

# Játsszunk? Játsszunk! – A társasjáték-pedagógia biztonsági vetületei

Dinnyés Katalin Julianna

Pécsi Tudományegyetem „Oktatás és Társadalom” Neveléstudományi Doktori Iskola, Pécs, Magyarország  
E-mail: dinnyes.kato@gmail.com

Jesztl J., Lencse M. (2018) *Társasjáték-pedagógia*.  
Budapest, Demokratikus Ifjúságért Alapítvány.

[http://www.tani-tani.info/konyvek/tarsasjatek\\_pedagogia\\_issuu](http://www.tani-tani.info/konyvek/tarsasjatek_pedagogia_issuu) [Letöltve: 2022. 02. 07.]

„Mondd el és elfelejtem; mutasd meg és megjegyzem;  
engedd, hogy csináljam és megértem.”  
Konfuciusz (Gabe Zichermann–Joselin Linder 2013)

A Jesztl József és Lencse Máté szerzőpáros *Társasjáték-pedagógia* címmel kiadott műve a Tani-tani Könyvek sorozatban, online formában jelent meg 2018-ban. A címet hallva felmerülhet bennünk a kérdés: Társasjáték? Pedagógia? Játék az oktatásban? Hogyan és miként kapcsolódik ez össze? Belefér az oktatási közegbe a játék? A könyv többek között ilyen és ehhez kapcsolódó kérdéseket jár körbe. A könyv hiánypótló és innovatív, összefoglalja a társasjáték-pedagógia elméleti hátterét, a gyakorlatban való alkalmazását, és praktikus, gyakorlatias tanácsokat is nyújt minden szakember és érdeklődő számára. Az Egészségügyi Világszervezet 2019 végén világjárvánnyá nyilvánította a SARS-CoV-2 vírus által okozott COVID-19 betegséget, és a kialakult helyzet miatt otthonmaradást (home office), szociális távolságtartást, továbbá digitális oktatást javasoltak az emberek egészsége és az egészségügyi ellátórendszer túlterheltségének elkerülése érdekében (*Végh–Soltész–Várhelyi–Pusztafalvi 2021; OECD 2021*). A pandémiás helyzet az oktatás, az oktatási módszerek és eszközök online keretek között való megvalósítását tette szükségessé. A *Jesztl és Lencse (2018)* által javasolt társasjátékokat nemcsak offline, hanem online keretek között is lehet alkalmazni, megvalósítva így a társasjáték-pedagógia módszerét, viszont magával hordozva a virtuális tér veszélyeit (*Magyarország Bíróságai 2018*). Munkámban ennek az oktatási módszernek a biztonsági szempontjait igyekszem figyelembe venni, kiemelve az esetleges veszélyforrásokat, és rávilágítani azokra a felderítetlen biztonsági résekre, amelyeket a támadók esetlegesen kihasználhatnak. Az Európai Unió „EU Cybersecurity Strategy” célja, hogy a kiberfenyegetésekkel szembeni ellenálló képességet kialakítsa és

biztosítsa a területén élő összes polgára számára (*European Commission 2021*). Az online keretek között megvalósuló társasjáték-pedagógia során számos személyes és digitális adat kerül felhasználásra, és ez a tény a rendszerek megbízhatóságára és alkalmazására vonatkozólag jelentős kockázattal jár, továbbá azért is, mert az informatika már mindannyiunk életét maximálisan átszövi (*Som 2013*).

A könyv gondolatának megértéséhez elengedhetetlen, hogy a *szerzőkről* említsünk néhány mondatot. Jesztl József már 2003-ban tehetséggondozó munkájában a játékot emelte a középpontba, és nevelési intézmények képzési programjának készítése mellett játékkimeretet is oktatott. Könyveivel a gyermekvédelmi szakembereket, valamint pszichiátriai rehabilitációban aktív egészségügyi dolgozókat is megcélozza a gyermekek és laikus érdeklődő emberek mellett (*Jesztl–Lencse 2018: 11–13*). Lencse Máté múltjában sem idegen a társasjáték-pedagógia, hiszen 2013 óta foglalkozik hátrányos helyzetű gyermekekkel ezzel a módszerrel. Élete jelentős részében képzéseket, foglalkozásokat és tanoda jellegű tevékenységeket tart, továbbá a nevelőszülők társasjáték-pedagógiai képzésében is részt vett. Vezetői tevékenysége mellett programtréner és játékszerző (*Jesztl–Lencse 2018: 112–113*). Jelen szakirodalomhoz kapcsolódóan, a szerzőpáros összeállított egy játékgyűjteményt *Jól játszani* címmel (*Jesztl–Lencse 2019*) a téma iránt érdeklődőknek, amelyben hét táblás játék segítségével igyekszik megszerettetni mindenkit a társasjátékokat.

