

# **Tavaszi Szél / Spring Wind**

## **2019**

---

**Tanulmánykötet**

# **II. kötet**

# **Tavaszi Szél – Spring Wind 2019**

Szerkesztette:

Bihari Erika – Molnár Dániel – Szikszai-Németh Ketrin

**Doktoranduszok Országos Szövetsége  
Budapest  
2020**

# Tavaszi Szél – Spring Wind 2019

## II. kötet Lektorálták:

Andrea S.Gubik	Dr. Pataki László
Bácsi Katalin	Dr. Pete László
Dr. Andrea Kökény	Dr. Petruska Ildikó
Dr. Ásványi Zsófia	Dr. Pongrácz Tibor
Dr. Ballagi Áron	Dr. Sajó Sándor
Dr. Bencsik Gergely	Dr. Sávoli Zsolt
Dr. Berde Éva	Dr. Szabolcs Nagy
Dr. Berényi László	Dr. Szalay Zsigmond Gábor
Dr. Deli Eszter	Dr. Tánczos Péter
Dr. Drótos György	Dr. Váczi Márk
Dr. Francisco Canibe Cruz	Dr. Varga János PhD
Dr. Gáspár Attila	Dr. Veresné Somosi Mariann
Dr. habil Szádeczky Tamás	Dr. Zsakó László
Dr. habil. Harangi-Rákos Mónika	Hadas Miklós
Dr. habil. Illés Zoltán	Kádárné Dr. Horváth Ágnes
Dr. Horváth Ildikó	Károly Balaton
Dr. John Bosco Dramani	Klára Pásztorné
Dr. Karajz Sándor	Prof. Dr. Ábel István
Dr. Kelemen István	Prof. Dr. Csath Magdolna
Dr. Kolnhofer-Derecskei Anita	Prof. Dr. Halmai Péter
Dr. Komoróczy-Steiner Henriette	Prof. Dr. József Poór
Dr. Kontor Enikő	Prof. Dr. Rajnai Zoltán
Dr. Korpics Márta Katalin	Prof. Dr. Zéman Zoltán
Dr. Linder Viktória	Prof. Szabolcs Duleba
Dr. Móré Mariann	Szalai Judit
Dr. Musinszki Zoltán	Tamás Sikos
Dr. Nagy Adrián Szilárd	Vágvölgyiné Dr. Tóth Marietta
Dr. Pardavi László PhD	

**ISBN 978-615-5586-52-1ö**

**ISBN 978-615-5586-61-3**

Felelős kiadó:  
Doktoranduszok Országos Szövetsége

Megjelent: 2020  
Minden jog fenntartva.

# Tavaszi Szél – Spring Wind 2019

## II. kötet

Filozófiatudomány

Hadtudomány

Kémia- és környezettudomány

Kommunikáció-és médiatudomány

Közgazdaságtudomány

Közigazgatás-tudomány

Matematika- és informatikai tudomány

Sporttudomány

# TARTALOMJEGYZÉK

## FILOZÓFIATUDOMÁNYI SZEKCIÓ..... 11

A NYITOTT TÁRSADALOM MINT A LEGÚJABB KORI ETIKAI PARADIGMA ..... 12

*Biró Ákos*

A VÁSZNON INNEN ÉS TÚL ..... 20

*Járdán-Bihari Ágnes*

AZ INTELLEKTUALITÁS ÉS A SZEKUALITÁS ZONGORAJÁTÉKA – ELFRIEDE  
JELINEK *A ZONGORATANÁRNŐ* CÍMŰ REGÉNYÉNEK ELEMZÉSE..... 26

