik, melyek átlagéletkora nagyjából 60 év. Ezzel szemben 2020-ra a modern társasjátékok száma nemzetközi szinten meghaladta a 123 000-et. Ez az „iparág” az elmúlt 20 évben exponenciálisan növekedett, mégsem jutott el az átlag fogyasztókhoz. Itt érkezünk el egy sarkalatos ponthoz, hogy hogyan határozzuk meg a társasjátékok átlagos fogyasztóit, melyre részletesebben még a későbbiekben fogok kitérni.

A szervezők már tudták, hogy társasjátékozni felnőttként is jó dolog és azt is tudták, hogy ezt közösségben tenni még nagyobb. Egy kis kutatás után hamar rájöttek, hogy Nyugat-Európában már komoly hagyományai vannak a társasjátékos kluboknak, közösségeknek, de valahogy itthon nem terjedt még el ez a közösségi szórakozási forma. Saját tapasztalat alapján a fiatal dolgozó felnőtt korosztály a legfogékonyabb erre, de az ő elérésük viszont komoly feladat, mert munkával, többen már családdal is rendelkeznek, így nehéz megtalálni azt a felületet, amin keresztül megszólítjuk őket és nehéz megtalálni azt az időszávot is, mely a legalkalmasabb lenne a számukra a találkozásokra. A péntek este sok programot tartogat, így nem túl ideális a fiatalok számára, sem a dolgozó és családos emberek számára, akik igyekeznek haza a dolgozó munkahét után, illetve az egyetemista és kollégista korosztály is szűkül a hétközi hazautazások miatt. A tapasztalat alapján egy hétköznapi délután-esti időpont jobban betervezhető, kevésbé vesz el időt a család és más időtöltés elől. A rendezvényen fontos szempont mindig,

hogy bemutassuk igenis a felnőtteknek is joguk van játékos közösséghez tartozni. Ez segíti a rekreációjukat, fejleszti szociális képességeiket, illetve frissen és fiatalosan tartja őket.

Így jutottunk el a negyedik nagy elváráshoz a generációk összekapcsolásához. A társasjátékozás népszerűsítése közben vált egyre világosabbá, hogy ezek a modern játékok valóban képesek összekapcsolni úgy a generációkat, hogy mindannyian élvezik az együtt töltött időt. Korábban a kisgyermek számára szánt játékok túlságosan bugyuták voltak a felnőttek számára, így nem szívesen ültek le játszani közösen. Az új típusú játékok már olyan felépítésűek, hogy bár a kisgyermek is el tudja sajátítani a szabályrendszerüket, de a felnőttek számára is nyújt kihívást. Nemcsak a gyermek és felnőtt kapcsolatában érdekes a társasjátékos lehetőségeket megtalálni és bemutatni, hanem fontos szempont a nyitás az idősebb generációk irányába és olyan játékok felkutatása és megismertetése, melyekkel akár három generáció is együtt szórakozhat.

A célcsoport meghatározása

Az előzményekből talán kitűnik, hogy a társasjátékozás mindenkinek szól. Mégis hogyan érhetnénk el ennyi különböző szociológiai jellemzővel bíró csoportot, fiatalt, időset? Az évek alatt sok kísérlet után egy ellentmondásos megalkuvásra kényszerültek a szervezők. A gyermek- játék, gyermekjáték berögződést mégiscsak rajtuk keresztül lehetett feloldani.

A gyermekeket önmagunkban nem tudjuk megszólítani és nem is volt a cél, hisz ők alanyi joggal szeretnek játszani.

Az egyetemisták megszólítására volt több próbálkozás, de mivel az egyetemista lét egy viszonylag rövid életszakasz így nehéz rájuk hosszútávon számítani és tőlük elköteleződést elvárni. Sokan csak az egyetemi éveikre tartoznak egy közösséghez, egy településhez, de az iskola vége után szétszélednek. Sem a klubélet megalapozásához, sem a társasjátékozás népszerűsítéséhez nem bizonyultak hatékonyak.

A társasjátékok készség és képességfejlesztő volt amiatt több kísérlet volt a pedagógusok megszólítására. A velük való munka is rapszodikus eredményeket produkált. A felkeresésre az intézményeken keresztül volt lehetőség, ám ha a megkeresés nem értő illetve érdeklődő fülekhez került, egyszerűen nem jutott el a tanári kar minden tagjához. Csak akkor volt esély a

velük való munkára, ha egy-egy személyes találkozás alkalmával sikerült megfertőzni néhány pedagógust, megnyerni őket a célnak. Néhány tanár nagyon nyitott volt, ők évek óta módszeresen használják a társasjátékokat a pedagógiai munkájuk során, de radikális változásokat tömegesen nem lehetett elérni általuk. Egy-egy sikertörténet kialakult, de általánossá nem tudott válni az együttműködés. A velük való munka csak központi segítséggel, módszeres továbbképzésekkel válhatna általánossá és tömegessé.

A felnőttekről már esett szó ugyan ők lennének a valódi megszólítottak, de sajnos a korábban leírtak alapján nem tudunk „ajtóstul rontani a házba”. Elfoglaltak, dolgoznak, családjuk van, leterheltek. Pont ezen tényezők miatt van igazán szükségük a közösségé kikapcsolódásra. Ennek az ellentmondásnak a feloldása örök kihívása marad a szakmának. Az évek kísérletezése folyamán az kristályosodott ki, hogy ahogy a férfi szívéhez a gyomrán át vezet az út, úgy a felnőttek világához a gyermekeiken keresztül tudunk közelebb férkőzni.

Így jutottunk el legfontosabb stratégiai partnerünk az a családokhoz. Több év bemutató foglalkozásai alatt mutatkozott meg a társasjátékoknak a bevonó képessége. Ezalatt azt értem, hogy amikor egy családi programon egy gyermek leül társasozni nem telik bele sok idő és a felnőttek is észreveszik, hogy ezek nem azok a játékok, amelyek ők is jól ismernek, hanem bizony ezek mások, érdekesebbek, izgalmasabbak. Újfajta mechanikák és határtalan témagazdagság jellemzi őket, így hamarosan ők is aktív játékosokká váltak ezeken az alkalmakon.

Az ezzel a módszerrel megszólított felnőtt, könnyen bevonhatóvá válik, ha nem is lesz klubba járó, de a társasjátékok hamar a mindennapjaik részévé válhatnak. Ezzel nő a családok közösen eltöltött minőségi idejük!

Társadalmi helyzet

Meg kellett vizsgálni akkor is és most is folyamatosan a társadalmi helyzetet. Hogyan tudunk válaszokat adni társadalmi kérdésekre? Összegyűjtöttük azokat a társadalmi problémákat melyekre esélyünk lehet válaszokkal szolgálni.

A gyakran emlegetett elidegenedés napjaink kiemelt problémája. Elsősorban nagyobb települések jellemzője, ahol az emberek a tömegben arctalan elválnak, de az sem példa nélkül való, hogy kisebb településeken sem tartanak kellőképpen ösz-

sze a lakosok, nem figyelnek egymásra. A közös játék remek lehetőséget biztosít a párbeszédre és egymás jobb megismerésére, megértésére. A játék egy asztalhoz ülteti a játékosokat. A klubélet népszerűsítése erre a problémára adhat egy válaszlehetőséget.

Hatalmas digitális csábításnak vagyunk kitéve a nap minden pillanatában. A munkánkban és a magánéletben is megkerülhetetlenül fontos szerepet játszik az online tér és annak használatához nélkülözhetetlen digitális eszközök. Ezek napjainkban tapasztalható túlzott használata rengeteg hasznos időt emészt fel, mert a folyamatosan érkező impulzusok, reklámok további használatra, fogyasztásra csábítanak. Természetesen a játékok világa is megjelenik az online térben, melyek remek alternatívát jelentenek időtöltésre, kikapcsolódásra a buszmegállóban, vagy az orvosnál várakozva, de hosszútávon ezek is magányos tevékenységek, szociális deficitünk keletkezik. Az online játékok világában elmerült játékosokat nehéz vissza csábítani az asztal mellé. Érthető hogy a monitoron keresztül látható 3D fantasy világgal nem könnyen tud versenyezni egy asztali társasjáték. Szerencsére a kiadók és a játékkervezők erre is készültek, így manapság megfordult a trend és nemcsak játékokból, mesékből készülnek digitális tartalmak, hanem a digitális játékok asztali változatai is egyre jobban megjelennek a társasjátékok kínálatában. Ez egy remek lehetőség kis szeletet kiszakítani a nagy tömegeket vonzó számítógépes játékoktól.

A közösségi élet formái a rendszerváltás után drasztikusan megváltoztak. A hagyományos klubok, szakkörök vagy elvesztették bázisukat, vagy az iskolai életbe integrálódtak. A hagyományos iskolán kívüli tevékenységek háttérbe szorultak, új lehetőségek kellettek, melyek meg tudják szólítani a 21. század emberét és ki tudják ragadni a hétköznapi szürkeségből. Jelentős alternatívák lettek a közösségé médiában megjelenő csoportosulások, melyek közös érdeklődéssel alapulnak. Ezek remek lehetőségek abból a szempontból, hogy hozzáférhetőek szinte mindenki számára. Ez az akadálymentesítés hatalmas segítség azok számára, akik fizikai korlátok miatt nem vehettek részt korábban közösségi eseményeken. Ez a fajta együttlét sem pótolhatja 100%-ban a fizikai találkozásokat. Erre következtethetünk abból is, hogy egyre több online közösség kezdett el offline, személyes találkozókat szervezni. Az újraformálódó

közösségi igények megjelenése remek lehetőséget biztosít a társasjátékozás, mint közösségi tevékenység térnyerésének.

Rendezvény létrejöttében 2011-ben nagy szerepet játszott az a tapasztalat, mely szerint a boltok kínálata igencsak sivár volt, csak a hagyományos, mindenki által ismert játékok jelentek meg és az új típusú, modern társasjátékok beszerzése még csak online volt lehetséges és egy részét csak külföldről lehetett megrendelni. Az volt a cél, hogy az elérhetetlen újdonságok mindenki számára hozzáférhetővé váljanak. Ráadásul ne csak szép dobozokkal találkozzanak az emberek, hanem hozzáértő a szabályokat jól ismerő játékezőkkel és bontott dobozokkal találkozzanak, hogy játék közben ismerhessék meg az újdonságokat.

Nehézségek

A vázolt sokféle szociológiai csoport miatt nehéz volt a célzás. Négy év tapasztalata kellett ahhoz, hogy kialakuljon a rendezvény végleges formája, mely tükrözi az általunk meghatározott elvárásokat és célokat. Ennyi év kellett a megfelelő marketing eszközök ki kristályosodáshoz, de az a folyamat most is tart. Általánosságban elmondható, hogy az évek múlásával a marketing eszközök mennyisége csökkent a rendezvény ismeretségével párhuzamosan. A kezdeti években plakátokon és egyéb megjelenési felületeken sok szöveg volt megtalálható, mert a sokféle célcsoport megszólításhoz nélkülözhetetlen volt egy új típusú rendezvény esetében.

A ismertség növekedésével a szövegek mennyisége folyamatosan csökkent, már nem volt szükség szájbarágós magyarázatokra. Az arculatnál törekedtünk egy egységes megjelenésre, egy felismerhető védjegy használatára, de minden évben változatos megjelenési formában, hogy ezzel is a társasjátékok sokszínűségében utaljunk. A korai években változatos kiegészítő programokkal gazdagítottuk a rendezvényt, bízva abban, hogy ezáltal is új embereket érhetünk el. Voltak kiegészítő programok, melyek sikeresek voltak, így megmaradtak és napjainkban is a rendezvény részét képezik, másoktól sallangként meg lehetett szabadulni, kitisztítva ezzel a program tartalmát.

Az évek múlásával a már elért célcsoport szociológiai jellemzőiben is változás következett be, hisz a fiatalok felnőttek, az egyetemisták dolgozók lettek, a dolgozókból szülők vált, így a rendezvénynek a megváltozott helyzetükre is mindig reagálnia

kellett. Fontos szempont volt, hogy ne csak közösen érezzék jól magukat a generációk, hanem külön-külön is megtalálják számításukat az eseményen. Így volt biztosítható, hogy aki járt a programon az visszatérve az évek múlásával is mindig új élményekkel gazdagodjon amellet, hogy a biztonságos állandóság érzését is megkapja. Ez a folyamat olyan jól sikerült, hogy már vannak olyan baráti társaságok, akik ugyan évente egyszer találkoznak, de azt a JátsszMán teszik. Olyan erős közösség alakult ki a vendégek körében, hogy még egy olyan rendkívüli időszak, mint a covid sújtotta 2020. sem telt el a társasjátékos rendezvény nélkül.

A vírus épp a rendezvény 10 éves jubileumán érte el a csúcát, így elég hamar kiderült, hogy hagyományos formában nem megtartható. A szervezők sokat töprengetek, azon hogy mi lenne a legjobb megoldás. A legegyszerűbb megoldás a rendezvény elmaradása lett volna, melyet nagyon hamar ki zártunk. Azzal az indokkal, hogy egy közösségi rendezvényt pont abban az időszakban, amikor az embereknek a leginkább szüksége van rá, nem hagyhatunk ki, nem hagyhatjuk magukra őket pont ebben a helyzetben. Sok nappal és éjszaka telt a legmegfelelőbb forma megtalálásával. Igyekeztünk olyan a megoldást keresni, melyben a lehető legtöbb aspektusát a rendezvénynek vissza tudjuk adni valamilyen formában. Tudtuk hogy természetesen ez nem lesz ugyanaz, de éreztük hogy ez a helyes lépés. A partnerek segítségével sikerült egy olyan online élő adást megvalósítunk, melyben mindenki a saját otthonában tudott becsatlakozni és onnan tudta bemutatni társasjáték újdonságait. A játékbejelentők és szakmai beszélgetések mellett természetesen egyéb társasjátékok kérdések is szóba kerültek és sok-sok visszaemlékezés is helyet kapott az elmúlt 10 év történeteiből. Online játék segítségével valódi közös játékokban is be tudtuk vonni a nézőket, mellyel társasjáték nyereményekhez is juthattak az élmény mellett. A visszajelzések alapján nagyon sikeres hétvégét könyvelhetünk el. A nézőszám elérte a hagyományos rendezvény látogatóinak létszámát és a visszajelzésekből egyértelműen kiderült, hogy nagyon sok visszatérő játssza-látogató követett minket online formában is. Rengeteg üzenet érkezett, melyben megköszönték, hogy a helyzet ellenére nem hagytuk magunkat és nem a könnyebb utat választottuk. Számunkra is a komfortzóna maximális elhagyása volt ez a kísérlet, de remek élményekkel gazdagodtunk mi magunk is általa.

