

# Társadalmi Befogadás Szakkollégium

---

[www.tbsz.pte.hu](http://www.tbsz.pte.hu)



2021 tavasz

## Asztali társas tervezés és szervezés

## Kerekasztal

- 2021. március 5. 10.00-13.00 (4 tanóra)
- Meghívott előadók: Nyirati András, Emberség Erejével Alapítvány; Nagy Balázs, Clever Green Games; Marks Levente, Nemzeti Művelődési Intézet

## Tesztelés

- 2021. február 3-4. HAN IW (8 tanóra)
- 2021. február 24. szakkollégiumi tesztelés (3 tanóra)
- 2021. július 6. Kreatábor (3 tanóra)

## Webinárium

- 2021. június 11. 9.00-11.15 (3 tanóra)
- Meghívott zsűri: Kakas Andrea, Magyar Orsolya, Széchenyi Programiroda; Tóth Krisztián PTE Pályázati Osztály; Nyirati András, Emberség Erejével Alapítvány; Nagy Balázs, Clever Green Games; Marks Levente, Nemzeti Művelődési Intézet

# Asztali Társas Kerekasztal



<b>IDŐPONT</b>	<b>2021. MÁRCIUS 5. 10.00-13.00 (4 TANÓRA)</b>		
<b>PROGRAM</b>	10.00-10.10	Bevezető	Koller Inez
	10.10-10.40	DEMO közélet szimulátor	Nyirati András
	10.40-10.50	Kérdések-válaszok	
	10.50-11.20	Játék- és termékfejlesztés a Shards of Jaguar példáján keresztül	Nagy Balázs
	11.20-11.30	Kérdések-válaszok	
	11.30-12.10	Társasjáték Kiállítás és Vásár	Marksz Levente
	12.10-12.50	Kérdések-válaszok	
	12.50-13.00	Összegzés	Koller Inez
<b>LÉTSZÁM</b>	22 fő		
<b>RÉSZVÉTELI FORMA</b>	Online: Teams		
<b>DOKUMENTÁCIÓ</b>	Teams stat		



Forrás: National Training Laboratories, Bethel, Maine

# Definíció



- „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” – Nyirati-Arató

# A gamifikáció és a serious gaming különbsége



„*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, hanem egy fajsúlyosabb téma feldolgozása. Ezen játékok célja többek közt valós élethelyzeteket szimulálni, a szituáció valós kockázatának terhe nélkül.” – Nyirati-Arató

# Serious games fejlesztés az Emberség Erejével Alapítványnál



- Az Emberség Erejével Alapítvány klasszikus (asztali), online és hibrid játékaiknak többsége a „serious game” 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. – Nyirati-Arató



# A játékfejlesztés kiindulópontjai

- Kerettörténet: Annak érdekében, hogy az adott tágabb társadalmi ügy kézzelfoghatóbbá, könnyebben elképzelhetővé váljon, minden esetben igyekszünk egy egészen konkrét helyzetre leképezni azt. Eső lépésben tehát megalkotjuk a kontextust és a történet fonalát.
- Karakterválasztás: ez az azonosulás szempontjából másik kulcsfontosságú elem. 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 funkciója tekintetében is. Úgy véljük, hogy az, hogy a résztvevő a játékot egy előre meghatározott karakter bőrébe bújva játssza 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. – Nyirati-Arató



# További fontos fejlesztési eszközök



Narráció

Játékelemek

Információhordozók



# Információhordozók

- 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. – Nyirati-Arató

# Hangulatelemek



- 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). – Nyirati-Arató

# *DEMO közélet szimulátor*



- 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. Megtapasztalhatják a részvétel erejét, beláthatják a saját maguk és mások iránt vállalt felelősség fontosságát. Mindez azt eredményezi, hogy egy valódi részvételi demokráciát hoznak létre. – Nyirati-Arató



## 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 játék vége



- 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. – Nyirati-Arató

# Az állampolgári részvétel szintjei



- David Wilcox, 1994: információ, konzultáció, közös döntés, közös cselekvés, önálló közösségi kezdeményezés.
- A fejlesztés során ebből alakult ki a *DEMO* négy részvételi szintje, ahol az állampolgárok:
- **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 játéktesztelések jelentősége



