

Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa

Recenzió Fromann Richárd: Játékoslét – A gamifikáció világa (Typotex Kiadó, 2017, 223 oldal, ISBN: 9789632799544) című könyvéről.

I
N
F
O
R
M
Á
C
I
Ó
S

T
Á
R
S
A
D
A
L
O
M

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Herendy Csilla, „Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa”.

Információs Társadalom XVIII, 1. szám (2018): 159–164.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.12>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

Fromann Richárd: Játékoslét. A gamifikáció világa

Recenzió Fromann Richárd: Játékoslét – A gamifikáció világa (Typotex Kiadó, 2017, 223 oldal, ISBN: 9789632799544) című könyvéről

Fromann Richárdot a kilencvenes évek elején, a Képző- és Iparművészeti Szakközépiskola diákjaként ismertem meg, amikor a természetvédelemmel foglalkozó, mindannyiunk által szeretett fizika tanárunk, Szabolcs Imre által szervezett NUT-körbe „felvételiztetett” társával a természet szeretetéről. Ezt megelőzték a Ricsi, Titusz és Szabolcs szervezte, a folyosón a szünetekben végzett, friss és kissé lázadó hangulatú bemutatók a dobozos tej és fémdobozos kóla környezetszennyezéséről és követték a hatalmas Budapest környéki túrák és a gyűrűfűi ökofalu-építés. Ami mindebben közös volt, az a „kisképzős” és NUT-körös létezés és szemlélet, amikor is úgy végeztük a komoly (egyben szép és szakmai) dolgokat, hogy közben nem féltünk jól érezni magunkat. Ez a fajta, „játékos”-ként is megfogalmazható hozzáállás bújhat meg valahol Richárd gamifikáció, azaz játékosítás iránti vonzódása mögött is. Én azt hoztam magammal azokból az időkbeli (a JÁTÉKtervező grafikus végzettség mellett), hogy érdemes annyit tanulni, hogy az ember azzal foglalkozhasson, amit igazán szeret csinálni, játszva tanulhasson-dolgozhasson. Így lettem később tréner, egyetemi oktató és UX kutató. És, mint Fromann Richárd könyvéből kiderül, ennek is gamifikációs vonatkozásai vannak, mégpedig Jane McGonigal játékosítás-szemlélete szerint, mert a „radikális váltást az jelentené, ha a megélhetéshez szükséges tevékenységet úgy végezhetnénk, hogy *azok a játék valódi örömmel járnának együtt*” (Síklaki István előszava, 12. old.). Így tettünk mi anno és teszünk most is, amikor tanulunk-dolgozunk-kutatunk. Ezért is vállaltam szívesen Richárd disszertációjának opponálását az ELTE TÁTK Szociológia doktori iskolájában, majd az annak nyomán készült könyvének ismertetését.

Fromann Richárd „Játékoslét” című könyve 2017 nyarán jelent meg a Typotex Kiadó gondozásában. A könyv fülszövegei erős és kedvesináló felütések: Csepeli György és Pintér Róbert gondolatai, valamint a szerző szubjektív „alapgondolatai” és Síklaki István alapos előszava helyezik kontextusba a könyvben leírtakat.

A könyv első fejezetében a szerző részletesen bemutatja a 21. századi játékoslét elméleti alapjait, áttekinti a homo ludens gondolkört, a gamifikáció alapjait és a játékos világszemlélet megjelenésének társadalmi jelentőségét. Ennek keretei között idézi mások mellett McGonigalt (2011), aki nemcsak rámutatott a videojátékok felhasználási lehetőségeire és jelentőségére, hanem maga is tervezett játékokat. Arra hívja fel a figyelmet, hogy emberek milliói töltenek el átlagosan heti 21-22 órát a virtuális világokban, online játékokban (...) és *ha a játékosok mindezt az időt a világ jobbítására fordítanák, választ találnának az olyan globális problémákra, mint a klímaváltozás, a szegénység vagy az olajhiány*. Állítása szerint a világ legsúlyosabb problémáit meg lehetne oldani olyan alternatív valóságokon és játékokon keresztül, ahol egy globális együttgondolkodás eredményeképpen az emberek különböző ötleteket, módszereket és megoldásokat közösen dolgoznának ki. A könyv későbbi részében olvashatunk is példákat ilyen típusú játékokra. A szerző utal

arra is, hogy „a játék és a játékos világszemlélet egyre nagyobb szerepet kap a társadalomban, különösen a fiatal generációk életében“ (19. old.).