Az online világ nem helyettesítheti a személyes programot, de bővítheti annak megjelenési formáit, résztvevői körét és eljuthat olyanokhoz is, akik hagyományos formában nem élvezhetnék.

A makrokörnyezet változásaira is figyelemmel kell lennünk, hisz a célcsoportunk tagjait ért változások befolyásolhatják bevonhatóságukat. Ahogy a vírus helyzet is reakcióra kényszerít, úgy a gazdasági nehézségeket is számításba kell venni, így a fizetőképes kereslet változása is fontos szempont lehet.

Örök változás

A rendezvényt tíz évének első négy-hat éve a forma végleges kialakulását eredményezte, de nem maradhat statikus a forma, hanem folytonos felülvizsgálat után újra kell gondolnunk a következő alkalom mikéntjét, hogy mindig aktuálisak maradjunk. Az online tér és piac növekedése lehet a barátunk is, mint a korábban vázolt vírus miatti helyzetben, ám a túlzott térnyerésével a rendezvény bemutató jellege nem kell, hogy olyan nagy hangsúlyt kapjon.

A folytonosan erősödő programdömpingben fontos a rendezvény pontos pozicionálása, annak a meghatározása, hogy mikor érdemes megtartani. Esetünkben nagyon hamar sikerült rátalálni az ideális időzítésre, így már a második évtől a hagyományosan november közepén kerül megrendezésre. A rendezvény újdonsága és elsőbbsége segítség volt abban, hogy vezető pozíciókat megtartsuk, így a később szerveződő hasonló rendezvények figyelembe veszik a mi időpontunkat és igyekeznek elkerülni a párhuzamosságot.

Rendezvény egyik célja a korosztályi határok ledöntése, de komoly kihívást jelent az idős korosztály megszólítása és bevonása. Ugyan több alkalommal tapasztalatuk, hogy nagyszülő-unoka páros látogatja a rendezvényt, de önálló idős társaságok ritkán. A jövő egyik célkitűzése az ő megszólításuk, hiszen a társadalomnak egy nagyon nagy szemetét képezik, akik számára a közösséghez való tartozás és a szellemi frissesség megtartása különösen nélkülözhetetlen az aktív időskor megéléséhez. A demencia elleni küzdelem egyik fontos eszköze lehet a társasjáték. Az időskor természetes velejárói, mint a gyengülő látás és a finommotorika romlása, olyan szempontok, melyeket a játékok szelekciójánál figyelembe kell venni. A megszólításuk

tökéletes eszköze még megtalálásra vár, de jó tapasztalat volt már a Szenior Akadémiával való együttműködéssel.

Zárszó

Fontos tanulság a számunkra, hogy ha emberekkel dolgozunk a változásokat nem kudarcként kell megélnünk, csupán természetes, élő-lélegző velejárójának az életnek, melyeket figyelemmel kell kísérenünk és reagálnunk kell rájuk, ha közösségi munkánk céljának elérésén munkálkodunk.

Irodalomjegyzék

A Társasjáték Kiállítás Facebook oldala. <https://www.facebook.com/tarsasjatekkiallitas>

Bús, I. 2013. Játék és kultúra. A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában. *Iskolakultúra*.

http://real.mtak.hu/56474/1/EPA00011_iskolakultura_2013_5-6_108-115.pdf

Huizinga, J. 1990. *Homo Ludens*. Szerkesztette: Fejér Dénes.

Fordította: Máthé Klára. Szeged. 224. pp.

Online társasjátékok tervezése

A videójáték szociokulturális funkciói

Koller Inez Zsófia

Bevezetés

A videójáték megjelenése a digitális korszakra tehető, amely jelentős változásokat hozott a technológia és azon keresztül a társadalom és a kultúra területén (Gee és társai, 2004). A változás a generációs tagolódást is újraformálta, a fiatalok hagyományos régi rend elleni lázadását technológiai többlettudással vértette fel. Emellett a digitális környezet a fiatalok mindennapjait átszövi, napi rutinjának részét képezi, informálódása, kapcsolattartása, a közösségi életben való részvétele, tanulási módjai is ezer szálon kötődnek hozzá.

Generációs félelem

Az idősebb generáció tagjai, akik kevésbé járatosak a digitális technológiai ismereteket előfeltételező játékokban, főként azok külső megjelenései és a fiatal játékosokra gyakorolt fizikai, fiziológiai hatásai alapján ítélik meg a digitális játékokat. Ennek következtében kifejezetten aggodalommal szemlélik a mai fiatalok technológiai alapú társadalmi és kulturális környezetét.

A digitális eszközök elterjedése, kompatibilitása felfokozta a digitális térben folytatott tevékenységet, aminek következtében a történelem során először a gyerekek tájékozottabbak és a tömegművelés tekintve „írástudóbbak” szüleiknél. Ennek következtében egy korunkat jellemző bizonytalanság alakult ki mind a felnőttekben (hogyan nem ismerik, nem látnak rá gyermekeik viselt dolgaira), mind a fiatalokban (mit kezdjenek újonnan felfedezett tudásukkal). Viktor J. Seidler 2010-es könyvében arra figyelmeztet, hogy az online tevékenységek sora, megszokottá válása egy olyan virtuális létezésbe helyezi a fiatal felhasználókat, amelyről sok szülő nagyon keveset tud, még kevesebbet ért és ez végső soron generációk közötti értékbeli eltávolodáshoz is vezet. A fiatalok és szüleik elidegenednek egymástól. Az emiatt érzett szorongás pedig mindkét oldalról, valamint mind az egyén, mind a család szempontjából veszélyt

jelent. Tovább súlyosbítja a helyzetet, hogy a digitális szakadék nemcsak a családi kapcsolatokban, hanem az iskolai teljesítményben is megmutatkozik.

A videójáték olyan viselkedésmintát és olyan elkötelezettséget hoz elő a játékosból, ami a tágabb környezetében, a család, a barátok, az iskola, a munkahely és egyéb társas közösségekben is jellemző viselkedési formájává válik. Ez a viselkedéseggyüttes sok, a tágabb környezet által is pozitívan értékelt elemből áll, mint például a szabályok, a kiszámíthatóság iránti vágy, az azonnali visszajelzések, az újrakezdés lehetősége, a variálhatóság, a kontextus feltárásának igénye, az identitás módosításának lehetősége, a kidolgozottság igényessége mind formai, mind tartalmi tekintetben. Emellett azonban negatívan értékelhető elemeket is tartalmaz, mint az időérzékesztés, a más tevékenység típusok elértéktelenedése, a fizikai érintkezés jelentőségvesztése (Bacalja, 2017; 18.). A generációs félelem a szülők és az iskola részéről tehát egyáltalán nem megalapozatlanok, de nem is lehet egyoldalúan, a negatív elemekre alapozva elutasítani mindazt, amit a videójáték mint tevékenység magában hordoz. A generációs félelem feloldásához és a videójátékokban rejlő szociokulturális potenciál felméréséhez szükséges a videójáték szocializációs képességének, identitásfejlesztő hatásának, kulturális beágyazódásának, világnézeti jellemzőinek és a tanulási módszerek alkalmazására gyakorolt hatásának elemzése. E tanulmány keretében erre teszünk kísérletet.

Fogalmi meghatározások

Videójáték

A videójáték kifejezés egy digitális audio-vizuális médiumot elérhetővé tevő tárgyra utal, amelyet elsősorban szórakoztatásra szántak. A szórakozás biztosítását egy interaktív fikciós környezet és szabályhoz kötött játékmód alkalmazásával éri el (Tavinor, 2008).

Digitális tér

A digitális eszközök (okostelefonok, számítógépek, videójátékok) tömeges elterjedése megváltoztatta az egyén önmaga létere szolgáló helyeinek elérhetőségét. Megjelent egy olyan összetett és egyben összefüggő, digitális alapú térképzet, melyben az egyén ugyanúgy képes tájékozódni, eligazodni, közlekedni, kommunikálni, élni, mint a valós fizikai térben.

Közösségi nevelés

A fiatalok a családi és iskolai szocializációs színtéren kívül, többnyire azonos korosztályhoz tartozó csoportokba, közösségekbe tömörülve sajátítják el azokat az ismereteket, készségeket, amelyek a világban való boldogulásukhoz szükséges, vagy szükségesnek tartanak. A közösségi nevelés aktorai a közösségi ismeretelsajátítás előnyeit felismerve, szórakoztató és együttműködést, társadalmi értékeket felszínre hozó eszközökkel vesznek részt a fiatalok életre való felkészítésében.

A videójáték szociokulturális funkcióinak feltérképezése

A mai világban, amikor a kommunikációs technológia számos eszközön teszi elérhetővé a játékokat (okostelefon, tablet, személyi számítógép, konzol), s az internet bárkit képes összekötni, a videójátékok újabb funkciókat látnak el. Részt vesznek a felnövekvő generáció szocializációjában, a nyelvi készség fejlesztésének laboratóriumai, kommunikációs stílust teremtenek, kapcsolattartási technikákat, döntési stratégiákat, világszemléletet hordoznak, melynek révén, használóin keresztül, befolyásolják a nagyobb, fogyasztói társadalmi környezetet és a résztvevői társadalmi kultúrát.

Szocializáció és identitás

Az identitás fogalmát két eltérő értelmezési keretbe helyezhetjük. Egyrészt a modernista identitáskonstrukciókban az egyén magja rögzített, egységes, illetve fejlődési szakaszok szerint változó természetű (Erikson, 2002). Az önazonosság mégis egy időben, következetes mederben folyik. Másrészt viszont a posztmodern és posztstrukturalista filozófiai irányzatok hatására ma már az identitás rögzített azonosságát és időbeni folytonosságát nem tartjuk kizárólagosnak. A szociológián belül jelentkező újfajta értelmezési keretben (Goffman, 1959, Foucault, 1975, Bourdieu, 1980, Lyotard, 1993, Giddens, 1991, Geertz, 2001) az identitás már akár nem, iskolázottság, vagyoni/osztályhelyzet és történeti kor függvényében is megváltozik. Az identitás már nem feltétlenül individualista alapra helyeződik, statikusból megváltoztathatóvá válik, az egyén lényegéhez tartozó esszenciából cselekvési és eseménysorozatok lenyomata lesz. Ahogyan Simone de Beauvoir is hangsúlyozza, „az ember nem nőnek születik, hanem nővé válik” (1969, 249.). Az identitás tehát csak részben biológiai adottságok egységes önazonosítása, másik részben társadalmi konstrukció, amely

felismerteti az egyénnel, hol a helye a világban, egyúttal megmutatja számára, milyen utakat járhat be cselekvő egyénként, ha felismeri, hogy a változást önmaga is előidézheti. Pierre Bourdieu francia szociológus saját modelljében ezt a folyamatot a „habitus” és a „mező” fogalmain keresztül vezeti be. A habitus az egyén beállítottsága, amit főként szocializációja során interiorizál, a habitus irányítja az egyén viselkedését és gondolkodását. A mező pedig azt a társadalmi világot jelenti, amiben az egyén játszik. A több különböző mező egymáshoz viszonyított helyzete adja meg a játék feltételeit, melyeknek az egyénnek meg kell felelnie. A habitus és a mező egyrészt kondicionálási relációban van, ami annyit tesz, hogy a mező strukturálja a habitust, meghatározza helyét, lehetőségeit. Másrészt kognitív konstrukció is jellemzi viszonyukat, mert a habitus teszi értelmes világgá a mezőt, felruházza értékekkel, érzelmeket rendel hozzá. A habitus és a mező összetett viszonyrendszere alakítja ki az egyén identitását és ad értelmet cselekvéseinek. Megmutatja, hogyan hordozzuk magunkat e viszonyrendszerben kialakított diszpozícióinkat, viselkedésmintázatainkat, legyenek azok társadalmi, gazdasági vagy kulturális természetűek.

Az ember a valóságos, hétköznapi életében többféle identitást hordozhat magában. Ezek különböző kontextusokban, különböző célkitűzésekkel lépnek működésbe. A játékos ilyen különböző identitásokat gyakorol be játéka során. Ezeket az identitásokat a játékok készítői tervezik meg és készítik elő a játékosok számára, és lényeges szempont a játék játszhatósága szempontjából, hogy mennyire képes a játékos belehelyezkedni az adott identitáskeretbe. Éppen ezért a játéktervezőnek fel kell mérnie, milyen társadalmi és kulturális struktúrákba helyezi identitás-kereteit, vagyis karaktereit, skinjeit, avatarjait, amelyekbe a játékos belebújhat. Identitáskettősség jellemzi a videójátékot, hiszen a játékos egyszerre bújhat el, lehet anonim, a valós személyazonosságának elrejtésével, s lehet mégis önmaga, megszabadulva azoktól a társadalmi normáktól és köztöttségektől, melyek a valós életében akadályt gördítenek a személyiségének teljes megélése elé. Ez a felszabadító érzés ugyanúgy járhat pozitív és negatív következményekkel. Bourdieu (2002[1980]) reflexív szociológiája rámutat arra, hogy az ember igényli, hogy bizonyos mértékig kiszabaduljon saját társadalmilag szituált viszonyából, s a valóságot a maga számára

újraalkossa. A videójáték esetében ez különböző karakterekbe bújít stratégiaépítést jelent. Egy játékos több különböző kinézetű, tulajdonságú, helyzetű, sorsú karakter bőrébe belebújhat, és ezeket akár többször meg is ismételheti és lecserélheti. Az alternatív és többszörös identitás lehetősége kinyitja az utat a sokdimenziós nézőpont kialakulásához, ami pedig a valós életben is hozzájárul a másik helyzetének jobb megértéséhez és elfogadásához. Ezáltal a perspektívaváltás képességét is megerősíti a játékban, illetve könnyebben felismeri, milyen tulajdonságokkal, nézőpontokkal, értékekkel tud és akar azonosulni azáltal, hogy a saját értékeit, vágyait virtuális karakterekre vetíti, ami valós körülmények között kevésbé lehetséges és nagyobb kockázatvállalást igényelne (Bacalja, 2017; 45; Gee, 1992).