A Jesztl és Lencse *Társasjáték-pedagógia* című könyve általános jellemzőjeként elmondható, hogy az elméleti alapok mellett közel egyenlő arányban gyakorlati tapasztalatokat is összegez. A mű nyelvezete könnyed, gördülékeny, olvasható, amellyel még szimpatikusabbá és emberibbé teszi a módszert a laikus érdeklődő és a szakemberek számára egyaránt. Összességében gyakorlatias, a mindennapi életben alkalmazható tanácsokat fogalmaz

meg, amelyet összesen tíz logikusan egymásra épülő nagy fejezetben részletez (*Jesztl-Lencse 2018: 6–7*). A pedagógiai gyakorlatban egy ritkán alkalmazott módszert, a *társasjáték-pedagógiát* ismerhetjük meg, viszont újszerűsége mellett az alkalmazhatóságot igazolja a szerzőpáros. *Major (2016)* szerint a jelenlegi fiatal generáció tagjai „[á]llandó – és gyakran azonnali – visszaigazolást, megerősítést, folyamatos stimulálást, mindig új és új ingereket igényelnek a környezetüktől” (*Major 2016: 126*).

Az oktatásban alkalmazható játékosítás (gamification) létjogosultságát a szerzők által megalkotott könyv mellett *Gabe és Joselin (2013)* szakirodalma is igazolja, miszerint a korábbiakkal ellentétben az ezredforduló környékén születettek generációja már alapvetően más elvárásokkal, beidegződésekkel áll a világhoz. Ennek az oka, hogy az elektronikai eszközök (PC, tablet, okostelefon), a virtuális játékok használata az ő generációjukban széleskörűen elterjedt. A megfigyelhető változás magyarázható azzal, hogy a fiatalok állandó ingerlést kívánnak, és így az állandó ingerlés hiányában motiválatlanokká és rosszul teljesítőkké válhatnak (*Gabe–Joselin 2013*). Az oktatásban megjelenő innovációk alkalmazását a technológia gyors léptékű fejlődése és a járványügyi helyzet tette indokolttá (*Végh–Soltész–Várbelyi–Pusztafalvi 2021; Nagy–Molnárné 2019*). A „Z, avagy a multitasking generáció” (*Nagy–Molnárné 2019*) tagjai a digitális korszak gyermekei, akik 1995–2012 között születtek, és az állandó elérhetőség, jelenlét, magas szintű digitális kompetencia jellemző rájuk. Számukra online keretek között a tanulás egyszerűbben megoldható, és *Székely (2016: 14)* szavaival élve, a „Z generáció tagjai között teljesebb ki a digitális szocializáció, az infokommunikációs eszközök valóban az életük természetes részét képezik”. A játékosítás közben játékelemeket alkalmaznak, aktivizálódnak a mechanizmusok, és a „játékközpontú gondolkodás” is bekapcsolódik. *Nagy és Molnárné (2019)* véleménye szerint a játékosítás játéktervezésre épül, alapvető célja az ösztönzés, a módszertana a videójátékokból átvett elemeken alapul. Valóban a mechanizmusok a videójátékokból kerültek áttemelésre, például a pontok, a jelvények, kitűzők, ajándékok és a ranglisták, és mindig online, ugyanis a digitális térben megteremtí a lehetőséget arra, hogy a játékos másokkal interakcióba lépjen (*Nagy–Molnárné 2019: 57*). Az élményorientált helyzetnek köszönhetően a feladatok nem kötelező elemként, hanem szórakoztató jutalomként felfogható feladatok (*Nagy–Molnárné 2019: 57*). A gamification látványosan tartja bent az Y és Z generációt a játékok világában, amely a játékok ősi tulajdonságán alapul, ami a szükségletek és az igények kielégítésén alapszik. A Z generáció gondolkodását átszőtt játékok világa és szabályrendszere számos veszélyt hordoz magában. A veszélyek ellenére az oktatás innovációja során támaszkodni lehet és kell is a játékosításra (*Nagy–Molnárné 2019: 58*), viszont ebben a helyzetben az elsődleges veszélyforrások a következőkben határozhatók meg:

