

SZABADIDŐ? SZABADULÁS? – Exit games a rekreációban

LEISURE? ESCAPE? – Exit games in recreation

DOI: 10.21486/recreation.2020.10.4.4



ÖSSZEFOGLALÁS:

Az elmúlt évtizedben a városok szabadidős kínálatában új, innovatív termékek is megjelentek, melyek egyik új fejlődési iránya a gamifikáció. Egy játék áll az aktivitás középpontjában, emlékezetes élmények kialakítása érdekében. Napjainkban a kreatív turizmus és gamifikáció egyik nemzetközi szinten is legnépszerűbb szolgáltatása a szabadulószoba, amelynek európai meghonosításában a magyar szolgáltatók úttörő szerepet játszottak. Kutatásunkban feltérképezzük Budapest ilyen típusú szolgáltatásait, melyek a lakosság és a turisták számára is egyre fontosabb vonzerőt jelentenek.

Kulcsszavak: gamifikáció, szabadulószobák, élmény, rekreáció, aktivitás



ABSTRACT:

In the last decade new innovative products appeared in the cities' leisure supply. One of their new development way is 'gamification'. A game is in the center of activity, towards memorable experience. Nowadays the exit games are one of the most popular services of creative tourism and gamification, also in the international markets. In the way of their introduction in Europe the Hungarian service providers act as pathfinders. In our survey these kinds of services are mapped in Budapest, playing an increasingly important attraction for inhabitants and tourists as well.

Keywords: gamification, exit games, experience, recreation, activities

BEVEZETÉS

A szabadidős kínálat és a turizmus is igazodik a változó rekreációs igényekhez, egyre szélesebb, színesebb palettával. Életkorok, nemek, s a lokalizáció mentén is kategorizálhatók a rekreációs tevékenységek. Így vidéki/rural és városi/urban activityk léteznek (WHO, 2010).

A szabadulószobák a városi/urban activityk sorába, a szellemi rekreáció rendszerében (Fritz, 2019) pedig a „Társasági, egyéni szellemi rekreáció” kategóriájába sorolhatók, azon belül a Játékok alcsoportba.

A szűken értelmezett városi turizmusban a látványosságok megtekintése is a szellemi rekreáció részeként értelmezendő. A kognitív képességek közül fejleszti pl. az emlékezetet, a vizuális észlelés mellett audioguide vagy idegenvezetővel tartott sétán az auditívot is. Co-creation keretében kreatív technikákban részvétellel emellett a taktilis érzékelés is fejlődik.

Habár Budapest a kulturális és örökségturizmusban pozicionált termék, kínálatában már megjelentek újszerű, modern formák is (Rátz, 2015). Specializált niche-termékek igazodnak a turisták megváltozott igényeihez, új élményelemeket

kínálva (Smith, 2006). Ezek egyike a gamifikáció, melynek során magát a játékot az eredeti, megszokott kontextusától eltérő módon és céllal alkalmazzák (Deterding et al. 2011).

MÓDSZEREK

A kutatásunk egy longitudinális jellegű felmérés, 2014 szeptemberétől folyamatosan zajlik. Az elérhető szabadulószobás szolgáltatások vizsgálatánál – egyéb adatbázis hiányában – a weben elérhető budapesti szolgáltatások adatait kategorizáltuk, elemeztük mennyiségi és minőségi mutatóik alapján. Támazkodunk a véleményoldalakon és a gyűjtőoldalakon elérhető adatokra is. Eddig 181 szolgáltatást vizsgáltunk.

EREDMÉNYEK

Mivel rekreációs szolgáltatásokra, legyen az akár kulturális kikapcsolódás vagy testedzés, a magyar lakosság a jövedelmének nagyon kis részét költi, így a kulturális és a sportszektor igyekszik egyre változatosabb kínálatot felvonultatni (Gösi, 2020). Ennek egyike lehet a gamifikáció is, amelynek középpontjában a játék áll, amely meghatározott szabályok szerint folyik, sajátos struktúrája van, önkéntes részvételen alapul, és kétes, előre nem látható eredménnyel zárul (Seaborn – Fels, 2015).



Szerző:

DR. PETYKÓ CSILLA
Egyetemi docens
Budapesti Gazdasági Egyetem
Turizmus Intézet
1054 Budapest, Alkotmány u.
9–11.
Telefon: +36 1 374 6202
Érdeklődési kör: utazás,
turizmus, könyv
petyko.csilla@uni-bge.hu



Szerző:

DR. NAGY ADRIENNE
Egyetemi docens, képzésvezető
Budapesti Gazdasági Egyetem
Turizmus Intézet
1055 Budapest,
Markó utca 29–31.
Telefon: +36 1 374 6230
nagy.adrienne@uni-bge.hu
Érdeklődési kör: utazás,
sportrendezvények, olvasás



Szerző / rovatvezető:

DR. MAGYAR MÁRTON
Adjunktus
ELTE Egészségfejlesztési
és Sporttudományi Intézet
1117 Budapest,
Bogdányfő Ödön u. 10/B.
magyar.marton@ppk.elte.hu
Érdeklődési kör: animáció,
turizmus, zene, tánc, úszás
Fotó: Háromi Zsófia

A folyamatban kiemelt szerepe van a résztvevők aktivitásának és interakciójának. Az együttműködési készség mellett a konfliktuskezelés képessége is fejlődik (Xu et al. 2014). Habár egyénileg is végezhető, a társas, csoportos formák maradandóbb élményt nyújtanak (Fritz – Magyar, 2015). Ezek jellemzik a szabadulósobás játékokat (real-life escape room) is.