Digitális identitás

A személy identitása az, ahogyan egy adott kontextusban elismerik őt. Ilyen értelemben minden embernek több identitása lehet, amely nem annyira a belső állapotához, önazonosságához, hanem inkább a társadalomban betöltött helyéhez, teljesítményéhez kapcsolódik. Tehát a felismerhető vonások adják az identitást, amely mindig valamilyen meghatározott kontextusban van jelen, aktív vagy passzív szereplőként, tehát az identitás elválaszthatatlan a környezetétől. A játék, különösen a digitális játék, technológiai sokszínűsége révén olyan vizuális és egyben narratív környezetet képes kialakítani a játékos számára, amely hatással van digitális identitásválasztására, egyúttal belső állapotát, önazonosságát is alakítja, szocializációs színtérként. A valós, eredeti környezet elhagyása, elrejtése a digitális identitás számára új utakat nyit meg. Bármilyen nemű, korú, szociokulturális háttérű személy használhatja önkifejezésre. És ezen a területen a digitális játékok készítői, bár fogyasztási megközelítésben, de mégis hamar felismerték az embereknek ezt az igényét, így karakter, hajviselet, bőrszín, öltözék, egyéb kiegészítők tárházát hozták létre, hogy abból a játékosok kedvükre válogatva felépítsék saját digitális identitásukat. Sherry Turkle amerikai szociálpszichológus posztmodern felfogásában az identitás többszörös, fragmentált és kontextuális. Már 1996-ban megírta, hogy az internet korában a számítógépek meg fogják változtatni gondolkodásunkat, szexualitásunk természetét, közösségeink formáját és identitá-

sunkat is. A mindennapi életünk részévé váló kibertér a szimuláció kultúráját hozza el nekünk, amelyben megváltozik az elméről, testről vagy gépről való felfogásunk. A kibertérben a valóságos és a virtuális közötti határ elmosódik, hiszen a virtuális kontextusban zajló szimulált élmény is hozzájárul az identitásunk felépítéséhez, nemcsak a valóságban lezajló történések élményei. Ráadásul a kibertérben a valódi én játszhat azzal, hogy digitális identitását mennyire közelíti vagy éppen távolítja magától, így önmagával is interakcióra lép és ezáltal új ént alkot (Second self, 2005, 12.). Ezt az ént, ha nagyobb közösségbe, vagy akár a társadalomba helyezük bele, a digitális környezet potenciális felszabadító hatása alapján úgy vélhetjük, hogy a digitális interakciók újfajta, szabadabb, civilközeli megnyilvánulásai a demokratikus részvétel, a társadalmi kontroll új formái lehetnek, valójában azonban jelentősége egyelőre csak abban rejlik, hogy a demokratikus részvétel, illetve a társadalmi kontroll szimulációját adja. Kipróbálhatjuk magunkat a közösségi érdekek érvényesítőiként, szabadságharcosokként, de akár a társadalom ellenségeiként is. A digitális játék így egyszerre vihet demokratikus, vagy akár utópisztikus világok felé is. David Buckingham angol média- és oktatáskutató emiatt bírálja a digitális identitást. Az ő megközelítésében (2008, 10.) a digitális identitás kevésbé rugalmas, mint amilyennek hisszük. Foucault panoptikumából (1990) kiindulva azt feltételezi, hogy a kibertérben jelenlévő egyénre ugyanúgy hatnak az önellenőrző, önkontroll folyamatok, mint a foucaulti börtön-felügyeleti rendszerben, ahol a fogvatartottak azért szabályozzák saját viselkedésüket, mert meg vannak győződve arról, hogy folyamatos megfigyelés alatt állnak. Buckingham szerint ugyanez a mechanizmus jellemzi a fiatalok online viselkedését, interakcióit. Így ahelyett, hogy az egyén felszabadulna, s egyedül saját döntései határoznák meg a következményeket, melyekkel szembesül, leszabályozza magát annak érdekében, hogy viselkedése az elfogadható normák közé essen. A technológiai változás, fejlődés tehát nem feltétlenül jár együtt a társadalmi változással.

Kommunikáció, digitális műveltség, videójátékos műveltség

Már volt szó arról, hogy a videójátéknak milyen társadalmi elidegenítő hatása van, mely többek között a generációs szorongást táplálja. Sok szülőben negatív érzéseket kelt, mert úgy vélik, a videójáték rossz hatással van a felnövekvő generációra. A gyakran emlegetett negatív hatások között szerepel az, hogy ez az időtöltés a kultúra értékesebb formáinak rovására megy, sőt általában a szabadidő értékesebb formáinak a rovására. A játékos nem megy ki a szabad levegőre és vitaminhiányos lesz, hozzászoktat a fegyveres erőszak alkalmazásához, általában az agresszív viselkedéshez, mélyíti a fiúk és a lányok közötti különbségeket, hiszen kimutathatóan több fiú játszik videójátékokkal, mint lány (Buckingham, Willett, 2009, ESA Report 2022:4.), társadalmi elszigeteltséget okoz, hiszen a társadalmi diskurzustól fizikailag és kulturálisan (egy szubkultúra erősítésével) eltávolítja a videójátékosokat, a világra érzéketlenné teszük őket. Sokan az alacsony kultúra egyik formájának tekintik, hiszen népszerű, kulturális termékeket, szolgáltatásokat nyújt, ellenben nincs a magas kultúrára jellemző humanizáló és felvilágosító hatása, tehát inkább a kultúra hanyatlásának egyik jele, például az értékrombolással, leegyszerűsítéssel, az erkölcsi hanyatlás előmozdításával hozzák összefüggésbe.

A másik oldal szerint viszont a videójátékok a digitális kultúra, sőt szélesebb értelemben a mai kultúra részét képezik és hozzájárulnak a játékosok művelődéséhez, szocializációjához (Zimmerman, 2009). A fogyasztói kultúrára épülő játékok ezer szálon kapcsolódnak a fogyasztói kultúra viselkedési, világszemléleti trendjeihez, további termékeihez, elsősorban a filmipar, a mai zene irányzatok, öltözködési stílusok terén, de ugyanígy a kulturális és politikai közéleti szereplők, nagyobb társadalmi jelentőségű események és ezek mainstream és szélsőséges megítélése is eljut hozzájuk, persze fogyasztókonform csomagolásban. Az amerikai James Paul Gee nyelvész szerint a videójáték is az egyik közvetítő eszköze a kultúrához való hozzáférésnek (2003). Olyan nyelvi újítások jellemzik, melyek a digitális-technológiai szókészletet ötvözik a játékok világának narratív közegével, s ezek a nem angolszász anyanyelvű felhasználók, játékosok szókincsét is bővítik. Ebből először csak

egy szubkulturális környezet sajátos értelmezési horizontja alakul ki, később azonban, minthogy a videójáték is a fogyasztói kultúra része, a népszerűségi verseny győztesei a hétköznapi beszédben, dalszövegekben, művészeti alkotásokon, pólókon is megjelennek. Ebből következik, hogy a videójáték nem ellenpontja, hanem részese a kultúrának, tehát nem idegenkednünk kell tőle, hanem megismernünk a kultúrára gyakorolt hatását, amelybe mint a művelődés, a szocializáció, a tanulás új eszközeként, technikájaként kapcsolódik.

dc = disconnect
dps = damage per second
f = tisztelet
gg = good game
gg ez = good game easy, „jó és könnyű játék volt”, a másik fél felidegesítése
gl hf = good luck have fun
hs = head shot
heaven = magas hely a pályán, ami alá is be lehet menni
high ground = magaslati pont, lefelé könnyebb célozni
kda = kill per death per assist
kys = kill yourself, a másik fél felidegesítése
lovos = kevés az életerej
mad lad = olyan valaki, aki sokat tett a játékért és ezt a többiek elismerik
one tap = egy lövéssel megölte
otp = one trick pony, olyan játékos, aki csak egyféle karakterrel, játékmódban jó
rage quit = kilépett, mert vesztesre állt/ideges lett
touch some grass = erősebb ellenfél alázza a másikat
toxic player = a morált vagy az együttműködést romboló játékos
third party = két ellenséges fél legyengíti egymást, majd a nevető harmadik végez mindkettővel
wp = well played

1. táblázat Gamer szavak és kifejezések

Adatközlők: Kersák István, Szabó Benedek, Szabó Damján

A táblázatban gamer szavak és kifejezések kisebb merítése szerepel. Ezek a kommunikációban betöltött szerepük alapján

csoportosíthatók, mely jellemzők alapján a gamer szubkultúra kifejezéstára és kulturális jegyei is kiolvashatók. A játék közbeni kommunikáció legjellemzőbb formája a rövidítés, amit az idő rövidege, az azonnali reakciók iránti vágy és a játékokban egyébként is használt billentyűkombinációk használata is indokol. A kifejezések többsége funkcionális: helyzetmegjelölő, helyzetleíró, statisztikai tartalmú értelmezés, de vannak érzelmkifejező és érzelemgeneráló kifejezések is, melyek között találunk pozitív megerősítő, illetve destruktív jellegűeket is. Legtöbbjük általánosan használt, eredete a homályba vész. De vannak olyan példák, amelyek létrejöttének kontextusa a szubkultúra hagyományát erősíti, mint a tiszteletet jelző „f”, ami a Call of Duty: Advanced Warfare egyik jelenete után terjedt el, ahol a játékos egy temetésen van jelen és a játék menetének előrehaladása érdekében meg kell nyomnia az „f” betűt (press f to pay respect), hogy leróhassa tiszteletét.

A videójáték játszhatósága a tartalmi elemek, a játékszabályok és a játszást biztosító technikai eszközök felhasználói ismeretén alapszik és ez biztosítja a videójátékos műveltséget is, amely felkészíti a gémer fiatalokat a 21. századi foglalkoztatásra és társadalmi részvételre is. Egyrészt azzal, hogy folyamatosan frissen tartja a játékos egy az átlagnál mélyebb és részletesebb informatikai felhasználói tudását, másrészt a többségében többszereplős játékok (multiple-player games) a társadalmi érintkezést, a társadalmi normákat, kulturális értékeket is beleviszik a játékokba. Már Bourdieu is rámutatott, hogy a közösségi játékok társadalmi értékkel bírnak (2002). Ez ugyanúgy érvényes a videójátékokra is.

Világszemlélet, résztvevői kultúra, stratégiaalkotás

A digitális és hálózati média elterjedésével a hagyományos média, a nyomtatott sajtó, a rádió és a televíziózás teret veszít. Ennek oka nemcsak a technológiai hozzáférés nyújtotta kényelemben rejlik, hanem abban is, hogy az új média lehetőséget teremt az interakcióra, a kapcsolatteremtés terét és idejét lerövidíti, karnyújtásnyi közelségbe hozza. Az új interaktív média felé való elköteleződés, vagy akár nevezhetjük függésnek is, nagyon erőteljes és átszövi mindennapjainkat, gondoljunk csak telefonunk napi képernyőidő jelentéseire. Gee és Hayes (2011)

a digitális kor tanulási folyamatairól szóló munkájukban megjegyzik, hogy a videójátékok történetei nem jobbak vagy rosszabbak, mint a régi nyomtatott történetek, de sokkal nagyobb örömet vagy frusztrációt okoznak, mivel felismerik, hogy a játékos a játék történetének többé már nem passzív szemlélője, hanem aktív szereplője, aki maga alakítja a sorsát ezen a történeti kereten belül. A videójáték tehát összeköti az interakciót a narratívával, bevonja a játékost a játék univerzumába, de egyúttal megtanítja arra is, hogy résztvevőként kezdjen el gondolkodni és cselekedni. Ez a fajta mentalitás meghatározó jellemzője a gamer szubkultúrának.

A kérdéskör nem újkeletű. Már Dewey is hangsúlyozta „A nyilvánosság és annak problémái” című könyvében (1927), hogy a társadalmi tudatos szerepvállalás csak a közösségi dimenzióban jöhet létre, miközben az egyén felismeri a kisebb közösségekben azt, hogy a többiek milyen hatással vannak rá, s ugyanígy ráeszmél arra is, hogy ő maga is hatással van a többi szereplőre cselekedetivel, viselkedésével, véleménynyilvánításával. Minderre a digitális környezet, ezen belül a videójátékok is lehetőséget kínálnak, a játékos közösséghez való hovatartozását és csoportidentitását is előmozdítják, ami végső soron nemcsak a játék gyártója és forgalmazója gazdasági érdekeit szolgálja, hanem társadalmi-kulturális jelentőséggel is bír. Egyrészt a hálózatosodásra ráépülő többjátékos (multiplayer), illetve nagyobb tömeg koordinálására is alkalmas tömeges többjátékos (massive multiplayer) játékok hozzászoktatják a játékost a szabályokhoz való alkalmazkodásra. Másrészt a szabályokat nem követő és a közös célt nem szolgáló, akár azt aláaknázó játékosokkal szembeni fellépést is megtanulja a játékos. Ezen kívül a szociális készségek, mint az együttműködés, vagy a segítségnyújtás tanulását is magában hordozza a videójáték, hiszen a többszereplős játékokban a játékosok egy közös cél elérése érdekében dolgoznak (Gee, 2003; Squire, 2006; Squire, 2008, Wachter, 2013). Így a kölcsönös függés érzése mellett kitapasztalják azokat a stratégiákat is, amelyek a csapatot erősítik, s amelyekben az egyénnek a közös munkába beleillő szerepet kell találnia a maga számára. Illetve maga a stratégiaalkotás kiemelkedő jelentőséget kap, hiszen a nyert játékok maximalizálása és a játékosok eredményeik alapján megállapított egymáshoz viszonyított rangsorában a minél előkelőbb hely elnyerése a legfontosabb cél a játékos számára. A játék természetéből

adódó ismételhetősége pedig lehetőséget biztosít arra, hogy a játékos több karakter, több játékmód, több játékstílus, sőt több játék többszörös kipróbálása, kijátszása révén csiszolja, tökéletesítse tudását célja elérése érdekében.