Fromann ezután feltárja a gamifikáció mögött meghúzódó társadalmi kontextust és makrofolyamatokat. Azt is megvizsgálja, hogy az információs társadalom változása, a globális folyamatok milyen új „netgenerációkat” formálnak. Részletesen bemutatja és csoportosítja az internethasználókat, vagyis a „Veterán”, „Baby boom” és az X, Y és Z generációkat, online létük jellemző formáját, amit kiegészít két alcsoporttal, a „NetNoGame” és a „NetCoGame”¹ generációs kategóriákkal. Azt is bemutatja, hogyan működnek a virtuális létben kialakuló játékosközösségek.

Részletesen megismerteti az olvasóval az RPG-k és MUD-ok világát, az MMORPG játékokat, valamint a Second Life virtuális metauniverzumát. Az erről szóló fejezetben többek között azok kialakulásáról, írott és íratlan szabályrendszeréről ír. A virtuális közösségek világát a World of Warcraft játékon keresztül mutatja be.

Ezt követően, az 1.4.3 fejezetben a 2010 őszén előkészített, 2011 februárjában elindított longitudinális felméréséről, a „JátékosLét” kutatásról olvashatunk. A kutatás egyik célja az volt, hogy a szerző felmérje, hogyan működnek a játékos közösségek, illetve hogy a játékoknak milyen hatása lehet a játékosokra. Ennek kérdései vezették a kutatás ennél – e sorok írója szerint – lényegesebb kérdésére, a gamifikáció vizsgálatára, vagyis arra, hogy *a játékok és a játékos mechanizmusok milyen módon építhetők be a hétköznapi életbe, oktatásba, társadalmi szemléletformálásba, üzleti és munkafolyamatokba.*

Fromann Richárd hetedik éve tartó longitudinális, kvalitatív és kvantitatív módszereket is alkalmazó kutatásában eddig már közel 50 000 kitöltés született. Apróbb módszertani, ám annál érdekesebb és fontosabb részlet, hogy a játékosok időről-időre történő bevonásában, aktiválásában komoly szerepe volt annak is, ahogyan a szerző felépítette az egész kutatás kommunikációját, és azt, ahogyan a játékosok felé mutatkozott. Igyekezett magát hiteles kutatóként definiálni, objektív volt és tárgyilagos, valamint kilépett a „nagy hagyományokkal rendelkező, játékosokkal szembeni negatív sztereotípiákra építő hipotézisek világából” (47. old.), mert ellenkező esetben a játékosok erősen ellenálltak volna neki, és a kutatásának is. Nem tekintette őket „kockának”, függőnek, aszociálisnak vagy agresszívnek. Ugyancsak kiemeli a kutató és a játékosok közötti interaktivitás szükségességét (előzetes véleményezés, terjesztés, eredmények közzététele), melynek értelmében a játékosokat bevonta többek között a kérdőív szerkesztésének szakaszaiba is. Ennél fogva az interaktivitás része volt az eredmények visszacsatolása is.

¹ **NetNoGame generáció:** A NetNoGame kategóriájába sorolta be a szerző a netgeneráció azon tagjait, „akik nem élnek a sokszereplős online játékos közösségek mindennapos világában. Ők nagy valószínűséggel a legidősebb netgenerációs személyek, akik számára bár az infokommunikációs tér otthonos, és akár sokat is játszanak, de még nem hangsúlyos az online játékok közösségeiben való létük.”