- 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 képzelünk 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 játékosok számára) 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 mobilkészlet, 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 mobilkészletein. – Nyirati-Arató





# A visszajelzések szerepe

- 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. – Nyirati-Arató

# Játékfejlesztés - flowban



„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 azon kapom magam, hogy már azon gondolkodom, mikor és hogyan tudnám a lehető legegyszerűbben megszerkeszteni a prototípust, hogy minél előbb lássam, hogyan működik az ötlet a gyakorlatban...” – Nagy Balázs

# Cél



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 felejtsük, 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 a játékot is a témérdek információval. – Nagy Balázs

# Az első fontos kérdések



Kinek szánjuk?

Hogyan játszható?

Hány fővel játszható?



# Kompetitív - kooperatív

- 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 célpiaac és a téma már jelentősen meghatározza, hogy arra melyik verzió illeszkedik igazán. – Nagy Balázs



# EURO vs. AMERI

- 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 jellemzően 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.
- 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.
- Példák: Carcassone, Terra Mystica, Agricola
- Ezzel szemben 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.
- Példák: Mansions of Madness, Arkham Horror, Twilight Imperium

# Egy játék fejlesztése kreatív folyamat



## **A mag**

- A játék magja egy központi gondolat, ami köré az egész játék épül. Ez lehet egy egyedi mechanika vagy kapcsolódó mechnikák, de származhat a témából is.
- Ez egyrészt amiatt fontos, mert így kevésbé tévesztjük szem előtt az eredetileg elképzelt irányt, és kisebb eséllyel készül a játékból valami teljesen más, mint ami az eredeti elképzelés volt.
- Másrészt akkor is hasznos a mag ismerete, ha belegabalyodtunk a magunk alkotta szabályokba, és elakadtunk a fejlesztésben. – Nagy Balázs

# Hibázási lehetőségek



- **Túl gyors haladás** – megnő a mag körül a zaj és elvész a fókuszt
- **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. - Nagy Balázs





## Hibázási lehetőségek: 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 egyet 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. – Nagy Balázs

# 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 így egyszerűbben tudunk a játékos bőrébe bújni, hogy átéljük, amit ő él át, amikor először, mindennemű ismeret nélkül leül a játék elé játszani. – Nagy Balázs

# 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. – Nagy Balázs

# JátsszMa!



- 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. – Markszt Levente



# A társasjátékok piaca

- 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 fogyasztókhöz. – Marks Levente



## A társasjátékok célcsoportja

- 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. – Markszt Levente



## A társasjáték ideje

- A péntek este sok programot tartogat, így nem túl ideális a fiatalok számára, sem a dolgozó és családos emberek számára, akik igyekeznek haza a dolgoz munkahét után, illetve az egyetemista és kollégista korosztály is szűkül a hétvégi 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. – Marks Levente



# A generációk összekapcsolása

- 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 érdemes 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. – Marks Levente



# 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 össze 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. – Markszt Levente

# A visszajelzések szerepe



- Hatalmas **digitális csábítás**nak 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 keletkeznek. 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 játéktervezők 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. –  
Marksz Levente

# Tesztelés – HAN IW angol nyelven



<b>IDŐPONT</b>	<b>2021. FEBRUÁR 3-4. (8 TANÓRA)</b>		
<b>PROGRAM</b>	Február 3. 10.00-11.30	How do you play? Online társasjáték – 9 fő	Koller Inez, Bálint István Ábrahám, Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
	Február 3. 13.00-14.30	How do you play? Online társasjáték – 14 fő	Koller Inez, Bálint István Ábrahám, Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
	Február 4. 9.00-10.30	How do you play? Online társasjáték – 10 fő	Koller Inez, Bálint István Ábrahám, Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
	Február 3. 10.45-12.15	How do you play? Online társasjáték – 15 fő	Koller Inez, Bálint István Ábrahám, Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
<b>LÉTSZÁM</b>	48		
<b>RÉSZVÉTELI FORMA</b>	Online: HAN Teams		
<b>DOKUMENTÁCIÓ</b>	fotódokumentáció, Certificate		