Pac-Man

Általában a játék maga kiválóan alkalmas az új fejlesztések, technikák és technológiák tesztelésére, hiszen a játékok szabályai többnyire világosak és a játékosok játékbeli teljesítménye egyértelműen meghatározható a szerzett pontszám vagy eredmény alapján. A játékokhoz kifejlesztett technikák gyakran könnyen átvihetők más területekre is, megnövelve azok alkalmazási területét. E folyamat egyik leghíresebb és egyben legjellegzetesebb példája a Pac-Man.

A Pac-Man játékot Toru Iwantani fejlesztette ki és a japán Namco videójáték készítő és forgalmazó vállalat gondozásában adta ki 1980-ban (Jones, 2013). Először játéktermekben felállított, érmével működő játékként vált ismertté. A Pac-Manben a játékosnak egy kétdimenziós labirintusban kell feltalálnia magát, felfelé-lefelé, valamint jobbra-balra közlekedhet egy négyirányú joystick segítségével. Folyamatosan haladnia kell és úticélja elérése során pontokat szerezhet megjelenésük alapján különböző értékű tabletták begyűjtésével, megevésével (a nem villogó tabletták 10 pontot, a villogó, vagyis energiát adó tabletták 50 pontot érnek), miközben négy, különböző színű szellem üldözi őt. A tét nagy, hiszen a szellemek érintkezéskor felfalják a játékost, amivel elveszít egy életet, s összesen csak három élettel rendelkezik egy játékmenet során. Ha mindhárom életét elveszíti, vége a játéknak. A játék és egyben a játékos célja, hogy maximalizálja pontjait és élve kijusson a labirintusból, valamint, hogy bekerüljön egy következő szintű, nehezebb labirintusba, ahol folytathatja a játékot. 2017-ig 250 000 labirintust terveztek hozzá, amit 114 milliószor játszottak végig. Ez a népszerűség igazolja, hogy a játék nemcsak szórakoztató, de megfelelő nehézségi fokozatokkal is rendelkezik (Bacalja, 2017; 11.; Rohlfshagen és tsai, 2018:2-3.). A Pac-Man máig töretlen népszerűsége folytán számos tudományos kutatás látókörébe bekerült.



1. kép Pac-Man labirintus
Forrás: Today I Found Out

A Pac-Man és a tanulásmódszertan összeegyeztetése

Mit tud a Pac-Man, amit a hagyományos iskolai oktatás nem? Az iskolában a tanulónak előre meghatározott időtartam alatt kell tanulnia, a tanulás folyamatában kevés dolgot tud ellenőrzése alá vonni. Ezzel szemben a Pac-Man játékos maga szabályozza, mikor és mennyit játszon. Az információ azonos ütemű befogadásának keretei helyett, mely kevésbé veszi figyelembe a tanulók közötti különbségeket felfogóképességben, motiváltságban, a Pac-Man gyors és változatos tevékenységi folyamatot biztosít és az egyénnek megfelelő ütemben zajlik. Megerősítő és kombinatorikus tudást is fejleszt.

A megerősítő tudás epizodikus folyamatokat igényel, ahol a tanuló egyre jobban kiismeri magát a tanulási környezetben és egy jól behatárolható időkeretben bármikor megismételheti a tanulási tevékenységet. Az alacsonyabb nehézségi szint begyakorlásával bátran és határozottan lép a magasabb szintre, ami gyors és hatékony tanulást eredményez. A kombinatorikus tudást segíti elő, hogy a szellemek megjelenése néha véletlenszerű, amire a játékosnak különböző stratégiákat kell kidolgoznia, hogyan változtassa meg útvonalát és érje el célját. Ez a

megoldás hatékonyabb, mint a teljesen szabályalapú játékok (Rohlfshagen és tsai, 2018:12-13.).

A Pac-Mant leginkább a motivációs elméletek alátámasztására alkalmazzák, hiszen könnyen értelmezhető szabályai és az egyszerű feladatvégrehajtás gyors bevonódást és elköteleződést eredményez (Rohlfshagen és tsai, 2018:19.).

Skinner tanítógépe

Maga az elv a Pac-Mannél is régebbi keletű. A behaviorista Burrhus Frederic Skinner (1904-1990) már az ötvenes években felismerte, milyen fontos szerepet játszik a tanuló fejlődésében, ha pozitív megerősítést kap akár a tanártól, akár a szüleitől, hiszen az előmozdítja a tanuló tanulási kedvét, ami fokozza a tanulás hatékonyságát. A negatív visszacsatolás és a büntetés viszont kevésbé hatékony eszközök a tanulási folyamatban. A programozott tanítást és a tanító gépet Skinner nyomán fejlesztették ki, mely a helyes válaszokat azonnal elismerte és dicsérte. Skinner maga kezdte el a tesztek és vizsgák esetében a stimuláló válasz és megerősítés vizsgálatát. Már 1954-ben megállapította, hogy a tanulási folyamatot nagyszámú kis lépésre kell bontani és a megerősítést minden egyes lépésnél alkalmazni kell. A kis lépéses tanulásban pedig a pozitív megerősítések gyakoriságát növelni, a negatívakét pedig csökkenteni lehet. A pozitív megerősítésekre Skinner mechanikus eszközök használatát javasolta, mivel a tanár véges kapacitással bír az osztály mérete, a tanítási stílus és a tananyag nehézségi fokától függően.

A legfontosabb szempontok, melyeket egy Skinner által tanító-gépnek nevezett eszközzel teljesítenie kell, a következők: a helyes választ követően azonnal meg kell érkeznie a pozitív megerősítésnek. Ezzel egy átlagos diákot külső kényszer nélkül le lehet ültetni napi rendszerességgel, elég hosszú időre. Hosszabbra, mint a hagyományos iskolai tanítás keretein belül. A tanár egy egész osztályt képes egyszerre ellenőrizni amellet, hogy minden diák a saját ütemében tud haladni. A tanuló néhány napos távollét után is pontosan tudja, hol tart.

Skinner úgy összegezte elméletét, hogy az általa ajánlott változtatással a tanárt fel lehet menteni legtöbb feladata alól, és hogy a mechanizált tanítást alkalmazni lehetne az iskolákban, persze nem mint helyettesítő, hanem mint kiegészítő eszközt. 1958-ban meg is építette a tanítógépet. A gép a következő sajátosságokkal bírt: a diáktól inkább fogalmazott választ kért, s

nem azt, hogy válasszon egyet a lehetséges válaszok közül. Ezt azért is fontosnak tartotta Skinner, mivel így a válaszokra jobban emlékeztek, nem csak felismerték őket és a rosszul kiválasztott válaszlehetőség sem vitte félre a diákokat. Másrészt a tanítógép minden lépésnél megfelelő információt adott a feladat megoldásához. A gép képes volt fenntartani a diák aktivitását és folyamatosan lefoglalta, nem engedte, hogy a diák tovább haladjon, amíg meg nem érti az anyagot. Az anyag olyan sorrendben és ütemben következett, ahogy a diák kész volt fogadni azt. A gép segítette a diáknak a helyes válasz megjelölésében az anyag logikus megjelenítésével és olyan ötletekkel, melyek a verbális viselkedés elemzéséből származnak. Végül minden helyes válasz után pozitív megerősítést adott. Magasabb szinteken a támogató stimulálás fokozatosan leépült. Skinner ötlete egész mozgalmat indított el Amerikában a programozott tanítás területén (Phillips, 2010).

Összegzés

A videójátékok kulturális termékként, illetve kulturális tevékenységként való értelmezésével egyre több kutatás foglalkozik, melyeket többségében a *Game Studies* (2001-), a *Games and Culture: a Journal of Interactive Media* (2006-), az *International Journal of Computer Games Technology* (2007-) szakfolyóiratok csatornáznak be és emelnek a tudományos diskurzus szintjére. Espen Aarseth (2006) szerint ezek a kutatások új gondolkodási és kommunikációs módokat tárnak fel, hiszen a virtuális világban megtapasztalt élmények nem feleltethetők meg teljes mértékben a valós világ élményeivel, azok megfogalmazásához, leírásához új szókészletet és kommunikációs módokat hoznak létre, amelyek technológiai szókészlete felkészíti őket a szintén a technológia által egyre inkább átítatott munka világára. Másrészt a többszereplős, többféle játékcsoport formációkat kínáló, többféle karakter, pálya kipróbálását lehetővé tevő játékok a gyors alkalmazkodás készségének fejlesztését is nyújtják játékosaik számára, amely szintén a mai munkaerőpiac egyik igénye. Gee pedig több kutatásában, szerzőtársaival arról ír, hogy a fiatalok a videójátékok révén (többszereplős játékok, streamelt játékok, online játékközösségek) hálózatokba rendeződnek, affinitási csoportokat hoznak létre, amelyekben a tudás, a készségek, a technológia biztosítja a közösségek alap-

ját (2003, 2004, 2010, 2011). A videójátékok a rugalmas értelmezést és kritikai gondolkodást is elősegítik: a játékok értékvilágainak sokféleségét az egyéni értelemzés kialakításakor a játékosok különbözőképpen fogadják, s éppúgy illethetik kritikával, módosíthatják, vagy elfogadhatják érvényesként, ahogyan a hagyományos médiatermékek, médiaszövegek sugallt ideológiáit is (Hall 2007, Pólya 2021).

Egy játékról általában akkor állapítható meg, hogy értelme van, ha megtanít valamire, amihez az életben való boldoguláshoz a játékosnak szükség van. Ilyen például a kulturális többlete, hozzájárul a világ jobb megértéséhez, a hálózatosodás gyakorlata, ami egyfajta szocializációnak tudható be, a stratégiai gondolkodásmód, ami a játékok újabb és újabb játszása során csiszolódik ki, vagy a naprakész technológiai tudás, ami a számítástechnika világában otthonosan mozgóvá teszi a játékost. Kézenfekvő, hogy a videójátékok nyújtotta lehetőségeket a közösségi nevelésben is kiaknázzhatjuk. Kulturális hatásuk a tömegfogyasztásban is megjelenik, számos eleme sokak számára ismert, így megfelelő alapot szolgáltathatnak közösségi alapú tevékenységek számára. Az oktatás területére beemelhető készségfejlesztő technikáik pedig az oktatásban, nevelésben is új utat nyithatnak.

Irodalomjegyzék

- Arnseth, H. C. 2006. Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication In forming Educational Research on Computer Gameplay. *Game Studies*, 6(1).
- Bacalja, A. 2017. Videogames, distinction and subject-English: new paradigms for pedagogy. *Semantic Scholar*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Videogames%2C-distinction-and-subject-English%3A-new-Bacalja/a1b817b0a0ed492e596c89f786710eb0bdb79ff2> (letöltés: 2022.08.10.)
- Beauvoir, S. 1969. *A második nem*. Fordította Görög Livia, Somló Vera, jegyzeteket készítette Tordai Zádor. Gondolat, Budapest
- Bourdieu, P. 2002 [1980]. *A gyakorlati észjárás. A társadalmi cselekvés elméletéről*. Fordította Berkovits Balázs; Napvilág,

- Budapest
- Buckingham, D. 2008. *Introducing Identity*. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media* (pp. 1-24). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Buckingham, D., & Willett, R. (Eds.). (2009). *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*. Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Dewey, J. 1927. *The Public and its Problems*. New York: Holt
- Erikson, E. H. 2002. *Gyerekkor és társadalom*. Osiris Kiadó, Budapest
- ESA Report 2022. Essential Facts about the Video games Industry. *Entertainment Software Association*.
<https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Foucault, M. 1990 [1975]. *Felügyelet és büntetés. A börtön története*. Budapest: Gondolat.
- Foucault, M. 1996. *A szexualitás története. A tudás akarása*. Atlantisz Könyvkiadó, Budapest
- Gee, J. P. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. 2010. *Women and Gaming: The Sims and 21st century learning*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. & Hayes, E. 2011. *Language and Learning in the Digital Age*. London and New York: Routledge.
- Gee, J. P., Herz, J. C., Hinrichs, R., Prensky, M., & Sawyer, B. 2004. Game-Based Learning: How to Delight and Instruct in the 21st Century. *Educause Review*, 39(5), 50-66.
- Geertz, C. 2001[1975]. *Az értelmezés hatalma. Antropológiai írások*. Osiris Kiadó, Budapest
- Giddens, A. 1991. *Modernity and Self-Identity. Self and Society in Late Modern Age*. Stanford University Press
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday: Garden City, New York
- Jones, T. 2013. The History of Pac-Man. *Today I Found Out*.
<https://www.todayifoundout.com/index.php/2013/08/the-history-of-pac-man/> (letöltés: 2022. 09.03.)
- Lyotard, J-F. 1993. A posztmodern állapot, In *A posztmodern állapot, Jürgen Habermas, Jean-François Lyotard, Ri*

- chard Rorty tanulmányai, Századvég-Gond, Budapest*
- Nyíri, K. 2004. Interjú Nyíri Kristóf filozófussal: „Én techno-optimista vagyok” *Magyar Narancs*.https://magyarnarancs.hu/belpol/en_techno-optimista_vagyok_nyiri_kristof_filozofiatortenesz-63824 (2019.08.25.)
- Phillips, D. C. 2010. What is Philosophy of Education? In *The SAGE Handbook of Philosophy of Education*. Ed.: Richard Bailey, Robin Barrow, David Carr and Christine McCarthy. SAGE. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington, pp. 3-20.
- Pólya, T. 2021. A videójáték mint ideológiai olvasat. A Stuart Hall-i dekódoláselmélet és az aktív videójátékos közönség. *Apertúra – Filmelméleti és filmtörténeti szakfolyóirat*, 2021. tavasz, 1–26; DOI: <https://doi.org/10.31176/apertura.2021.16.3.4>, URL: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/polya-a-videojatek-mint-ideologiai-olvasat-a-stuart-hall-i-dekodolaselmélet-es-az-aktív-videojatekos-kozonseg/>
- Rohlfshagen, P., Liu, J., Perez-Liebana, D., Lucas, S. M. 2018. Pac-Man Conquers Academia: Two Decades of Research Using a Classic Arcade Game. Institute of Electrical and Electronic Engineers. *Transactions on Games*. Vol. 10 Issue 3. p. 233 – 256.
- Seidler, V. J. 2010. *Embodying Identities: Culture, differences and social theory*. Bristol: The Policy Press.
- Squire, K. 2006. From Content to Context: Videogames as Designed Experience. *Educational researcher*, 35(8), 19-29.
- Squire, K. 2008. Open-ended video games: A model for developing learning for the interactive age. In *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 167-198.
- Tavinor, G. 2008. Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6.
- Turkle, S. 2005. *The Second Self*. Twentieth Anniversary Edition: Computers and the Human Spirit. The MIT Press
- Turkle, S. 1996. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld&Nicholson
- Wachter, A. 2013. When Gaming is No Longer a Game,

Huffington Post

Wyn, J., Harris, A., & Younes, S. 2008. Rethinking Youth Citizenship: Identity and Connection. In A. Y. R. Centre (Ed.). Melbourne: University of Melbourne

Zimmerman, E. 2009. Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twentyfirst century. *The video game theory reader*, 2, 23-31.