NetCoGame generáció: A NetCoGame kategóriájába a netgeneráció azon tagjait sorolja, „akik számára a sokszereplős online játékok a mindennapok szintjén jelen vannak. Ők leginkább a fiatalabb netgenerációs korosztályból kerülnek ki, és számukra meghatározó tényező az online játékok szabályrendszere, logikája és működési elve (...), anyanyelvi szinten beszélnek a számítógépek, videojátékok és más digitális eszközök új nyelvét”. (31. old.)

Tanulságos része a könyvnek a valós és a virtuális világ közötti kapcsolatok és párhuzamok bemutatása a „Virtuális reinkarnáció”: online és offline státuszok kapcsolata (1.5) fejezetben. Ezek egyik szempontja, hogy az MMORPG-k egyik fő jellemzője és értéke a szociális és társas tér, amelyben a játékosok interakcióba kerülhetnek egymással. Gyakran előfordul, hogy a virtuális térben létrejött kötelékek-barátságok a valós térben is folytatódhatnak. A kutatás során kiderült azt is, hogy a való élet pozícióihoz képest milyen felelősséggel és teherrel jár a virtuális státuszok betöltése, különösen a vezetői lét szempontjából. Az online világban éppoly kiemelten fontos a vezetői képességek és kompetenciák megléte, mint a valós létben, sőt mi több, aki a játékban jó vezető tud lenni, az nagy eséllyel a való világban is az (például klánvezér és felsővezető). (Kérdésként merülhet fel persze az olvasóban, hogy ez miért is lenne másként, mi motiválná a való életben aktív és kreatív embert arra, hogy egy játékos közösségben ettől merőben eltérő viselkedést tanúsítson?) A szerző szerint az alternatív, online játékos szubkultúrában hasonló jellegű csoportmechanizmusok és szabályrendszerek termelődnek újra, mint amelyekben jelenleg is élünk, a való világban. A fejezeten belül részletesen taglalja e csoportmechanizmusok különféle szempontjait.

Ezt követően az 1.6 fejezetben az új motivációs rendszerekről ír, és bemutatja Harlow kutatásának eredményét, amely szerint a jutalmazás végső soron a teljesítmény csökkenéséhez vezet. Harlow ezt a jelenséget manipulációs drive-nak nevezte el (63. old.)

Emellett olvashatunk Pink elméletéről, aki az alapvető emberi motivációs mechanizmusokat fejlődéstörténeti szempontból elemzi, és három fő korszakot különít el. A Motiváció 1.0 motivációs rendszer kizárólag a túlélésről szól, míg a Motiváció 2.0 „a külső környezetből érkező, jutalmazásra és bühtetésre épülő társadalmi operációs rendszer.” (66. old.). A Motiváció 3.0 fejezetben a belső (intrinzik) motivációt és az azzal kapcsolatos kutatásokat mutatja be.

Külön fejezetet (1.7) szentel a gamifikáció mögött meghúzódó játékosmotivációk és játékosmotiváció-típológiák bemutatásának. Ír a Csíkszentmihályi Mihály által leírt flow-élményről, annak tényezőiről, valamint arról, hogy a játékosmotivációkat meghatározó tényezőknél is gyakran tetten érhetjük a flow-élmény jelenlétét, amikor a játékos önkéntelenül is átadja magát az élményének, és abba teljesen belefeledkezve, nagyon kellemesen érzi magát.