- az adatvédelemnél és az adatbiztonságnál jelenhetnek meg (*KIFÜ 2013: 11*),
- a játékok a kémiai szerekhez hasonlóan képesek függőséget kiváltani (*Bányai–Zsila–Demetrovics–Király 2019*),
- a digitális eszközök alapvető fizikai biztonságainál jelentkezhetnek (jelszóvédelem),
- vírusirtók mellőzésekor jelentkezhet kritikus helyzet,
- a források kritikus használatában ölthet testet (*Som 2013*),
- az internet magában hordozza az alapvető veszélyeket, így fennáll az áldozattá és elkövetővé válás lehetősége (*Som 2013: 25*),
- az egyén oldaláról a függőség kialakulásakor minden létező elem előfordulhat (gondolati és viselkedési elfoglaltság, megvonási tünetek jelentkezése, tolerancia, kontrollvesztés, hangulatcsökkentő célzat stb.) (*Bányai–Zsila–Demetrovics–Király 2019*).

A könyv segítséget nyújt abban, hogy hogyan lehet a 21. században a pedagógustársadalomnak izgalmas, mégis informatív eszközöket alkalmaznia a gyakorlatban (*Jesztl–Lencse 2018*). Míg korábban a gyermek a családot vette alapul a tanulási mintát tekintve, addig ma már az informatika és az információbiztonság, a megelőzésnél már nem feltétlen a szülőket tekintik példaképnek. Ebben a folyamatban és ennél a lépésnél jelenik meg az oktatási rendszerben dolgozó pedagógusok és szakemberek feladata, akik az internet hordozta veszélyekre, adatbiztonságra és megelőzésre helyezik a hangsúlyt. Az infokommunikációs technológiákat tekintve a változás sebessége gyors léptékű, amelyet igazol a mesterséges intelligencia (MI) rohamos fejlődésnek indulása. Az MI számos kutatás részévé vált, és *Ekler és Pásztor (2020)* szerint ez leginkább a fejlődő tanulóalgoritmusoknak és a Big Data környezetnek köszönhető. A mesterséges intelligencia (MI) fejlődése igen messzire nyúlik vissza, viszont egyik meghatározó időszaka az 1954–1974-es időszakhoz köthető. Ezt követte egy jelentőségteljes korszak, amikor 1993–2011-ig az algoritmusok alapjait határozták meg. A mai napig tartó fejlődő Deep Learning, illetve a Big Data technikák rohamos fejlődése 2011-ben kezdődött meg. *Ekler és Pásztor (2020)* szerint az internet és az „olcsó elektronika elterjedésével” az adatok összegyűjtése és feldolgozása vált valóra. A rendszer, az új technológiák körbevesznek bennünket, a veszélyforrások adottak, tehát a biztonságos internethasználat oktatása elengedhetetlen (*Som 2013*). *Som (2013)* szavaival élve, a sok-sok tényező együttesen hat egymásra, az online tér egyre nagyobb és jelentőségteljesebb a fiatal generációk életében. A változás olyan léptékű, hogy konkrétan vannak iparágak és cégek, amelyek kifejezetten az online térben építik erre a kampányukat. *Som (2013: 23)* munkájából idézve, van egy „nonprofit példa, miszerint egy olasz játékfejlesztő cég, játékos formában dolgozza és dolgoztatja fel az aktuális társadalmi kérdéseket”. Ebben az aktuálpolitikai helyzetben kell figyelni arra, hogy az adatokat óvatosan, az internetet tudatosan

használják a tanulók, akár a játékosítás alkalmával is (KIFÜ 2013).

A *Jesztl és Lencse Társasjáték-pedagógia* könyv fejezeteit külön nem számszerűsítették és tagolták, ennek ellenére három nagy egységre bontható tartalmi mondanivalója – a bevezetőn, a konkrét játékpéldákon és a felhasznált szakirodalmon kívül:

1. elsőként a pszichológiai *pedagógiai alapokat* határozza meg, ezen belül alapfogalmak meghatározása, alapelvek lefektetése és a módszer fejlesztő hatásai bontakoznak ki,

2. a második nagy egységben *konkrét szempontrendszer* kapunk egészen a kezdetektől a játék kódexének megismeréséig,

3. a következő részben *az alkalmazott módszer mérési lehetőségeit* ismerjük meg, majd néhány konkrét játék bemutatásával zárul a könyv.