How do you play? – online társasjáték a népszerű MPRPG-k társadalmi hatásairól

Koller Inez Zsófia, Szabó Kristóf Marcell, Csébi Fruzsina, Bálint István Ábrahám

Bevezetés

Az online többjátékos (multiplayer:MP) szerepjátékok (role playing game: RPG) azon túl, hogy szórakoztatnak, kellemes kapcsolódást nyújtanak, egyéb hatással is lehetnek az egyénre, annak gondolkodásmódjára, ismereteire. A játékokban megjelenő karakterek vizuális ábrázolása például hatással lehet a játékos saját testképére, nőideáljára, férfiideáljára. Sőt, arra is, milyen módon vegyen részt különböző társadalmi interakciókban, hiszen az online videójátékok különböző stratégiákat ismertetnek meg játékosaikkal, amelyek aztán nemcsak a következő játékokban, hanem az élet más területein is hasznosak lehetnek.

Célkitűzések

Négyfős kutatócsoportunk célkitűzése az volt, hogy a szakkollegium 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 1. a nők és 2. a férfiak megközelítésében, valamint 3. 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. Társadalmi érzékenyítő játékunk

számára tehát egy új platformot kellett kipróbálnunk. Emellett egy online játék tervezése önmagában is olyan kihívásnak számított, ami külön motiváló erővel bírt mindannyiunk számára.

Elméleti és módszertani kiindulópontok

A videójátékok egy „új kommunikációs rendbe” tagozódnak, melyet az emberi kommunikáció írott, szóbeli és audiovizuális modalitása egyaránt jellemez és egy egységes elektronikus rendszerbe foglal (Nyíri, 2004). A videójátékok olyan történeteket mondanak el, mint amilyenekkel az irodalom, a történelem vagy az etika órákon is találkozónának a tanulók, csak éppen sokkal izgalmasabb technikákat és élményesebb egységeket használnak. A League of Legends felhasználja ősi egyiptomi, perzsa, görög mitológiai elemeket, a Fortnite a mai fogyasztói kultúra legnépszerűbb aktualitásait használja fel skinjeihez, mint a History Channelen futó Vikingek, a punk vagy szörfös szubkultúrák öltözködési trendjei. Tehát egy erősen szelektív, de mégis élő hagyományt teremtenek, erős kulturális hatást gyakorolva a fiatalabb korosztályokra a gamer szubkultúrán kívül is (Seidler, 2010). Ez a hatás az öltözködési trendeken is látszik, kontrollerek, gamer kifejezések, népszerű videójáték karakterek teszik eladhatóbbá a ruhadarabokat, a játékok zenei kíséretei előre törnek a zenei slágerlistákon, a játékok alapján könyvek íródnak, filmek készülnek. Mindezek együttesen további szinteken legitimálják a videójátékos közösségeket, melyek szubkulturális szintről egy átfogóbb társadalmi közegbe emelkednek. Ezzel kapcsolatban az online érzékenyítő játék fejlesztése során két kutatói kérdést fogalmaztunk meg: 1. milyen hatással vannak a videójátékok a játékosok társadalmképére? 2. mérhető-e ezek a hatások.

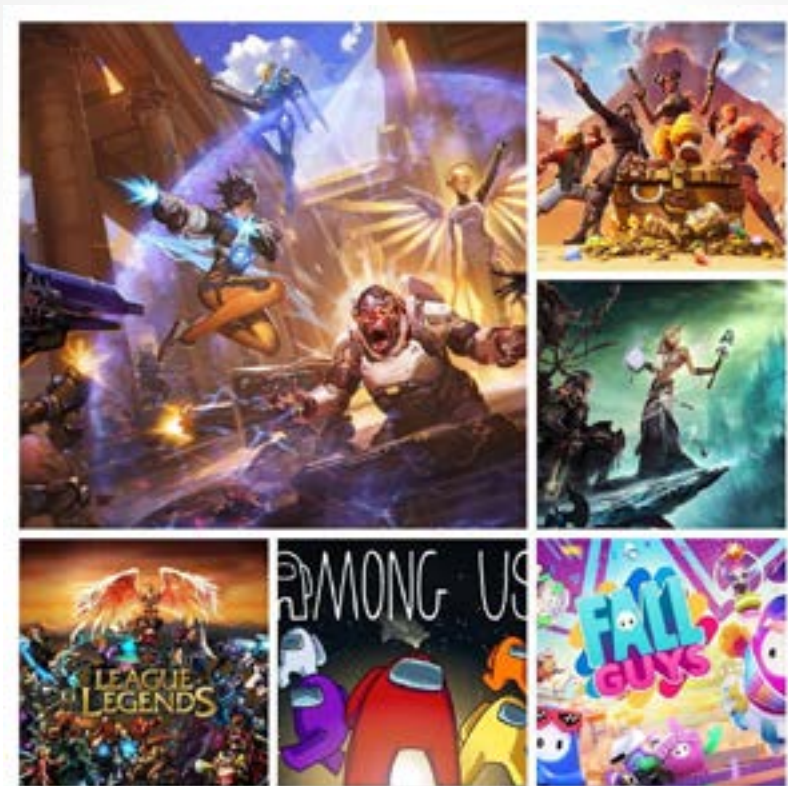
Az első kérdést tovább bontva azt vizsgáltuk, hogy a videójáték kultúránk részeként milyen közösségformáló, civilizációs hatással bír, alakítja-e a társadalmi sztereotípiákat, illetve, 2. milyen módon hat a személyes fejlődésre, milyen ismereteket, készségeket fejleszt vagy fejleszt vissza. Megjelenik ugyanis a videójátékosok körében egy sajátos, komplex szemléletmód, melyre jellemző az aktivitás a passzív befogadói kultúra helyett, a stratégiaalkotóképesség, az eredményorientáltság, a részletek és egyben az összkép megismerésének és megértésé-

nek igénye, a kritikus szemlélet, az együttműködés, mások segítése, szabálykövetés, a másság – sokféleség elfogadása, értékelése is.

A második kérdés nem általában a serious gaming társasjátékok, hanem kifejezetten az online térben játszható érzékenyítő játékok eredményességére vonatkozott. Fontos volt számunkra, hogy egy meglévő tudásra épüljön érzékenyítő foglalkozásunk, amely biztosítja a játékosok összekapcsolódási lehetőségeit a közös élmények, tapasztalatok, vélemények tükrében (Lave, 1991.; Arnseth, H. C. 2006.; Squire, 2008.; Apperly&Walsh, 2012.; Beavis, 2015.). Kutatásunk egyfajta Lyotard-i (1993) megközelítést alkalmazott, mely több játék identitáskereteit vizsgálja együttesen, kerülve az egységes meta-narratíva alkotást, sokkal inkább ügyelve arra, hogy a játékosaink felismerjék és megfogalmazzák saját reflexióikat, egyzersmind meghallgassák és megértsék mások reflexióit, ami végső soron ugyanúgy hozzájárul a saját vélemény legitimálásához, mint a mások véleményének elfogadásához. Éppen ezért az elsődleges célcsoportunkat alkotó 15-29 év közötti gamer fiúk mellé, akiket a szakirodalom a gamer szubkultúra fő bázisának tekint (Alloway et al, 2002.; Standley, 2002.; Beavis&Charles, 2005.; Miller&Summers, 2007.; Carroll, 2016.), bár a legújabb mérések alapján egyre olvad a fiúk dominanciája a lányokkal szemben (ESA Report, 2022), igyekeztünk minden teszteléshez a másodlagos célcsoportba tartozó (fiatal felnőttek, aki kulturális tudásába beletartoznak a gamer szubkultúra egyes elemei, főként azok, amelyeket a fogyasztói trendek a mainstreambe emeltek) és egy kontrollcsoport jegyeivel bíró (a gamer kultúrát nem ismerő, 15-29 közöttiek) tesztalanyokat is beválogatni. A mérhetőség szempontjait figyelembe véve igyekeztünk olyan képi világot létrehozni, amely mind a háttértudással rendelkező, mind az azzal nem rendelkezők számára is világosan felismerhető karaktereket, skineket, avatárokat vonultatott fel, illetve jól behatárolható támpontként szerepelt az azonosulást és párválasztási elvárásokat tartalmazó kérdéseknél. A játék szabályait, menetét úgy alakítottuk, hogy a döntések és a számba vehető következmények mérlegelésekor felszínre kerüljön, mi befolyásolja, alakítja, formálja az egyén és a társadalom viszonyát, társas érintkezéseit, stratégiai gondolkodását, együttműködési készségét, szabálykövető magatartását.

A játék

Először a játék módját terveztük meg. Az első Dungeons and Dragons (D&D) környezet zsákutcának bizonyult. A technikai környezet bonyolultsága és az idő szűkössége hamar beláttatta velünk, hogy másik irányt kell keresnünk. Ezért egy egyszerűbb, hagyományos dobókockás, lépésmezős, bábus megoldást választottunk a Flippity kínálatából. A második lépés a játék tartalmi lehatárolása volt. Egyrészt olyan népszerű online többszereplős videójátékokat kerestünk, melyek képi világában erőteljesen megjelenik a szexualitás, másrészt ellenpontként olyanokat is, melyek kifejezetten gendersemleges karaktereket használnak. Ezek közül választottuk ki azokat a játékokat, melyekre a saját játékunkat építettük. Fontos kritérium volt, hogy a legnépszerűbbek legyenek – hiszen az volt a célunk, hogy a játékosaink lehetőleg minél több ismerős elemmel találkozzanak a játék során; összemérhetőek legyenek - mind a nemiség megjelenítésében, mind a stratégiaalkotásban heterogén merítést kívántunk biztosítani, hogy a játékosok több különböző sémáról alkotott véleményükkel minél több perspektívát világítsanak meg (Barab et al., 2010.). Hogy ne legyen túlzottan szétaprózott a tematikus felület, hat játékra korlátoztuk a listát, amely így végül a következő videójátékokat foglalta magába: **Fortnite, Overwatch, World of Warcraft, League of Legends, Among Us, Fall Guys**. Ezek a játékok nemcsak népszerűek, de több szálon is megvizsgálhatók a társadalmi nemekkel kapcsolatban: megtalálhatók bennük idealizált férfi, túlszexualizált női alakok, de ugyanígy maszkulin és muszklis női karakterek, illetve gendersemleges lények is.



1. kép Montázs az érzékenyítő foglalkozás alapjául szolgáló MPRPG-kről

A játékmód fejlődéstörténete

Fontos még egyszer kiemelni, hogy eleinte személyes jelenlétre terveztük a játékot, viszont a COVID-19 pandémia által előidézett karanténhelyzet miatt online felületet kellett alkalmaznunk. A játék eleinte egy D&D alapokon nyugvó társasnak készült, viszont a tervezés során számos problémába ütköztünk. Számolnunk kellett azzal, hogy a platformot nehéz lenne megtanítani olyanoknak, akik még sohasem láttak hasonló felületet. Ezért egy könnyebben átlátható, kezelhetőbb platformot kerestünk. A szóban forgó felület a Roll20, egy virtuális tábla, amin a játékmesternek lehetősége van létrehozni egy kétdimenziós világot, ahova a D&D kampány során avatárokat (a játékosok bábuit) különböző tárgyakat és szörnyeket lehet elhe-

lyezni és mozgatni. Viszont ez a játékmód nem bizonyult megfelelőnek, mivel a játékosoknak regisztrálniuk is kellett volna az oldalra ahhoz, hogy csatlakozhassanak, emellett a weboldal kezelése a játékhoz még mindig időigényes és bonyolult volt. Ezek után akadtunk rá a Flippity nevű weboldalra, amely viszont bizonyos átalakítások után tökéletesnek bizonyult elképzeléseinkhez, mivel le tudtuk határolni, hogy mennyi időt fog igényelni a játék, lehetőségünk volt képeket, videókat és különböző mezőket belevinni a foglalkozásba.

A játékmenet keretei

A játék tervezésében meghatározó szerepe volt az időkeretnek. A HAN IW workshop blokkjai 90 perces foglalkozásokból álltak, ebbe kellett beleférnünk. Ugyanakkor az online alapfelületen maximum 8 játékkal számolhattunk.