Ezt követően kétféle játékos-típológiai rendszert (Bartle és Yee-modellek) mutat be az 1.7.2 fejezetben, és azon túlmenően egy harmadik megközelítésmódot is ajánl, a saját kutatása nyomán kialakított önreflexív játékosmotiváció-típológia modellt, az „F-modellt”. A modellt a szerző több tízezernyi játékos adataiból markánsan kirajzolódó, hét kategóriából álló önértékelő játékosmotiváció-típológia alapján alkotta meg. Úgy gondolja, hogy a játékosokkal kapcsolatos „hamis sztereotípiák” miatt van szükség arra, hogy objektíven, tudományos megalapozottsággal figyeljük őket. Leszögezi, hogy ezek csupán önreflexiók (mit gondolnak magukról a játékosok) vagyis gyakorlatilag motivációs énképek, ugyanakkor fontosak a gamifikáció, a játékosított eszközök kialakításakor. „F-modellje” tehát egy olyan önértékelő játékosmotiváció-típológia, amely segít azonosítani, csoportosítani és kategorizálni a különböző játékosokat és felhasználókat. Az F-modell szerint hét játékoscsoport létezik, és ezekbe a csoportokba a játékosok a játékmotivációs énképük alapján sorolhatók be. Kifejezetten érdekes a kutató azon megállapítása, hogy az online játékosokra nem lehet egységes tömegként tekinteni, hanem jól szegmentálhatók, mégpedig például

az általuk játszott különböző játékfajták alapján. Ennél fogva a játékosok nemcsak demográfiai szempontból különböznek egymástól, hanem motivációik tekintetében is, így más motívumcsoportot hajtja a stratégiai játékosokat és más a szerepjátékosokat. Bemutatja az általa elkészített F-modell elmélet struktúráját is. Ebben három fő motivációs csoportot különböztet meg, a teljesítést (ők a teljesítők), a kapcsolatot (ők a társaságiak) és a virtualitást (ők a felfedezők) keresőket. Ezt a három fő komponenszt további motivációs alkomponensekre bontotta és a későbbiekben tesztelte is.

A könyv következő nagyobb részében, a 2. fejezetben a szerző a gamifikáció megjelenéséről ír a társadalomban, és a játék fogalmát, a játékosítást ismerteti részletesen. Többek között részletesen bemutatja Johan Huizinga kultúrtörténész játékmeghatározását és Robert Callois francia szociológus osztályozását, játékkategóriáit. Utal arra, hogy „a játék fogalmának meghatározása mindig is nagy kihívást jelentett” (96. old.) és a fogalom sokféleképpen közelíthető meg. Huizinga szerint „az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki” és több feltételnek kell az adott tevékenységnek megfelelnie, hogy azt játéknak tekinthessük. Így például önkéntes és szabadon választott cselekvés ugyan, de kötelező szabályok szerint zajlik. Bizonyos mértékű öröm és feszültség is jellemzi és a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri (részletesen lásd: ugyanott).

Callois húsz évvel későbbi osztályozási rendszere a játékok közötti különbségekre alapoz, és így különíti el egymástól az *Agont* (versengésre épülő játékok, például sakk), az *Aléat* (szerencsén és véletlenül alapuló játékok, pl lottó), a *Mimikrit* (utánzásra alapuló játék, például szerepjáték, színház) és a *Ilinxet* (teljes átélésre, szédülésre épülő játékok, például tánc, hullámvadás). Callois fogalmazta meg először a *game* (ludus) és a *play* (paidia) szavak jelentése közti különbségeket, amelyeket részletesen ismertet a szerző. *Play* az a szabad játék, amely során nincsenek komolyabb céljaink, kötetlen mozgástere van és „jelen van minden boldog pillanatban, amely közvetlen és rendellenes izgalmat okoz (...).” Ezzel szemben a *game* (ludus) az irányított játékok világa, szabályoknak alávetett, így kötöttebb, formálisabb rendszer, amelybe strukturált konfliktusok vannak beépítve, amelyek „a játékosokat versenyzésre és problémamegoldásra ösztönzik” (97–98. old.).