A szabadulójáték a résztvevők tudatos együttműködésén, a kölcsönös tudás- és ismeretmegosztáson, a párbeszeden és konfliktuskezelésen keresztül távolabbra mutató társadalmi és szociális hatással is bír (Pan et al. 2017).

A szabadulójáték aktív, jellemzően szellemi/mentális rekreációt jelent a fenti kognitív, mentális képességek fejlődése révén. Ez az újdonságot és hedonisztikus élményeket is kínáló játék flow-t és akár rendkívüli, életmódváltó élményeket is nyújt (Dilek – Dilek, 2018), továbbá a drogprevencióban is alkalmazható eszköz (Kapitány-Fövény et al. 2019).

2011-ben nyílt az első ilyen helyszín Budapesten. A TODODO Ltd. (2020) nyilvántartása szerint lokációs szinten egyértelműen Európa a piacvezető. Hazánk 12 városában összesen 192 db szabadulósobás játékot, Budapesten 147 db-ot (a nemzeti kínálat 76,6%-át) listáznak.

Témakör	Játék tematikája	2014	2016	2018
1. <i>kijutás</i>	kijutás börtönből, pincéből, egyiptomi sírkamrából, hajókabinból stb.	28 (28%)	72 (47%)	88 (49%)
2. <i>nyomozás</i>	gyilkos, rabló, tolvaj, ékszer, eltűnt személy, térkép, irat, valamilyen titok stb. után	19 (19%)	43 (28%)	49 (27%)
3. <i>film</i>	mesék, James Bond, Harry Potter, Lost, Ms. Marple, Trónok harca, Gömb, CSI stb.	12 (12%)	15 (10%)	17 (9%)
4. <i>utazás</i>	körutazás, dzsungel, világűr, múlt, jövő	13 (13%)	9 (6%)	9 (5%)
5. <i>erotika és horror</i>	korhatáros játékok	6 (6%)	4 (3%)	5 (3%)
6. <i>ismeretterjesztés</i>	kémia, földrajz, Magyarország stb.	3 (3%)	1 (1%)	1 (1%)
7. <i>egyéb</i>	változatos feladatok	18 (18%)	10 (6%)	12 (7%)
Összesen:		99	154	181

A rekreációs program sikerét az is alátámasztja, hogy 2014 óta megrendezik a Szabadulósobák Éjszakáját is, ahol 50%-os árkedvezménnyel várják a résztvevőket a főváros mellett vidéki helyszínekre is (Sweet Escape Kft., 2019). Sajnos idén a pandémia miatt elmaradt.

Webes gyűjtőoldalakon (pl. szabadulosobak.hu, exitgames.hu) elérhető „szabadulás ajánlatok” adták a kiindulási adathalmazt. Ezeket rendszereztük a tematika, az időtartam és az egy játékban részt vevők létszáma szerint. A játékokat 7 témakörbe soroltuk (1. táblázat).

2014–2018 között a kínálatbővülés jelentős (+83%). Csekély számú új piaci belépő mellett a már működő egységek bővítették kínálatukat.

A kijutás nem hétköznapi körülmények közül/helyszínekről történik, amelyek a feladathoz igazodnak: borzongató, szűkös, rendezett/rendezetlen, sötét/világos, zajos/csendes, a történet jellege szerint. Számos esetben egy ismert filmhez kapcsolódóan építik fel a szobát.

A rövidebb időes játékok koncertek, rendezvények előtt vagy után is bevezethetők, mint egy multifunkcionális szellemi rekreációs termék. Egyes helyszínek lehetővé teszik két játék egymásba kapcsolását is.

A résztvevők száma általában 2-6 fő, igazodik a játékok színteréül szolgáló szobák, helyiségek méreteihez. Nagyobb csoportok fogadása akkor lehetséges, ha egy időben egyszerre több szobában is játszhatnak vendégek. Így akár 24-30 résztvevőt is tudnak fogadni.

Az újdonságok egyike, hogy egy helyszínen lehetőség van két csapat versenyére is, ahol azonos feladat gyorsabb megoldásában



versenyezhetnek a csapatok, esetleg egymást akadályozhatják.

Léteznek mobil és online szabadulósobák is, ez utóbbiak a pandémiás helyzetben is kiváló lehetőséget nyújtanak turisták és a helyi lakosság részére is. A Find The Cloud Bt. kínálatában például megtalálható a „CloudGame”, azaz egy felhő alapú logikai kvíz is, JavaScript felületre, az akár 500 fő, párhuzamosan játszó résztvevő saját okoseszközéről vezérelve, 15-60 perces játékidőben (*Find The Cloud, 2020*).