A mezők

A rendelkezésre álló 45 mezőt különböző funkciójú és tematikájú mezőkre osztottuk fel, ebből mind a hat kiválasztott videójátékból kikerült öt-öt mező tematikusan, ezen felül 5 kérdésmezőt és 10 általános hátráltató mezőt terveztünk meg. A videójáték-specifikus mezőket további két típusra bontottuk: egyrészt olyanokra, amik a játék előremenetét segítik, például lehetőséget nyújtanak a játékosoknak arra, hogy játékos társaiknak lépéseket osszanak, másrészt voltak olyan mezők is, amik hátráltatták a játékosokat, például azzal, hogy vissza kell lépniük egy mezőt. Ezeken felül használtunk olyan mezőket is, melyek kutatói kérdéseket irányítottak a játékosok felé, például hogy nem-semleges karaktereknél befolyásolja-e a karakterek színe és különböző kiegészítői azt, hogy milyen neműnek gondolják a játékosok az adott karaktert, vagy, hogy legtöbbször miért ábrázolják a szörnyeket férfineműnek. A kérdésmezőkön pedig különféle kérdéseket vagy videókat kaptak a játékosok, majd ezekre válaszolniuk vagy reagálniuk kellett, emellett sok esetben kikértük a többi játékos véleményét is. A mezőkön felhasznált interjúkat saját magunk készítettük gamer és nem-gamer fiatalokkal, akik személyes kontextusba helyezték mind az általunk kiindulópontul választott videójátékokat, mind a játékstratégiákat. A hátráltató mezők pedig a videójátékok tematikus kontextusához illeszkedő tartalommal informálták a játékosokat, hogy köröket kell kihagyniuk.

Tesztelés

Az éles kipróbálás előtt pilot tesztet végeztünk⁸⁸. A nyolc tesztelő kiválasztásánál ügyeltünk arra, hogy a korcsoport minél szélesebb skáláját fel tudjuk vonultatni, megfelelő legyen a fiú-lány arány és a gamer-nem-gamer arány. Így a tesztelők 12-26 év között mozogtak, öt fiú és három lány vett benne részt, akik közül négyen rendszeresen játszanak videójátékokkal, ketten soha, ketten alkalmanként. A tesztelés során kiderült, hogy túl sok mezőt terveztünk, ezért nem fértünk bele az időkeretbe, ugyanakkor a kérdéskártyáknál sok volt az ismétlődés, illetve volt, aki sok aktív szerepet kapott, más viszont kevésbé volt szerencsés és kevészer válaszolhatott/reagálhatott. E nehézségek leküzdésére átszerveztük a táblát, bevezettük a két dobókockát és átírtunk több passzív mezőt aktívvá.

HAN IW tesztek

2021 február 3-án három tesztet végeztünk. Az első időpontra 9-en jelentkeztek, ezért 5 és 4 fős csapatokra osztottuk őket Teams Breakout Room-okban két online pályán. A második időpontban egy teszt indult 7 fővel. Február 4-én az első időpontra összesen egy jelentkező jött el, ezért a tesztelő csapat együtt játszott vele. Ez a játékmenet is sok tanulsággal szolgált, de nem számítottuk a valid méréseink közé. A második időpontra viszont 15-en jöttek el, így 8-7 fős csapatokban játsztuk őket két pályán. Így összesen öt érvényes tesztünk született 31 fő részvételével. A játékos egyetemi hallgatók pedagógiai és szociális munkás, egészségügyi asszisztens szakosok voltak, többségében lányok, szerepelt közöttük magát gamernek és nem-gamernek valló hallgató is. Érdekes volt látni a két csoport között milyen véleménybeli különbségek vannak: a nem-gamer diákok sokszor furcsának érezték a kérdésekre való válaszadást, hiszen elmondásuk szerint egy fiktív karaktert kellett hol dicsérniük, hol szimpátiát mutatniuk úgy, hogy azokról nem sokat tudtak, esetenként csak egy rövid személyleírást kaptak egy kép kíséretében. Ezzel szemben a magukat gamer-

⁸⁸ A pilot tesztet 2021. január 27-én végeztük egy Microsoft Teams értekezletben. Ezúton is köszönjük a tesztelőknek a közreműködést, akit értékes meglátásaikkal és javaslataikkal gazdagították munkánkat: Kersák István, Kersák Viktória, Kosaras Zsombor, Szabó Benedek, Szabó Damján, Szabó Klaudia, Szabó Lajos, Szabó Vanda

nek vallók örültek a számukra ismerős karaktereknek és könnyebben át tudták érezni a megadott helyzeteket, emellett több háttérinformációval is rendelkeztek a szereplőket illetően.

Eredmények

Játék karakterek

A játéktervezés egyik fő fázisához tartozott, hogy a videójátékok karaktereit közelebbről is megvizsgáljuk. A karakterek megismerése kardinális pont volt számunkra, elsősorban a külső attribútumokat vettük szemügyre, mert fontosnak tartottuk, hogy a vizsgált játékok karaktereinek a kinézete mennyire van hatással a játékosokra. A karaktereket kisebb alcsoportokra osztottuk: női, férfi, keveréklények. Első pillantásra a női és a férfi szereplők a sztereotípiákat nem lebontják, hanem ellenkezőleg, megerősítik, mivel a nők és a férfiak egyaránt a formás kinézetet mutatják.

Ha megnézzük a női karaktereket, az esetek nagy százalékában dekoratív kinézettel rendelkeznek, amelyeket szívesen néznek a férfi játékosok.



2. kép Leage of Legends karakterek

Kutatásunk során megkérdeztük azon játékosokat, akik rendszeresen töltik idejüket a League of Legends játékkal és rajonganak egy-egy karakterért. A megkérdezettek válasza meglepően hatott ránk, mert többnyire nem foglalkoznak a női kinézettel, hiszen a karakter képességét helyezik előnybe. A női szereplők kisebbek, ezért gyorsabbak és ügyesebbek egy-egy harc során.

A mai társadalomban, nemcsak a nők szenvednek megfelelési kényszertől, hogy a külsőjük tökéletes legyen, hanem a férfiak is szenvednek komplexusoktól. Nagyon sok lány kedveli, ha egy férfinak kocka hasa van, duzzadó izmai és foglalkozik a külsőjével. A férfi karakterek vizsgálatakor meggyőződünk, hogy a sztereotípa nemcsak a társadalmunkban van jelen, hanem a játék karakterei is ezt erősítik meg. A férfi és a női játékosok szembesülnek azzal, hogy a férfi karakterek magasak, izmosak és jóképűek.

Egy történetben nemcsak pozitív szereplő van, hanem elengedhetetlen eleme a gonosz karakter is. Következő lépésként a negatív szereplőkre fókuszáltunk, és elmondhatjuk, hogy számos különbségre lettünk figyelmesek a bináris nemekkel kapcsolatban. A gonosz női karakter marad nagyon dekoratív, modell alkátú nő, azonban férfiaknál megváltozik a helyzet. A gonosz férfiakat elhízottnak, szörnyként ábrázolják a játékokban. A legutóbbinál elgondolkodtató kérdéseket tettünk fel magunknak, vajon az elhízott férfival büntudatot akartak kelteni az alkotók?

A harmadik alcsoport a kevertlények, valamint az állati karakterek. Az Overwatch, Fortnite, League of Legends, valamint a War of Warcraft online játékok sokszínű karaktereket tudnak felmutatni. A képességeiket tekintve a felsorolás hosszú lenne, fontosabbak a külső attribútumok. A harmadik alcsoport érdekesnek bizonyult, mivel az állat karaktereket többnyire aranyos, cuki szereplőként ábrázolják a játékokban, melyek könnyen elnyerik a játékosok tetszését, azonban a kevertlények (kentaur, félig ember-félig állat..stb) népszerűbbnek bizonyulnak a játékosok körében. A félig ember-félig állat szereplőkre fizikális aspektusuk révén erősnek tekintik a megkérdezettek, ezért előszeretettel választják egy-egy küzdelem során.

Mindent egybevetve kijelenthető, hogy a rutinos játékosokat nem foglalkoztatja a kinézet, hanem a karakter képességeit helyezik fülényben választás során. A megkérdezett játékosok, akkor kezdtek a szereplők kinézetére fókuszálni, amikor a kérdéseink a külső jegyekre irányultak.

Az együttműködést mérő lépésmezők

A stratégiai gondolkodást hat konkrét videójátékhoz kötődő mező és egy kérdéskártya alapján vizsgáltuk. A hármas mezőn – World of Warcraft – farkasok megöléséért öt pluszlépést nyer

a mezőre lépő játékos, amiről eldöntheti, hogy megosztja-e más játékosokkal, vagy az összeset megtartja magának. Erre a mezőre nemcsak a játék elején kerülhet a játékos, hiszen több, a startmezőre visszakanyarító mezőt helyeztünk el a táblán, hogy izgalmasabbá tegyük azt. Emiatt változó stratégiákkal találkoztunk. A játék elején jellemzőbb volt, hogy a játékos egy vagy több játékosársával megosztotta a pontjait, akiknek pedig újra kellett kezdeniük, inkább megtartották maguknak az összes pontot, hogy gyorsabban felzárkózhassanak a többiekhez. A megosztások kedvezményezettjei, minthogy a játékosok nem, vagy kevéssé ismerték egymást, a leghátrányosabb helyzetűek voltak, vagyis azok, akik a táblán leghátul álltak. Nagyon hasonló választások és motivációk jelentek meg a négyes mezőn in – Among Us – ahol az imposztor megöléséért a játékos négy lépést oszthatott meg társaival. Itt a játékosok igyekeztek minél több játékosárral jól tenni. Már jóval nehezebb döntés elé állította a játékosokat a tizenháromas mező – World of Warcraft – ahol a játékost megátkozta egy boszorkánymester és ezért nyolc hátralépést kell megosztania játékosársaival, de dönthet úgy is, hogy egyedül lép vissza nyolc mezőt. A játékosok, mikor először találkoztak ezzel a mezővel, hajlamosabbak voltak megosztani a terheket minél több játékosárs bevonásával, hogy az egy főre jutó hátrányt minimalizálják, majd egyre jellemzőbbé vált a büntület és inkább egyedül vállalták a jelentős hátrányt. A 26-os mezőre érő játékos már egy szórtaabb mezőny részese. A mezőn – Among Us – imposztorként talál egy átjárót és a következő döntést kell meghoznia: átlép a 32-es mezőre, vagy az általa kiválasztott két másik játékosnak vissza kell lépnie 5-5 mezőt. Itt a játékosok a győzelem lehetőségét látva már kizárólag önérdelvezérelt döntéseket hoztak. Azok, akik a mezőny elején jártak, saját előbbre jutásukat választották, míg azok, akik a középmezőnyben szerepeltek, a hozzájuk képest jelentős előnyben lévőköt, jellemzően az első két helyen állót léptették vissza. A 32-es mező is választási kényszerbe hozta a játékosokat, akik itt szintén taktikusan viselkedtek. A szintén Among Us játékból ismerős helyzetben kiszavazhatták egyik társukat, akinek két lépést kellett visszalépnie. Minden esetben a hozzájuk képest legelőnyösebb helyzetben lévőt választották. Végül a 44-es mezőn a játékos talált egy három lé-

pést erő egészségügyi dobozt, amelyet eloszthatott két játékos-társa között. Az ide érkezők, a cél kapujában, mindig a leghátul állóknak adták a lépéseket.

A kérdésmezők egyik kérdése arra vonatkozott, hogy a játékos vajon egyedül vagy csapatban szeret-e játszani. A válaszadók többsége a csapatban játszást részesítette előnyben. Indokaik között szerepelt a korábbi tapasztalat – a csapatsportot úzók számára ez az egyértelmű választás, a közös élmény – jó érzés, ha együtt nyernek együtt ünnepelhetnek társaikkal és a győzelmi érzést meg lehet osztani másokkal, annak hozzáadott értéke – játék közben egymástól tanulhatnak a játékosok. Akadt néhány magányos farkas is, akik indokként az önállóan elért eredmény jelentőségét hangsúlyozták, néhányuk számára pedig nem volt jelentősége az egyedüli vagy csapatban zajló játéknak.

A játékok stratégiai öszsképe azt mutatja, hogy a játékosok kevésbé élvezték, ha társaik jelentősen lemaradtak, s a kiegyenlített versenyhelyzet kialakulására törekedtek. Az egyéni érdekek csak a játék utolsó harmadában váltak dominánssá. Az eredményt árnyalja, hogy a játékosok pedagógiai, illetve a szociális szférához tartozó szakmákat tanulták, így személyiségjegeik között erősebbek volt a szolidaritás és a segítségnyújtás. Érdekes módon a játékosok között megjelenő néhány gamer is inkább a játék végére vált taktikus önéredekkövetővé.

Összegzés

A nyertes kihirdetését követően a szűkös időkeret nem tette lehetővé, hogy részletesen kikérjük a hallgatók véleményét a játékkal kapcsolatban. Mivel a játékosok száma az eseményig nem konkretizálódott, nem tudtuk, hogy hány főre számítsunk, így a szóbeli kérdéseken túl szükségesnek láttuk egy írásos értékelési rendszer bevezetését is. Döntésünket erősítette, hogy tapasztalataink szerint a hallgatók szívesebben fejtik ki véleményüket egy olyan platformon, ahol anonim módon, saját szavaikkal, karakterszámkorlát nélkül dolgozhatnak.