A továbbiakban az általam elkülönített egységeket kívánom ismertetni.

A *Pszichológiai és pedagógiai alapok* című fejezet a szerző egyik korábbi művével átfedésben jelenik meg, melyet a szerzők jelölnek is a lábjegyzetben. A játék jelentőségét az alapoktól, Piaget-től kezdve fejtik ki, valamint hogy miért is jelentőségteljes a játszva tanulás, az „olyan mintha, de mégsem”-érzés (Jesztl–Lencse 2018: 15).

A *Játék, társasjáték* című fejezetben a játék előnyei, hatásai kerülnek ismertetésre. Az alapfogalmak, mint például a játék, a társasjáték és a társasjáték-pedagógia fogalma is ebben a fejezetben kerülnek részletezésre, amelynek részletes kifejtéséről szándékosan eltekintenek. Emlésképpen kiemelném, hogy a társasjáték-pedagógia a játékeszközt és a cselekvéssort is jelenti. A szerzők a definíciók szerepének jelentőségét a közös hangolásban látják, mindamelllett, hogy minden ember fejében általánosan kialakul egy képzet a játékokkal kapcsolatban. A szerzőpáros erősen épít Aczél (2015) gondolatmenetére és fogalom meghatározására. A fejezet a definíciók meghatározásával és a nézőpontok körbejárásával válik teljessé, viszont egy nemzetközi kitekintés még átláthatóbbá és komplexszé tenné a kialakult képet.

A *Jesztl és Lencse fejezetéhez* kapcsolódóan kiegészítésképp: a játékosítás (gamification) sikere annak köszönhető, hogy a játékokkal olyan eredményeket képesek elérni a gyermekek a motiváció és az elköteleződés területén, amelyek az élet más területén is alkalmazhatóak (Vendler 2016). A *Gabe és Joselin* (2013) szerzőpáros az elköteleződés kialakításának problematikájára fókuszál, amely korábban is kifejtésre került, tehát napjaink ezen problémájára reagáló innovatív formai megoldásként javasolva a játékosítás módszertanát. *Jesztl és Lencse* a módszer létjogosultságát igazolja azzal, hogy a gamification valóban rendkívül kreatív és hatékony megoldást képes jelenteni az élet legkülönbözőbb területein felmerülő, egymástól első ránézésre nagymértékben különbözőnek tűnő megoldandó feladatok esetén (Gabe–Joselin 2013). Vendler (2016) megfogalmazása szerint a siker hatására széles

körben kezdték el alkalmazni a pontok, jelvények és ranglista játékelemeket. Az oktatásban, munkahelyen, és számos ehhez hasonló területen is megvalósulhat a játékosítás (Jesztl–Lencse 2018). Míg a játékon belüli játékelemek a játékelményt biztosítják, addig a játékosított alkalmazás során, a nagyon hasonló játékelemek azért vannak, hogy az életben kitűzött céljainkat sikeresen el tudjuk érni (Vendler 2016). A játékosítás során átélt sikerek mellett megjelenik az online térben – az ún. „online játszótérben” – előforduló veszélyek sokasága, mind közül az internetes zaklatás a kiemelendő. A szakirodalom azt igazolja, hogy számos szülő nyugodt, ha a gyermeke otthoni közegben kapcsolódik az online világhoz, hiszen akkor látszólagosan nem keveredik rossz társaságba, „szem előtt van” és egyszerűen „csak a telefonját nyomkodja” (Som 2013: 23), viszont sokszor ebben a helyzetben jelentkeznek leginkább a bántalmazó élmények. A leírt sorokat az internet nem felejtí el, az átélt személynek nem lehet könnyen elfutni a probléma elől, és nem merülnek homályba a kapott szavak, azonban a fiatalok számára a kapcsolattartás szempontjából alapvetően fontos az online jelenlét (Som 2013). Az online játék közben folyamatos kommunikációra van lehetőség, átélhetik közben a csoportélményt, viszont a csoportnorma hatására olyan dolgokat is véghez vihetnek, amit offline keretek között nem tennének meg (Som 2013).