A szabadulójáték tehát a rekreáció több szegmensét kiszolgálja. Hétköznapi rekreációban gyermek/felnőtt születésnapok, céges események kapcsolódó programja is lehet. Egyre több céges rendezvény, csapatépítési tréning helyszíne is. A vizsgált időszakban az angolul játszható játékok aránya 31%-ról 50%-ra, míg a szolgáltatást kínáló idegennyelvű honlapok aránya 52%-ról 79%-ra nőtt. Szálláshelyek, múzeumok és éttermek kínálatában is megtalálható.



KÖVETKEZTETÉSEK

A hétköznapi és turisztikai rekreáció az élményszerű, tartalmas és kreatív szabadidőeltöltés lehetőségét kínálja a szabadulósobákkal is. A lakosság, bel- és külföldi turisták életminőség-javulását, illetve mentális, kognitív képességek fejlődését eredményezhetik több korosztály esetében. Hozzájárulnak a főváros turisztikai és rekreációs szempontú megújulásához is.

A kereslet részletesebb elemzésére, a rekreációs szegmensek elkülönítő vizsgálatára adatbázisok nem állnak rendelkezésre. Így a kereslet összetételének, valamint az elérhető rekreációs élményhatások megismerésére egy átfogó primer (új) kutatás adhatna lehetőséget, a teljes körű piaci összkép megalkotása érdekében, amellyel külföldi szabadulósobák keresleti-kínálati sajátosságaival nemzetközi összehasonlító vizsgálatok is végezhetőek lennének.

IRODALOMJEGYZÉK

Deterding, S. – Dixon, D. – Khaled, R. – Nacke, L. E. (2011) From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification”. MindTrek '11 Proceedings. ACM, Tampere, Finland, 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040

Dilek, S.E. – Dilek, N.K. (2018) Real-life escape rooms as a new recreational attraction: the case of Turkey. *Anatolia*. 29. 4. 495-506. DOI: 10.1080/13032917.2018.1439760

Find The Cloud (2020) Mobil szabadulósobák. From: <http://www.findthecloud.hu/mobil-szabaduloszobak/>

Fritz, P. – Magyar, M. (2015) Társasági – egyéni rekreációs tevékenységek. In: Fritz, P. (szerk.) *Szemleli rekreáció. Dialóg Campus, Budapest–Pécs*, 119–245. o.

Fritz, P. (2019) A szemleli rekreáció felosztása, rendszertani megközelítése. In: Fritz, P. (szerk.) *Alapfogalmak és jelentésük a rekreáció területén. Rekreáció mindenkinek III. Miskolci Egyetemi Kiadó, Miskolc*, 39–41. o.

Gósi, Zs. (2020) A szabadidősport finanszírozásának lehetséges módjai. In: Gósi, Zs., Bukta, Zs. (szerk.) *A sport társadalmi, gazdasági és utánpótlás-nevelési kérdései. Akadémiai Kiadó, Budapest* From: https://mersz.hu/dokumentum/m749astguk_1/

Kapitány-Fövény, M. – Gilbert, A. – Szedmák, E. (2019) Játékelemek alkalmazása az egészségfejlesztés területén: egy prevenciós szabadulósoba bemutatása. In: Feith, H.J., Falus, A. (szerk.) *Egészségfejlesztés és nevelés. A kortársoktatás pedagógiai módszertana elméletben és gyakorlatban. Akadémiai Kiadó, Budapest*, 147–150. o.

Pan, R. – Lo, H. – Neustaedter, C. (2017) Collaboration,

awareness, and communication in real-life escape rooms. *DIS '17 Proceedings*. Edinburgh, UK, 1353–1364. DOI: 10.1145/3064663.3064767

Rátz, T. (2015) Alternatív városnézés Budapesten: globális innováció vagy lokális szolgáltatásfejlesztés? In: Rátz, T. – Michalkó, G. (szerk.) *Kreativitás és innováció a turizmusban. Turizmus Akadémia 7. KJF – MTA CSFK Földrajtudományi Intézet – Magyar Földrajzi Társaság, Székesfehérvár–Budapest*, 79–90. o.

Seaborn, K. – Fels, D. I. (2015) Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*. 74. 14–31. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006

Smith, W. L. (2006) Experiential tourism around the world and at home: definitions and standards. *International Journal of Services and Standards* 2. 1. 1–14. DOI: 10.1504/IJSS.2006.008156

Sweet Escape Kft. (2019) Szabadulósobák Éjszakája. From: <https://www.szabaduloszobak.hu/szabaduloszobak-ejszakaja>

TODODO Ltd. (2020) World of Escapes/Countries. From: <https://worldofescapes.com/countries>

Xu, F. – Weber, J. – Buhalis, D. (2014) Gamification of tourism. In: Xiang, Z., Tussyadiah, I. (eds.), *Information and communication technologies in tourism 2014*. Springer, Wien, 525–537. DOI: 10.1007/978-3-319-03973-2_38

WHO (2010) Social component. In: Khasnabis, C., Motsch, H.K. (főszerk.) *Community-Based Rehabilitation: CBR Guidelines*. WHO, Geneva