Elégedettségmérés esetében legtöbbször a Google Űrlapok szolgáltatását hívjuk segítségül, ahol előre definiált kérdéstípusokkal (mint: feleletválasztó [akár igen-nem kategóriáig szűkítve], jelölőnégyzet, skála ..stb.) tehetjük fel kérdéseinket. A rendszer használata rendkívül egyszerű, azonnal linken keresztül megsztható vagy akár ki is nyomtatható, a kérdésekre

adható válaszok hosszban és típusban is korlátozhatók. Ez a módszer pont emiatt nem tűnt járható útnak, hiszen mi a hallgatók rövid válaszaira voltunk kíváncsiak, arra igyekeztünk ösztönözni őket, hogy gondolataikat számukra komfortos módon töltsék ki. A Google Űrlapoknál is van lehetőség rövid szöveges választ adni, de itt korlátozásba ütközünk a maximális karakterszámot illetően, emellett a rendszer erőssége pont a kérdéstípusok sokszínűségében rejlik. Ekkor találtunk rá a Padlet alkalmazására, mellyel virtuális üzenőfalon helyezhetünk el dinamikus méretű post-it lapokat. Ennek a rendszernek az előnye, hogy teljesen kötetlen, bármennyi karakter felvihető és kilépésig módosítható is. Emellett a hallgatók anonim módon válaszolhatnak a kérdésekre, miközben egymás írásait valós időben láthatják így kommenteket is fűzhetnek egymás véleményéhez. Az oldalra mindössze egy – a többitől eltérő színű – noteszlapot szúrtunk be: itt orientáló kérdéseket fogalmaztunk meg, hogy megkönnyítsük a hallgatók munkáját. Nem korlátoztuk a minimális karakterszámot, a kitöltők számát sem monitoroztuk, így viszont volt, aki vagy egyáltalán nem, vagy csak részlegesen töltötte ki a felmérést. Ettől függetlenül a kapott válaszok kielégítőek voltak, a hallgatók komolyan vették a felmérést, viszont több, mint a hallgatók fele nem követte az orientáló kérdéssort, hanem saját logikai menetét követve fejtette ki véleményét. Az orientáló kérdések között szerepelt a játékban szereplő kérdések milyenségére vonatkozó kérdés, illetve, hogy mi tetszett a hallgatóknak a legjobban vagy épp legkevésbé a játékban, mennyire érezték magukat kényelmetlenül a játékban húzott kártyák megválaszolásakor, illetve, összességében hogyan tetszett nekik a játék.

A beérkezett válaszok pozitívak voltak, a hallgatóknak tetszett a játék, viszont többeknél homályos maradt, hogy mi is tulajdonképpen az online társasunk célja. A foglalkozások (TEAMS Breakout Room-ba szervezve) bevezetőjében hiába mondtuk mindig el, kik vagyunk, illetve milyen társadalmi kérdések mentén építettük fel a játékot, valószínűleg a nyelvi akadályok képezték a probléma gyökerét, ami szintén többször felmerült a válaszok feldolgozásánál. Jellemző volt több holland hallgatónál is, hogy a nyelvi nehézségek miatt bátortalanok voltak, illetve nem minden esetben tudták kifejezni magukat. Ilyenkor társaik segítettek nekik oly módon, hogy a válaszoló elmondta véleményét/válaszát anyanyelvén, majd a társai segítettek az

angolra történő fordításban, így lendítve előre a játék menetét és a válaszadót egyaránt. Ezzel kapcsolatban is érkezett több válasz, miszerint a játék élvezetesebb lenne, ha azt csoportban lehetne megoldani, itt viszont felmerül annak a kockázata is, hogy a csoport szószólója átveszi az „uralmat” a csoport felett és csak az ő véleményét tudjuk meghallgatni. Ide kapcsolódva megjelent olyan vélemény is, miszerint lehetőséget kellene adni arra, hogy egy kérdéskártya megválaszolásakor más is kifejttesse véleményét, ugyanis a foglalkozások alkalmával körönként egy-egy játékos (több szereplő esetén csapat) fogalmazhatta csak meg véleményét, mivel a jól kifejtett válaszáért járt csak az előrelépés lehetősége. Fontos továbbá megjegyezni, hogy jó és rossz választ nem különböztettünk meg, hiszen a cél itt a vélemények kifejtése és az érzékenyítés volt, eszerint nem lett volna akadálya annak, hogy a többi játékos is megszólaljon, viszont a játékmechanikát nagyban befolyásolta volna, nem beszélve a játékidő hosszúságáról, túlzott elnyújtásáról.

Szinte az összes válasznál megjelent, hogy a legjobban kedvelt elem a játékban annak érzékenyítő jellege volt, ami miatt a hallgatók kissé kényelmetlenül érezték magukat, ugyanakkor mégis élvezték, hogy olyan témáról beszélgetnek, ami kurrens és elgondolkodtató. Jellemző volt ez főként azoknál a hallgatóknál, akik szociális munkásnak tanultak.

Általában véve a játékosok meg voltak elégedve a játékidővel, a tervezett játékidőt ± 5 perccel sikerült minden esetben tartanunk. Azoknál a csapatoknál, ahol a tervezettnél többen voltunk, már nehezkesebb volt tartani az időt, hiszen törekedtünk rá, hogy mindenki szóhoz jusson és ki tudja fejteni véleményét a kérdésekkel kapcsolatban. A játékosok számával kapcsolatban is olvastunk véleményeket, viszont itt több, egymásnak ellentmondó vélemény is megjelent, egyesek szerint ugyanis túl sokan, mások szerint pedig túl kevesen vettünk részt a foglalkozáson. Sajnos ezen a körülmények adottságai között nem tudtunk változtatni, a játékosok számát a szervezők (illetve a regisztráltak száma) határozták meg.

Irodalomjegyzék

- Alloway, N., Freebody, P., Gilbert, P., & Muspratt, S. 2002. *Boys, literacy and schooling: expanding the repertoires of practice*. Carlton, Vic.: Curriculum Corporation
- Apperley, T., & Walsh, C. 2012. What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. *Literacy*, 46(3), 115-122.
- Arnseth, H. C. 2006. Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication in forming Educational Research on Computer Gameplay. *Game Studies*, 6(1).
- Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. 2010. Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational researcher*, 39(7), 525-536.
- Beavis, C. 2015. Young People, Online Gaming Culture, and Education. *Handbook of Children and Youth Studies*, 815-827.
- Beavis, C., & Charles, C. 2005. Challenging Notions of Gendered Game Play: Teenagers Playing the Sims. *Discourse Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(Australia), 355-367.
- Carroll, J. 2016. Leveraging boys' engagement with gaming for improving literacy. *Literacy Learning: The Middle Years*, 24(1).
- ESA Report 2022. Essential Facts about the Video games Industry. *Entertainment Software Association*.
<https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Lave, J. 1991. Situating learning in communities of practice. *Perspectives on socially shared cognition*, 2, 63-82.
- Lyotard, J-F. 1993. A posztmodern állapot, in: *A posztmodern állapot, Jürgen Habermas, Jean-François Lyotard, Richard Rorty tanulmányai*, Századvég-Gond, Budapest
- Miller, M. K., & Summers, A. 2007. Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex Roles*, 57(9-10), 733-742.
- Nyíri, K. 2004. Interjú Nyíri Kristóf filozófussal: „Én techno-op

timista vagyok” *Magyar Narancs*.https://magyarnarancs.hu/belpol/en techno-optimista_vagyok_nyiri_kristof_filozofiatortenesz-63824
(2019.08.25.)

- Seidler, V. J. 2010. *Embodying Identities: Culture, differences and social theory*. Bristol: The Policy Press.
- Squire, K. 2008. Open-ended video games: A model for developing learning for the interactive age. In *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, MIT Press, 167-198.
- Standley, T. 2002. Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279- 293.
- Roll20 online szerepjáték tervező. <https://roll20.net/>
- Flippity online táblajáték tervező. <https://www.flippity.net/>

Hol a határ?

Csébi Fruzsina – Szabó Kristóf Marcell

A Hol a határ? társasjáték jelenlegi verziója 2021-ben jött létre, Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf Marcell, Bálint Ábrahám István és Koller Inez Zsófia közreműködésével. A társasjáték a 'How do you play' online társasjáték egy korábbi változatának tartalmi szempontból továbbfejlesztett verziója. A változtatás fő célja az volt, hogy szűkítsük a vizsgált területet, így a videójátékokon belüli szexualitást leszűkítettük a férfi, női és nem bináris sztereotípiák vizsgálatára. Egyik célunk ezzel az volt, hogy megvizsgáljuk azt, mennyire elfogadó a társadalom nemi szerepeket ütköztető helyzetekben, például, hogy szabad-e egy férfinak sírnia, vagy miért kezelik sokan problémaként a nem-bináris toalettek kialakítását stb. Feltevésünk az volt, hogy Magyarországon a társadalom nagy része nem képes az LMBTQ közösségek inklúziójára, viszont ez csakis abban gyökerezik, hogy nincs elegendő tudásuk erről a területről. Fő célunk volt tehát egy olyan foglalkozás tervezése, amely érzékenyíti és informálja is az embereket a nemekkel kapcsolatos normákról, sztereotípiákról.

Technikai elemek

Mivel a 'Hol a határ' eredetileg a 'How do you play' játékból jött létre, fontos része a technikai elemeknek a játék első platformját is figyelembe venni. Mint ahogy az az előző tanulmányban már említésre került, a 'How do you play' az első tervek szerint szerepjátékként készült volna el, ami a Roll20⁸⁹ virtuális, asztali (tabletop) platformon valósult volna meg. Ezt a platformot eredetileg a Dungeon's & Dragons (D&D) szerepjátékhoz találták ki, a felületen egyszerre összesen öt játékos lehetett jelen, beleértve a játékmestert is.

„A D&D alapvetően egy olyan szerepjáték, amely a történetmesélésre összpontosít. A játékban használnak kockákat, viszont ezek csak a játék előremenetében segítenek. Minden a játékos döntésén alapszik és a játékmester világépítésén. A Dungeons & Dragons egy közösségi játék. A játékosok együtt építik fel a

⁸⁹ Roll 20 virtuális játékplatform. <https://roll20.net/>

közös történetet, miközben hőseiket kincskereső küldetéseken, halálos ellenségekkel való csatákban, udvari intrikákban, merész mentőakciókban és még sok másban vezetik.”⁹⁰

Saját játékunk mechanikája eredetileg az volt, hogy egy adott küldetés/történet keretein belül a játékosok felvesznek egy perszónát (egy avatárt, ami vagy egy kitalált személyiség alapján, vagy a játékos saját tulajdonságaihoz igazoldva cselekszik), egy fiktív karaktert, amit ők készítettek el maguknak és így teljesítenek küldetéseket egy csapatként. Ehhez az elemhez technikailag, elméletben tökéletes lett volna elképzelésünk, hogy a játékosok egy érzékenyítő folyamaton is keresztül mennek a küldetések teljesítése közben, viszont a beállítások során több probléma is előjött. Az első szignifikánsabb probléma az volt, hogy az ilyesfajta szerepjátékok szabályai nagy komplexitással bírnak, tehát egy játékos számára, aki még sosem találkozott hasonló platformmal, kimondottan időigényes lett volna elmagyarázni a szabályokat, a platform működését és kezelését, sajnálatos módon ennyi idő nem állt rendelkezésre.

Tehát ezt a platformot hátra hagyva, kutatócsoportunk tovább keresett egy másfajta felület után, ami egyszerűbb és átláthatóbb, a legtöbb résztvevő számára emészthető társasjátékot biztosít. Ezen az úton elindulva ráakadtunk a Flippity.net webhelyre, ami megadta az alap felületét későbbi játékunkhoz. A Flippity egy ingyenes weboldal, amely lehetővé teszi, hogy 'Google Sheets' interaktív digitális tevékenységeket, eszközöket és játékokat hozzon létre a felhasználó. Az oldal kész sablonok széles repertoárját kínálja, amelyeket a felhasználók kedvükre használhatnak, másolhatnak és alakítanak. Ez az adott foglalkozás a Flippity.net 'Flippity Board Game' nevű sablonját használja alapnak. Ez az online társasjáték egy negyvenöt mezőből álló, nyolc bábúval ellátott felület, aminek az alapozása a Google Sheets program keretében jött létre, ez a webhely egy ingyenes sablont biztosított számunkra. Az alkalmazás teret biztosított megannyi lehetőségre, a negyvenöt mezőt feloszthattuk különböző funkciójú rubrikákra, ez hosszas mérlegelés és számolás után öt különböző rendeltetésű mezőre osztódott fel. A 'How do you play'-hez hasonlóan lett felépítve utódja is. Az új verzióban a kérdések és szituációk már mind a nemi sztereotípiákhoz kapcsolódtak, nem a videójátékokból indultak ki, hanem általában a társadalmi szokásokat, viselkedéseket járták

⁹⁰ Dungeons&Dragons. <https://dnd.wizards.com/what-is-dnd>

körbe. A 'Hol a határ' keretein belül is ugyanúgy negyvenöt mezővel dolgoztunk, melyeket háromtípusú mezőre osztottunk nemi sztereotípiák szerint: férfi, női és nem-bináris lépésmezőkre. E mezőkön kéttípusú kérdést kaphattak a résztvevők, egy szituációs kérdést, amiben el kellett képzelniük magukat és úgy kellett választ adniuk vagy egy kontroverziás kérdést (például hogy egy férfinak nem szabad sírnia), aminek kibeszélését tabuként kezeli a társadalom. A két másik lépésmező pedig leginkább a társasjáték funkcióját látta el a játékon belül, ezen mezők egyike az úgynevezett 'ablak', amely egy hivatkozásra kattintva, a résztvevőket tovább küldi egy Wordwall⁹¹ nevezetű interaktív oldalra, ahol a játékosoknak egy adott számot kell megadniuk egy és ötvenhét között. Minden ablak mögött egy kép található, amiről a játékmester megkéri az adott játékosnak, hogy mondja el a véleményét, erre amennyiben a többi játékosnak is van refleksiója, van lehetőség egy beszélgetést vagy vitát indítani.

A másik mező, ami a játék funkcionális elemét adja, az úgynevezett 'ajándék' mező, ahol hasonlóan a Wordwall-ra vezeti a játékosokat egy hivatkozás, viszont itt egy paklit találnak, amiben különböző negatív vagy pozitív eredményű kártyákat húzhatnak, ami vagy őket, vagy játékos társaikat segítheti, vagy hátráltathatja (például; lép vissza a legközelebbi nem-bináris mezőre, csak akkor léphetsz előre a következő körben, ha hást dob, stb.).



1. kép a 'Hol a határ?' online társas 'ablak' és 'ajándék' ikonjai

⁹¹ A Wordwall egy ingyenes online webhely, ami eszközöket kínál tanulási aktivitások készítésére. Ezzel az eszközzel a felhasználók beírhatják egy keretbe azt a sablont, amit fel szeretnének használni a foglalkozásukhoz, ehhez az oldal megannyi lehetőséget biztosít.