A következő, a *Miért játszunk?* címet viselő fejezetben a szerzőpáros fiktív párbeszéddel igyekszik „informális keretek között” meggyőzni az olvasót a játék oktatásba való beépíthetőségéről. Amennyiben tovább olvassuk ezt a részt, egy kétségektől, kérdésektől vívódó szereplőt ismerhetünk meg, aki, ha kell, elég egyszerűen visszajelez, hogy „Kezdem elveszíteni a fonalat. Mármint értem, hogy miről beszélsz, de azt nem, hogy mi köze mindennek ahhoz, hogy...” (Jesztl–Lencse 2018: 24). Az érdeklődő fél igyekszik megtudni, hogy miként építhető be a gyakorlatba, mert szerinte a „játék nem lehet komoly”, valamint „a játék nem egy tudatosított folyamat” (Jesztl–Lencse 2018: 26). Ahogy a párbeszéd egésze lazább hangvételűvé válik, úgy a lekerekítés a végén is hasonló: „10 perce megy az órá, tényleg mennem kell” (Jesztl–Lencse 2018: 27). A beszélgetés egészében érezhető feszültség a végén sem kerül feloldásra, amit az alábbi részlet fejez ki: „Sőt. Igazából az sem volt cél, hogy másokat rábeszéljek a játékra. Nekem csak az a fontos, hogy miniket hagyjanak játszani anélkül, hogy leszólnák valami felesleges, gyerekes dolognak.” (Jesztl–Lencse 2018: 27)

A könyv negyedik alfejezetében, *A társasjáték-pedagógia alapelvei* című részben, nyolc szempontrendszer ismertetet a szerzőpáros:

1. a játék az játék,
2. a módszer megvásárolható, nagyobb élményt nyújtó játékot biztosít,
3. „nem rendelkeznek kiszámíthatóan legjobb lépéssel” (Jesztl–Lencse 2018: 29),
4. „két szélsőség, a szabad és az irányított játék között helyezkedik el” (Jesztl–Lencse 2018: 29),

5. a pedagógus szerepe inkább háttérben elhelyezkedő, résztvevői,

6. „sokféle játék és sokféle játékméchanizmus bemutatásában gondolkodik” a módszer (*Jesztl–Lencse 2018: 30*),

7. „az elmélyülés terepe már a tehetséggondozás” (*Jesztl–Lencse 2018: 30*),

8. a társasjáték-pedagógia inkább tanórán kívüli keretek között valósuljon meg.

A megfontolásra ajánlott alapelvek egyben a társasjáték-pedagógia főbb jellemzőit összegzik: a belső motiváció jelentősége, az autonómia, a fejlesztő hatások, végül a tehetséggondozás fontossága.

Az első nagy szerkezeti egység ötödik fejezete *A társasjátékok fejlesztő hatásáról* címet viseli. Ebben a részben két játékon keresztül, a „Nincs kegyelem!” nevű egyszerűbb és egy komplexebb társasjátékon, a „Modern Art”-on keresztül ismerteti a társasjáték-pedagógia lehetőségeit. A játékok ismertetése az alapoktól történik: eszközök leírása, játékmenet részletes elmagyarázása, majd a fejleszhető kompetenciák bemutatása. Megfogalmazásra kerül, hogy a matematika kompetencia, szociális kompetencia fejlesztése hogyan kapcsolódik a társasjátékokhoz. Ezt követően az egyszerűbb és a komplexebb társasjáték fejlesztési lehetőségének kiaknázását mutatja be a könyv (*Jesztl–Lencse 2018: 32–36*). A szerzők szerint a játékosítás (gamification) oktatásba való bevezetése kifejezetten azzal a céllal történt, hogy készségeket és képességeket is lehessen fejleszteni. Emiatt pedig növekszik az oktatáshoz készült játékok száma. Korábban a pedagógusok inkább jutalomként, levezető feladatként tekintettek a játékokra, viszont mára már lehetőségessé vált, hogy a tanulók egyes tananyagokat közvetlenül a játék segítségével tanuljanak meg.

A második részben, mely a *Szempontok társasjátékos projektekhez* címet viseli, az érdeklődő olvasóra bízva nyújt ötleteket és ajánlásokat, hogyan is lehet hatékonyan alkalmazni a gyakorlatban a társasjátékokat. A fejezet motiváló feladatok ajánlásával kezdődik, majd a célok és a játékok kiválasztásával folytatódik és végül a játéktár kialakításával zárul. Az olvasók szabálymagyarázati kisokost tekinthetnek meg, továbbá az *Esélykiegyenlítés* című fejezetben ötleteket kapunk, hogy hogyan lehet „kompenzáló szabályok beiktatásával kiegyenlíteni az esélyeket” (*Jesztl–Lencse 2018: 55*).