Ezután számos gyakorlati példa segítségével mutatja be a gamifikáció különböző területeit. Ír a videojátékok potenciális pozitív hatásainak kutatásáról a 2.1.2 fejezetben, az online játékok kognitív és szociális kompetenciákra gyakorolt lehetséges fejlesztő hatásairól. Kutatási példákat mutat be a játékok látásjavító hatásának vizsgálatáról, melyek eredményei szerint a lövöldözős játékok egyes esetekben javíthatják a látást, az éleslátást és a perifériás látást egyaránt, valamint a kontrasztészlelés érzékenységét, tompalátók esetében pedig a játék sztereolátásra gyakorolt hatását. Ugyancsak emlékeztet a sebészeti példa, ahol is a kezdő sebészek videojátékokkal játszottak, amelyet követően egyértelműen javult a teljesítményük a laparoszkópiás beavatkozások során.

Ugyanitt részletesen bemutatja a gamifikáció kezdetét (2.2 fejezet), előzményeit és a fogalom értelmezéseit, valamint azt is, hogy miképp határolódik el a játéktól. Leírja, hogy a játékoknak milyen immerzív, pszichológiai ereje van, itt említi meg azt, hogy sokan azok káros hatásairól beszélnek, miszerint „a gyermek egész nap nem csinál semmit, nem tanul, elhanyagolja a kötelességeit, de közben egész nap játszik” (122. old.).

Ezt követően bemutatja a gamifikáció különböző alkalmazási területeit az oktatási és munkahelyi-tüzleti folyamatokban (2.3 fejezet). Számos gyakorlati példa segítségével illusztrálja, milyen pozitív hatásokat eredményezhet alkalmazása, hogyan válik az egyéb-

ként unalmas munka és oktatási környezet szórakoztatóvá és izgalmassá, ahol a korábbinál lényegesen jobb eredmények szület(het)nek. A szerző célja, hogy rövid helyzetértékelő összefoglalót adjon, példákon keresztül. Így mutatja be többek között a matematika megszerettetését célzó Dragon Box és a biológiai ismeretek elsajátítását segítő Fold It játékokat. Figyelemreméltó, hogy az utóbbival játszó közösségnek egy több évtizedes orvostudományi problémát sikerült pár hónap alatt megoldania.

Ezután ír az oktatás területén alkalmazható technikákról, az iskolai értékelés és a tanulási folyamat gamifikációjáról, a játék alapú és játékosított tanulásról. Ezt nemcsak nemzetközi, hanem hazai példákkal is szemlélteti. Pozitív vonás a recenzens számára az is, hogy a szerző Prievara Tibor komplex gamifikációs oktatási és értékelési rendszerét is bemutatja, amelyben maga is tanult anno Tibor nyelviskolájában, és fél éven belül meglepő haladást ért el gyenge belépőszintű angolról erős középfokig – köszönhetően az általa alkalmazott gamifikációs jellegű oktatási és értékelési módszertannak. Ezt követően több olyan megoldást is bemutat, amelyeket a szülők és pedagógusok egyaránt alkalmazni tud(ná)nak az oktatásban. A könyv igazi erőssége és gyakorlati hasznossága talán itt bontakozik ki a legszebben.

A munkahelyi és üzleti környezetben szintén egyre nagyobb problémát jelent a megfelelő motivációs környezet kialakítása, nemcsak a munkavállalók, hanem az ügyfél és a fogyasztó szempontjából is. Éppen ezért külön fejezetet (2.3.2) szentel a szerző ezeken a területen (toborzás, belső hatékonyságnövelés, crowdsourcing) alkalmazható gamifikációs módszerek és megoldások bemutatásának, és ezekre hazai és nemzetközi példákat is hoz.

A szerző a fejezetet a gamifikáció határainak felvázolásával, téves értelmezéseinek bemutatásával, lehetséges tévútjainak felvázolásával folytatja, és a jó gamifikációs folyamat legfontosabb kritériumainak és lépéseinek bemutatásával zárja, és javaslatait tíz pontban foglalja össze. Ezek közé tartozik többek között az, hogy a gamifikáció nem mindenható csodaszer és nem is önmagáért való játék, alkalmazását szakszerű diagnózisnak kell megelőznie, rendszerbe integrálnak és pszichológiai alapokon nyugvónak kell lennie, önkéntes legyen és a dolgozók ne érezzék azt, hogy manipulálják őket (részletesen lásd: 162. old.)