A játék menete

A táblán egyszerre maximum nyolc játékos vehet részt, lépésük sorrendje közvetlenül a bábuk eredeti helye alatt helyezkedik el, azért, hogy a játékosok pontosabban tudják követni, mikor kezdődik az ő körük. Emellett a társasjátékot két kockával játszák a játék gyorsabb lefolyásának érdekében, mivel a foglalkozás alatt a hangsúly a beszélgetésen és vitatkozáson van, ezért a játék lerövidítésének érdekében fontos volt meggyorsítani a lépések számát. A játék úgy kezdődik, hogy a játékmester, tájékoztatja a játékosokat a téma eredetéről és céljáról, ami lényegében az, hogy a foglalkozás közben ne kezeljék ezeket a témákat tabuként. A következő lépés az, hogy a játékmester kiosztja a játékosok között a bábukat, ezek után pedig minden játékos bábuját a kezdő zászlóra húzza és elkezdődhet a társasjáték. A dobást egy véletlenszerű kockadobással generálja a szoftver, így a játékmesternek sincsen semmilyen nemű ráhatása a játék menetére, tehát amikor egy résztvevő egy adott mezőre lép, a játékmester megjeleníti a kérdést és felolvassa a játékosnak, akinek ezek után válaszolnia vagy reagálnia kell. Fontos, hogy amennyiben egy játékos egy ajándék mezőre lép és egy olyan kártyát húz, ami egy másik mezőre mozgatná a bábuját, a szóban forgó mező már nem fog aktiválódni és tovább folytatódik a kör a következő játékosra. Ugyanitt fontos megemlíteni, hogy a játék jelenlegi állapotában amennyiben két játékos azonos mezőre lép, mind a kettőjüknek külön meg kell válaszolniuk a kérdést, amennyiben egyet értenek egymással, ki kell fejteniük, hogy miért. A játék hossza jelentősen függ a résztvevők válaszainak hosszától, attól, hogy kialakulnak-e viták, összetűzések és természetesen a játékosok aktivitásától, viszont amennyiben egy játékos sikeresen eléri a negyvenötödik mezőt, a két kockából az egyikkel egyet kell dobnia, hogy beérjen a célba. Amennyiben ez megtörténik, a játék addigi időtartamának figyelembe vételével a játékmester eldöntheti, hogy el szeretné-e még kiosztani a második és a harmadik helyet is a játékosok között, vagy berekeszti a játékot. Az egész foglalkozást követően, a játékosok kitöltenek egy 'Padlet' kérdőívet, amiben mi, kutatók reflexiókat várunk a játékunkról, elsősorban egy általános elégedettségmérést végzünk, ezek után konstruktív, irányított kérdésekre kell válaszolniuk a résztvevőknek.

Tesztelések

Eddig nemzetközi és a magyar hallgatókkal, összesen 120 fővel próbáltuk ki a játékunkat. Az eloszlás úgy alakult, hogy a nemzetközi hallgatók nagyobb arányban voltak, mivel 90 fővel dolgoztunk együtt, mindeközben 30 magyar hallgatóval tudtuk kipróbálni az interaktív játékunkat.

A tesztelések helyszíneit diverzitás jellemzi, hiszen, online és élő formában is kipróbálhattuk. Bár a játékunk csak online elérhető, az élő tesztelések alkalmával okos eszközök és kivetítő segítségével bonyolítottuk le.

Az első nagy tesztelés 2022. február első hetében történt, ahol a Covid-19 világjárványhoz alkalmazkodva online foglalkozást tarthattunk holland hallgatóknak. A HAN University of Applied Sciences oktatói az egyetemük Microsoft Teams felületén biztosítottak nekünk lehetőséget a foglalkozásunk lebonyolítására egy online meeting keretei között, majd úgynevezett 'Breakout Room'-okba helyeztek minket ahol mi pedig a játékot két csoportra bontottuk, az egyik csoportot Koller Inez és Ábrahám István Bálint vezette, a másik csoportban Csébi Fruzsina és Szabó Kristóf moderált. A három napig tartó holland egyetemi napok rendezvény során, 81 fővel próbálhattuk ki a játékot. A játékban résztvevők nemi megoszlása tükrözte a egyetemi hallgatók nemi megoszlását, 80%-ban lányok játszottak, akik szociális munkás, pedagógus és egészségügyi asszisztens képzést végeznek. A játék másfél óra alatt zajlott le, majd egy rövid reflexióval zártuk le a turnusokat, a reflexiót elmondhatták szóban is.

A Pécsi Tudományegyetem nemzetközi hallgatóival is teszteltük a játékot, összesen 10 ember csatlakozott, hogy kipróbálják és véleményezzék az interaktív társasjátékot. A magyar hallgatók is kipróbálhatták a társasjátékot, összesen 30 főt tudhattunk magunk mögött, akik lelkesen, aktívan vettek részt a beszélgetésben és bátran megosztották véleményeiken kívül a saját tapasztalataikat is. A játék fejlesztéséhez hozzáadták az ötleteiket, így összességében elmondható, hogy sikeres teszteléseket végeztünk az elmúlt hónapokban.

Eredmények

A játék elkészítésénél fontos szempont számunkra, hogy olyan interaktív játékot hozzunk létre, amely beszélgetésre, vitaközörségre készíteti az embereket. A társasjátékunk során direkt úgy válogattuk a kérdéseket (például; miért nem elfogadható hogy egy férfi fessek a körmét) és képeket, hogy a játékosok véleménye minél sokszínűbb, különbözőbb legyen egymástól.

A játékot angol és magyar nyelven készítettük el, hogy nemzetközi hallgatók véleményét is felmérjük, valamint anyanyelvünkön, magyarul is elkészítettük a játék összes elemét. A „Hol a határ?” (angolul Walk the line) társasjátékot, többnyire nemzetközi hallgatókkal teszteltük, és beszélgettünk velük a különböző álláspontokról. A társadalmi fogadtatás szempontjából, határozottan elmondható, hogy a nemzetközi hallgatók, a kultúrájukból adódóan és egyéb otthonról hozott tényezők miatt, sokkal nyitottabbak voltak, azokra a kérdésekre is, amelyek Magyarországon megosztónak számítanak. Például: „Mit gondolsz azokról a férfiakról, akik festik a körmüket?” A különböző kultúrából jövő hallgatóktól, a válaszok többsége egyhangúan az volt, hogy őket nem zavarja, sőt valamelyik hallgatónak kifejezetten tetszett, ha egy férfi festi a körmét, mert számára „rossz fiús”. A magyar hallgatók esetében, az előbb említett kérdés megosztotta a társaságot, mert egyesek szerint van egy réteg (punk, rockkerek), akik rendszeresen festik a körmüket, így az ő stílusukhoz teljes mértékben beleillik. Azonban a másik álláspont arról szólt, hogy a férfiasságából veszít, mivel a körömfestés a társadalomban női szokássá vált.



2. kép Interaktív kérdéskártya

A nemzetközi és a magyar hallgatók egyaránt nagyon kedvelték az interaktív játékot, legfőképpen a kommunikáció megosztását, hiszen bárki hozzászólhatott a kérdésekhez, meghallgathatták a különböző álláspontokat és világnézeteket. A pécsi nemzetközi hallgatók a világ különféle pontjairól érkeztek, hogy egyetemünkön folytathassák tanulmányaikat. A válaszaik során érezhető volt a különböző kultúrából (lásd; Hollandiában a nem-bináris toaettek már elterjedtek és normának számítanak) eredő felfogásuk, valamint a különféle választott szakok (szociális munkás, egészségügyi asszisztens, pedagógus) is közrejátszottak, miközben érveltek az álláspontjaik mellett vagy ellen. Azonban a holland egyetemistáknál azt a következtetést vontuk le, hogy az azonos világnézet az azonos kultúra miatt többnyire megegyező véleményen voltak, de néhány kérdésnél, ésszerű érvekkel megbeszélték a különböző álláspontokat és kompromisszumra jutottak. Az egyik ilyen esetben, a kérdés a lányok szépségéről szólt, egy szituációba helyeztük az adott játékost, ahol tanácsot kellett adnia a legjobb barátnőjének, hogy természetesen is szép, nem kell hozzá smink. A holland női játékosoknál, előfordult, hogy a smink mellett érveltek, vagyis, ha a képzeletbeli barátnőjük komfortosan érzi magát sminkben, akkor támogatja továbbra is a döntését, viszont egy másik játékos az ellenpéldával érvelt, hogy a smink csak egy álarc, amit a közösségi média és a társadalom generál, hogy a nőknek mindig tökéletesen kell kinéznie. A szituációban ez a játékos határozottan kiállt amellett, hogy a természetes szépség mindennél többet ér. Egy hosszas diskusszió után és a moderátorok beavatkozásával, kompromisszumra jutott a két játékos, megegyeztek, hogy a minimális sminkhasználat teljes mértékben még elfogadható.

Összességében elmondható, hogy a legnagyobb különbséget a magyar hallgatók során vettük észre, mert a hallgatók közül számos fiatal konzervatív értékeket képviselt, míg megannyi hallgató liberálisabb értékeket vallott. Mindent egybevetve a társadalmi fogadtatása a nemzetközi és a magyar hallgatóknál nem várt sikerre tett szert. A visszajelzések alapján mind a nemzetközi, mind a magyar hallgatók megosztották velünk, hogy a kérdések és a megosztó képeknél kulturált, tényekkel és érvekkel megalapozott viták születtek, ahol mindkét fél gazdagodott új tudással és látásmóddal.

Nemzetközi összehasonlítás

Az előbb említett részekben egyértelműen láthatóvá vált, hogy a nemzetközi hallgatók válaszai a nyitottságra és a befogadásra sarkalnak. Az egyik nagy különbség a nemzetközi, valamint a magyar hallgatók között, a nembináris nemi identitással kapcsolatos kérdéseknél jelent meg. A nemzetközi hallgatók „egységes” nyelve az angol, így a nembináris nem megkülönböztetésére, könnyebben alkalmazzák a „they, them” névmásokat, míg a magyar nyelvben ehhez hasonló névmásokkal nem lehet megszólítani a nembináris személyeket. A pécsi, nemzetközi, eltérő kultúrából jövő hallgatók körében, számos nyelvi meghatározást hallhattunk a nembináris személyekre használva. Portugáliában, Iránban, Indonéziában számos eltérő névmás használnak rá.

A férfi és a női nemet megvizsgálva, elmondhatjuk, hogy a férfiakról alkotott kép szinte megegyező a magyar hallgatókéval. Azonban fontos kiemelni, hogy a magyaroknál megosztó kérdésekben, a nemzetközi visszajelzések határozottan különbözően hatottak a hallgatókra. Az egyik kontraproduktív kép a külföldön népszerű Drag Queen művészeiről szólt, pontosabban az egyik legnépszerűbb magyar Drag Queen 'Lady Dömpér' fotósorozatából választottunk ki egy képet. A magyar hallgatók többnyire megosztó véleménnyel voltak a képet látva. Számukra idegen a műfaj és az esetek nagy százalékában nem tudták, hogy Magyarországon létezik ez a műfaj és rengeteg ember nyitott rá. Nem szabad elfelejteni, hogy a magyarok között is voltak olyan hallgatók, akik hallottak a Drag Queen showműsorokról és őket nem zavarja. A holland, valamint a pécsi külföldi hallgatók közül nagyobb arányban az elfogadás és az érdeklődés mutatkozott meg. Véleményük szerint ez a műfaj nagyon érdekes és nem tartják furcsának. Mindkét esetben a férfiasság mértékének csökkenéséről kérdeztük a résztvevőket, hiszen számos olyan előadó van, akik civilként az átlagemberek életét élik. A nemzetközi és a magyar hallgatók közül többnyire azt a visszajelzést kaptuk, hogy a férfiasság valamilyen szinten csorbul. A társadalmi konstrukciók alapján mindegyik kultúrában a férfiak számítanak domináns félnek, akiktől a társadalom egyértelműen elvárja, hogy eltartsák a családot és gondoskodjanak róluk.

A különböző kultúrából, családi háttérből jövő játékosoknál a női szerep máshogyan alakul. A keleti kultúrákból jövő játékosoknál a nők szerepe konzervatívabb, mint a nyugati kultúrákból jövőknek. A különbségek ellenére, mindegyik játékos egyetértett azzal a ténnyel, hogy a nők is lehetnek karrieristák. Az egyetértést nemcsak a nők szakmai sikerében figyelhettük meg, hanem a sztereotípiából jövő női-férfi házimunka megosztásában is. A játékosok egyértelműen kijelentették, hogy nincsen külön férfi vagy női házimunka, hiszen mindegyik nem ugyanúgy végezheti mindegyik házimunkát.

Mindent egybevetve elmondható, hogy a különbségek ellenére, rengeteg hasonlóságot is találtunk a különböző hallgatók véleményében. Örömeinkre szolgálva, reflexiók nagy százalékban pozitív visszajelzést mutatnak és mindegyik játékos motivációt kapott, ahhoz, hogy bátrabban beszéljen a tabunak tartott témákról is.

A holland és a magyar nemzetközi hallgatók véleménye a további fejlesztésről egyhangú volt. A javaslatok alapján, szeretnénk megvalósítani, hogy mindegyik játékmezőn többfajta kérdés szerepeljen, hogy ne legyen ismétlődés, ezáltal elkerülnénk a monotonitást és a játék dinamikája is növekedne.

Összegzés

Összeségében elmondhatjuk, hogy a foglalkozásnak érzékenyítő hatása van a játékosokra, azon felül, hogy a konzervatívabb embereket érzékenyíti az LGBTQ emberek elfogadására és inklúziójára, a játék vitákat is indít, ami pedig a vitakultúra felvirágoztatásában játszik nagy szerepet. A foglalkozás jövője terveink szerint az, hogy egy saját platformot készítünk, ahol már sokkal több lehetőségünk lesz több kérdés, szituáció, kép, videó alkalmazására, továbbá szeretnénk kiterjeszteni a játékunkat, hogy minél jobban fel tudjuk kelteni az emberek érdeklődését és vitakészségét ilyen témákkal kapcsolatban.