A harmadik tartalmi részben személyes tapasztalatokkal gazdagítva, mérési lehetőségeket gyűjtöttek össze. Igazán szemléletesen, konkrét példán keresztül mutatja be az adott terület fejlődési lehetőségét. Az egyik szemléletes példa a szövegértési képességek a mérésére az Országos kompetenciamérés feladatlapjai. A hatékony és hiteles mérések elvégzéséhez a szerzők Kasik László kérdőívét ajánlják (*Kasik 2016*). Abban az esetben, ha az érdeklődő olvasó szeretné alkalmazni a gyakorlatban az ajánlásokat, akkor az hosszas kutatómunkát igényel részéről, mert a felhasznált szakirodalmi részben nem kerültek feltüntetésre. A szerzőpáros munkájának ezen fe-

jezete a mérési lehetőségek közül a legrészletesebben a Napló módszerét ismerteti. Ez a módszer a megfigyelésre alapoz, és a gyakorlati alkalmazáshoz kész eszközt kap az olvasó. Azért a naplózás technikáját javasolják a szerzők, mert a „tanulási eredményekben gondolkodva pontos elképzelésekkel kell rendelkezni arról, hogy mi a lehetséges kimenet, és az hogyan jelenik meg, miként látható, miként mérhető” (*Jesztl–Lencse 2018: 68*). Tizenegy területet azonosítottak a szerzők, és minden területhez a fejlődést egy ötfokozatú skálával regisztrálhatja a megfigyelést végző szakember, amelyek a következők: 1. kihívások keresése, 2. szabálykövetés, 3. a saját játékról való tudás, 4. fókusz, 5. mennyiségek mintázatának felismerése, 6. döntéshozatal, 7. kockázatvállalás, 8. prioritási sorrendek kialakítása, 9. erőforrások kezelése, 10. diplomáciai készségek és 11. kommunikációs jelek értelmezése (*Jesztl–Lencse 2018: 70–81*). Ugyanennek a fejezetnek a további részében a mérés és a mérést követően kapott visszajelzések további fejlődésre adnak lehetőséget, valamint segítenek abban is, hogy hogyan értékelje a pedagógus az eredményeket. Igazi útmutatót és egyben segédeszközt tarthat kezében az olvasó. Ezt követően összefoglalásként néhány konkrét játékot gyűjtöttek össze. A szerzők táblázatban összegzik a felsorolt társasjátékok fejlesztési területeit: a döntéshozástól kezdve a prioritási sorrendek felállításában való fejlődésen át, egészen a diplomáciai készségek fejlődéséig bezárólag (*Jesztl–Lencse 2018: 92–95*).

A könyv végén a *Hivatkozott és ajánlott irodalom* című fejezetben az alkalmazott szakirodalmak találhatóak. Található több olyan szakirodalmi megjelölés is, amely nem szerepel a hivatkozott irodalomjegyzékben (például Kasik László, Fejes József szövege), viszont van olyan forrás, mely a műben nem került felhasználásra, viszont a bibliográfiában megjelölésre került (például Falus Iván). A könyvben alig-alig található elírás vagy helyesírási pontatlanság, de ezek semmit sem vesznek el a kötet értékéből.

A most szocializálódó generációval kapcsolatban is szükséges felismerni, hogy a külső motivációnál hatékonyabb a belső motiváció, melynek aktiválására alkalmas ez az új módszer. Az ember ösztönösen élvezi az ismeretlen területek felfedezését, a kihívást jelentő izgalmas, kreativitást igénylő kalandokat, a flow-élményt és magát a tevékenység örömét. Ez főként – Fromann és Damsa szavaival élve – a „netgenerációra” jellemző, akiknek az életét átszövi a szórakoztató játékok világa (*Fromann–Damsa 2016*). *Vendler (2016)* szerint a felhasználók vannak a középpontban, és a játékosítás nem ad értéket a folyamatnak, ha önmagában nincs értéke. Az irodalmak alapján lehetőség van játékosítási projektek megalkotására: egészen az egyszerű folyamatoktól a komplex feladatokig. Lehetőség van játékosítani az óra menetét, a számonkérést, az otthoni, egyéni tanulást, a teljes kurzus folyamatát, a közösségi aktivitást vagy akár a teljes képzést (*Kenéz 2016*). A játékosítás online térben történő eredményességét mutatja, hogy egy felmérés szerint több mint száz hallgató véleménye alapján kétszer annyi-