Részletes kutatómunkát ismertető, sőt azon túlmutató könyvet olvashatunk tehát, ha kezünkbe vesszük Fromann Richárd könyvét, melynek eredményei több éven át tartó kutatómunkán alapulnak. A szerző a könyv szövegezésében is folyamatosan figyelemmel van az olvasó érdeklődésének fenntartására, amikor a korábban már „megismert” elméletekre, kutatókra visszautal.

Azonban, ahogy az azt megalapozó disszertációban, úgy ebben az írásban se fejt ki bővebben a szerző az Y és Z generáció online léte kapcsán felmerülő kritikákat és csupán egy rövid gondolat foglalkozik azzal, miszerint „Sokszor tapasztaljuk, hogy a videojátékok káros hatásairól beszélők arról panaszkodnak, hogy «a gyermek egész nap nem csinál semmit, nem tanul, elhanyagolja a kötelességeit, de közben egész nap játszik»” (122. old.). Ezzel szemben vannak olyan pszichológusok és szociológusok, akik rendre szóvá teszik a videojátékok napi életre gyakorolt káros hatását. Többek között Zimbardo emel szót, aki a „Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak?” című munkájában arról ír, hogy a mai tinédzser és húszas generáció mind tanulmányokban, mind magánéletben alulteljesít és fiatal férfiak „sikertelenek a tanulmányaikban, szociálisan és szexuálisan” (Zimbardo és Coulombe 2016: 14). Véleménye szerint ennek okaként „olyan környezeti tényezőket kell figyelembe vennünk, mint a ma már általánosnak számító apátlanság, a könnyen elérhető, izgalmas

videójátékok, és hogy az online pornográfia szabadon hozzáférhető” (uott). „A valóságban idegenül mozgó, a visszautasítástól féltő fiatalok a virtuális világba menekülnek. (...) A túlzott videójáték – napi négy óránál több idő – (...) csökkenti azt az igényt, hogy valakivel személyesen is találkozzanak. A videójátékok változatossága és intenzitása az élet más területeit – iskola, munka – unalmassá teszi.” (Balla 2015) Zimbardo szerint ez különösen a fiatal fiúkra-férfiakra igaz, akiket mostanra a lányok-nők nemcsak az iskolában, hanem a munkaerőpiacon is megelőznek. Többek között ezen álláspont felvillantása meggyőzően árnyalhatta volna a videójátékok hatásainak bemutatását.

A videójátékok és online lét kritikájának kihagyása azonban semmit nem vesz el a gamifikáció bemutatásából és a fontosságának indoklásából. Őszintén hiszek abban a gondolatban, amelyet a szerző (és jómagam egykori) konzulense, Síklaki István egyetemi magántanár ír a könyv bevezetőjében: „A radikális változást az jelentené, ha a megélhető és szükséges tevékenységeinket úgy végezhethetnénk, hogy azok a játék valódi örömeivel járnak együtt. Erre kínál lehetőséget a játékosítás”. Mindezek mellett meg vagyok győződve arról, hogy a megfelelő módon megtervezett és alkalmazott gamifikáció kedvező hatása az oktatásban és a munkahelyeken is megkérdőjelezhetetlen.

Irodalom

- Balla Eszter, „A nemzedék, amit tönkretesz a magány, az online játék és a pornó. Philip Zimbardo üzenete a fiataloknak”, *Heti Válasz*, 2015. június 15. <http://valasz.hu/vilag/a-nemzedek-amit-tonkretesz-a-magany-az-online-jatek-es-a-porno-113480>
- McGonigal, Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, 2011.
- Zimbardo, Philip and Nikita D. Coulombe *Nincs kapcsolat - Hová lettek a férfiak?*, Libri Könyvkiadó, Budapest, 2016.