# Tesztelés – Szakkollégiumi résztvevőkkel magyar nyelven



<b>IDŐPONT</b>	<b>2021. FEBRUÁR 24. 14.00-16.00 (4 TANÓRA)</b>		
<b>PROGRAM</b>	14.00-16.00	How do you play? Online társasjáték – 14 fő	Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
<b>LÉTSZÁM</b>	16 fő		
<b>RÉSZVÉTELI FORMA</b>	Online: TEAMS		
<b>DOKUMENTÁCIÓ</b>	TEAMS stat		

# Tesztelés – KreaTábor



<b>IDŐPONT</b>	<b>2020. OKTÓBER 22. 10.00-18.00 (8 TANÓRA)</b>		
<b>PROGRAM</b>	14.00-14.30	Hozzuk vissza őket! – 9 fő Heti Tervező – 9 fő Fekete Csönd – 9 fő	Koller Inez, Szabó Benedek, Hajnalné Darabos Dóra, Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	14.30-15.00	Hozzuk vissza őket! – 9 fő Heti Tervező – 9 fő Fekete Csönd – 9 fő	Koller Inez, Szabó Benedek, Hajnalné Darabos Dóra, Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
	15.00-15.30	Hozzuk vissza őket! – 9 fő Heti Tervező – 9 fő Fekete Csönd – 9 fő	Koller Inez, Szabó Benedek, Hajnalné Darabos Dóra, Bálint István Ábrahám, Forgács Fanni
<b>LÉTSZÁM</b>	27		
<b>RÉSZVÉTELI FORMA</b>	Jelenléti, Rókus O027,28 és Társadalomtudományi Szakkönyvtár		
<b>DOKUMENTÁCIÓ</b>	fotódokumentáció		

# Szabadulószoba Webinárium



IDŐPONT	2021. JÚNIUS 11. 9.00-11.15 (3 TANÓRA)		
PROGRAM	10 perc	Köszöntő	Koller Inez
	20 perc	Horvát kultúraörzés és közösségfejlesztés	Balogh Máté, Révész Rebeka
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	20 perc	Társasjáték a proppi mesetipológia alapján	Sütő Ramóna
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	20 perc	A Heti Tervező mint érzékenyítő eszköz	Hajnalné Darabos Dóra
	10 perc	Kérdések és válaszok	
	20 perc	Toxikus nemi képek a videójátékokban	Csébi Fruzsina, Szabó Kristóf
	15 perc	Kérdések és válaszok Összegzés	Koller Inez
LÉTSZÁM	21 fő		
RÉSZVÉTELI FORMA	Online - TEAMS		
DOKUMENTÁCIÓ	Teams stat, hallgatói jegyzetek		

## Meghívott zsűri

Kakas Andrea, Magyar Orsolya, Széchenyi Programiroda;  
**Tóth Krisztián**, PTE Pályázati Osztály;  
**Nyirati András**, Emberség Erejével Alapítvány;  
**Nagy Balázs**, Clever Green Games;  
**Marksz Levente**, Nemzeti Művelődési Intézet

# Kurzus teljesítése

## **Asztali vagy online társas tervezéssel foglalkozó szakkollégisták számára:**

Részvétel a kerekasztal és a webinárium megszervezésében

Moderátori szerepvállalás a kerekasztalon

Saját tervezésű társas tesztelése minimum három tesztcsoporttal

20 perces előadás a webináriumon

KTDK dolgozat

## **A többi szakkollégista számára:**

Részvétel a kerekasztalon és a webináriumon

Aktív kérdezői szerepvállalás a kerekasztalon és a webináriumon

Részvétel asztali vagy online társas teszteléseken

Szóbeli és írásos visszajelzések nyújtása a tesztelési tapasztalatokról

Tudásteszt kitöltése az elméleti anyag alapján 2021. június 28-ig!







## Ajánlott szakirodalom

- Jaskóné dr. Gácsi Mária : Gamifikáció a pedagógiában. MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, 2020
- Juhász Valéria : A gamifikáció mint eszközrendszer és motivációs módszer az oktatásban. Neveléstudomány. 8. évf. 2. sz. / 2020
- *Serious Games Society*. (dátum nélk.). Forrás: <https://seriousgamesociety.org/about/>