ra szeretnek online üzleti szimulációs játékokat játszva tanulni a válaszadók, mint hagyományos módszereket alkalmazva (előadások, könyv stb.). Az online játékokat alkalmazva úgy vélik, hogy a stratégiai gondolkodás, együttműködés, problémamegoldás, kreativitás és kitartás aktiválódik. A kapott eredmények alapján a játékosítás sikere a feladatok szintjétől is függ (Nagy–Molnárné 2019). A siker igazolt, viszont a tudatos internethasználatra fel kell hívni a figyelmet.

Összegezve elmondható, hogy hiánypótló művet tarthat kezében az érdeklődő olvasó. A könyv innovatív területet ismertet, és az információkat gyakorlati tapasztalatokra építve foglalja össze. A könyvben képek, ábrák nincsenek, viszont a szöveg nyelvi stílusa könnyen érthető, gondolatmenetük tisztasága révén jól követhető, ezért alapvető áttekintő szakirodalom céljának e tekintetben megfelel. A könyv átláthatóbb használatának révén érdemes lenne szerkezetileg alfejezetekre bontani, valamint hasznos lenne fogalomtár és tárgyindex hozzácsatolása is. A játékosítás online térben indokolt és előremutató, viszont az online térben előforduló veszélyek megelőzésére ebben az esetben is figyelni kell.

## Köszönetnyilvánítás

Az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-21-3 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs alpból finanszírozott szakmai támogatásával készült.

## Irodalom

- Aczél Z. (2015) A társasjáték-pedagógia filozófiája. Taní-tani Online, [http://tani-tani.info/a\\_tarsasjatek\\_pedagogia\\_filozofiaja](http://tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja)
- Bányai F., Zsila, Á., Demetrovics Zs. & Király O. (2018) A problémás videójáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs Társadalom*, Vol. XVIII, No. 1. pp. 93–106. <https://doi.org/10.22503/infars.XVIII.2018.1.6> [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Ekler P., Pásztor D. (2020) Alkalmazott mesterséges intelligencia felhasználási területei és biztonsági kérdései – Mesterséges intelligencia a gyakorlatban. *Scientia et Securitas*, Vol. 1. No. 1. 35–42. <https://doi.org/10.1556/112.2020.00006> [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- European Commission (2021) Communication from the Commission to the European Parliament and the Council. On the Third Progress Report on the implementation of the EU Security Union Strategy. [https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/communication\\_third\\_progress\\_report\\_eu\\_security\\_union\\_strategy.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/communication_third_progress_report_eu_security_union_strategy.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Fromann, R., Damsa, A. (2016) A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. *Új Pedagógiai Szemle*, Vol. 66. No. 3–4. pp. 76–81.
- Gabe, Z. & Joselin, L. (2013) *Gamification - Az üzleti játékok forradalmasítása*. Budapest, Z-Press Kiadó

- Jesztl J., Lencse, M. (2018) *Társasjáték-pedagógia*. Budapest, Demokratikus Ifjúságért Alapítvány. [http://www.tani-tani.info/konyvek/tarsasjatek\\_pedagogia\\_issuu](http://www.tani-tani.info/konyvek/tarsasjatek_pedagogia_issuu) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Jesztl J., Lencse, M. (2019) *Jól játszani – 7 táblás játék*. Budapest, Pozsonyi Pagony
- Kasik L. (2016) A személyközi problémák megoldásának mérése. In: Fejes J. B., Lencse M. & Szűcs N. (2016) *Mire jó a tanoda? A TanodaPlatform keretében összegyűjtött innovációk, kutatások, történetek*. Szeged, Motiváció Oktatási Egyesület, pp. 159–163.
- Kenéz A. (2016) A játékosítás (gamification) a felsőoktatásban. In: Fehér A., Kiss V. Á., Dr. Soós M. & Dr. Szakály Z. (szerk.) *Hitelesség és Értékorientáció a Marketingben*. Debreceni Egyetem Gazdaságtudományi Kar, Debrecen. pp. 276–288. <https://emok.hu/tanulmany-kereso/konferenciakotetek/d475:a-jatekositas-gamification-a-felsooktatásban>
- KIFÜ (2013) Közérthetően (nem csak) az IT biztonságról. Információ és IT biztonsági kultúra fejlesztése a közigazgatásban. [https://kifu.gov.hu/sites/default/files/IT\\_brosura\\_v7.pdf](https://kifu.gov.hu/sites/default/files/IT_brosura_v7.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Korényi R. (2017) Miért működhet a játékosítás az Y és a Z generációknál? In: Mészáros A. & Lestyán K. (szerk.): *Generációso(k)k. Gödöllő, Szent István Egyetem, Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar, Társadalomtudományi és Tanárképző Intézet*. pp. 81–104. [https://www.gvik.hu/uploaded\\_files/files/publikaciok/Gener%C3%A1ci%C3%B3so\(k\)k%20tanulmanykottet\\_1226-1.pdf](https://www.gvik.hu/uploaded_files/files/publikaciok/Gener%C3%A1ci%C3%B3so(k)k%20tanulmanykottet_1226-1.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Magyarország Bíróságai (2018) Kiberbűnözés és a virtuális tér veszélyei – interjú az Internet Világnapja alkalmából. <https://birosag.hu/hirek/kategoria/magazin/kiberbunozes-es-virtualis-ter-veszelyei-interju-az-internet-vilagnapja> [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Major Zs. B. (2016) Játékosítás az üzleti sikerért. *Kommunikáció, Közvélemény, Média*, Vol. 4. No. 1–5. pp. 125–129. [https://communicatio.hu/jelkep/2016/4/JelKep\\_2016\\_4\\_Major\\_Zsolt\\_Balazs.pdf](https://communicatio.hu/jelkep/2016/4/JelKep_2016_4_Major_Zsolt_Balazs.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Nagy Sz. & Molnárné K. Cs. (2019) A játékosítás (gamification) mint a digitális oktatási innováció egyik eszköze – A SimBrand szoftver esete. *Marketing & Menedzsment*, Vol. 53. No. 2. pp. 55–68. <https://doi.org/10.15170/MM.2019.53.02.05> [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- OECD (2021) COVID-19 and Well-being: Life in the Pandemic. <https://read.oecd.org/10.1787/1e1ecb53-en?format=html> [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Som Z. (2013) Az internet veszélyei és ajánlás ennek kezelésére, elsősorban a tizenéves általános iskolások vonatkozásában. *Módszertani Közlemények*, Vol. LIII. No. 2. pp. 21–32. [http://real.mtak.hu/39878/7/internet-veszelyei\\_es\\_ajanlas\\_ennek\\_kezelse-re.pdf](http://real.mtak.hu/39878/7/internet-veszelyei_es_ajanlas_ennek_kezelse-re.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]
- Székely L. (2016) „Az új csendes generáció”, Nagy Á. - Oross D. (szerk.). *Ifjúságügy Szöveggyűjtemény I-II.*, UISZ Alapítvány, 9–23. <http://www.ifjusagugy.hu/kotetek/Ifjusagugy%20szoveggyujtemeny%20I%20szukB5.pdf>
- Végh V., Soltész-Várhelyi K. & Pusztafalvi, H. (2021) Általános iskolai pedagógusok attitűdjének mintázatai a koronavírus járvány következtében bevezetett digitális oktatási rend első hulláma alatt. In: Buda, A. & Molnár, Gy. (szerk.): *OKTATÁS – INFORMATIKA – PEDAGÓGIA 2021 Tanulmánykötet*. Debrecen, Debreceni Egyetem Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet. pp. 271–285.
- Vendler, B. (2016) *Gamification. A játékosítás közösségi távlatai*. [http://www.matarka.hu/clik.php?cikkmutat=2473427&mutat=http://epa.oszk.hu/01300/01306/00139/pdf/EPA01306\\_szin\\_2016\\_2\\_75-78.pdf](http://www.matarka.hu/clik.php?cikkmutat=2473427&mutat=http://epa.oszk.hu/01300/01306/00139/pdf/EPA01306_szin_2016_2_75-78.pdf) *Szín*, Vol. 17. No. 2. pp. 75–78. [http://epa.oszk.hu/01300/01306/00139/pdf/EPA01306\\_szin\\_2016\\_2\\_75-78.pdf](http://epa.oszk.hu/01300/01306/00139/pdf/EPA01306_szin_2016_2_75-78.pdf) [Letöltve: 2022. 02. 07.]