*Moklovsky Réka*

A TEÓRIÁTÓL A PRAXISIG, AVAGY MIT JELENT FILOZOFÁLNI..... 37

*Szabados Bettina*

IUSTITIA MÉRLEGÉN – AZ ANTIK RÓMAI BÖLCSELET KVALIFIKÁCIÓJA..... 48

*Takács Brigitta*

SZEMÉLYISÉGZAVAR ÉS MORÁLIS FELELŐSSÉG..... 53

*Véber Virág*

## HADTUDOMÁNYI SZEKCIÓ ..... 63

STORM IN THE DESERT. THE US POLICY TOWARDS IRAQ FROM THE CARTER  
DOCTRINE TO THE COALITION OF THE WILLING. .... 64

*Ádám Lengyel*

WHOM AND WHAT CAN WE TRUST? – HOW CAN WE STEAL DATA WITH A  
USB CABLE ..... 74

*Barnabás Sándor, Dávid János Fehér*

MAGYAR HADIFOGLYOK CIVITA CASTELLANÁBAN (1915–1916) ..... 82

*Takács Bálint*

## KÉMIA- ÉS KÖRNYEZETTUDOMÁNYI SZEKCIÓ ..... 95

SZÉNHIDRÁTON HATÓ ENZIMEK VIZSGÁLATA FORDÍTOTT FÁZISÚ  
KROMATOGRÁFIÁVAL ..... 96

*Hámori Csaba, Gyémánt Gyöngyi*

POTENCIÁLIS GLIKOENZIM-INHIBITOROK AGGREGÁLÓDÁSRA VALÓ  
HAJLAMÁNAK VIZSGÁLATA ..... 105

*Szabó Kármén*

## KOMMUNIKÁCIÓ-ÉS MÉDIATUDOMÁNYI

### SZEKCIÓ .....117

A „VADÁSZNŐ” FOGALMI KATEGÓRIA VIZUÁLIS REPREZENTÁCIÓJA ..... 118

*Kristóf Anikó*

A MIGRÁCIÓ MÉDIAREPREZENTÁCIÓJA ..... 126

*Oroszi Borbála*

A KOMMUNIKÁCIÓ JELENTŐSÉGE AZ ÁZSIAI BEVÁNDORLÓK  
ASSZIMILÁCIÓJÁBAN HAWAIIIN ..... 134

*Szombathy Zsuzsa*

### KÖZGAZDASÁG-TUDOMÁNYI SZEKCIÓ .....147

THE IMPACT OF OVERDEPENDENCE ON PRIMARY EXPORT COMMODITY AND  
ITS EFFECT ON THE LOCAL CURRENCY: THE GHANIAN CASE ..... 148

*Buah Aku-Sika*

THE IMPORTANCE OF INFORMATION SYSTEMS IN MANAGEMENT DECISION-  
MAKING OF THE STATE-OWNED EXPORT INSURANCE COMPANIES:  
LITERATURE REVIEW ..... 157

*Rosa Alamian*

UHT TREATMENT OF LIQUID YOLK EGG..... 164

*Emna Ayari, Csaba Nemeth, Adrienn Tóth, László Friedrich*

TÖBBSZINTŰ HÁLÓZATOK: AZ INTEGRÁLT ELEMZÉS ELMÉLETI ÉS  
MÓDSZERTANI ALAPJAI ..... 169

*Baksa Máté*

A SMART LEAN INFORMÁCIÓGAZDÁLKODÁSI SIKERTÉNYEZŐI..... 180

*Csapó László Attila*

MOTIVÁCIÓ VIZSGÁLATA A VÁSÁROSNAMÉNYI SZILVA TERMÁL - ÉS  
WELLNESSFÜRDŐBEN ..... 191

*Csobolya Anett*

A SZENVEDÉLYBETEGSÉGEK MEGELŐZÉSE: AZ ALKOHOLIZMUS PRIMER ÉS  
TERCIER PREVENCIÓJÁNAK SZOLGÁLTATÁS SZEMLÉLETŰ ELEMZÉSE..... 204

*Dóra Tímea*

AZ IDŐSEBB MUNKAVÁLLALÓK MUNKAERŐPIACI ELVÁRÁSAI ÉS  
LEHETŐSÉGEI ..... 217

*Drabancz Áron*

THE IMPORTANCE OF HUMAN RESOURCE MANAGEMENT FOR ORGANIZATIONS IN THE CONTEXT OF HUMAN CAPITAL THEORY.....	224
<i>Ugur Filiz</i>	
NEW PRODUCT DEVELOPMENT DURING A NATIONALISM TREND: CARS' INDUSTRY AGENDA IN MEXICO .....	234
<i>Oscar Gonzalez Flores, Mtra. Victoria E. Sandoval Custodio</i>	
EXTRAPOLÁCIÓS CONTROLLING MODELL ALKALMAZÁSA A LEAN FOLYAMATOK ELLENŐRZÉSÉHEZ ÉS MÉRÉSÉHEZ .....	242
<i>Gáspár Sándor, Thalmeiner Gergő, Harmat Vanda</i>	
A VÁLLALATI NYERESÉGADÓ ÉS A TŐKESZERKEZET ÖSSZEFÜGGÉSEI.....	250
<i>Gyurcsik Petronella</i>	
AZ EGYÉNEK PERCEPCIÓI A KISZOLGÁLÓ ROBOTOKKAL KAPCSOLATBAN ÉS HAJLANDÓSÁGUK A VELÜK VALÓ KOLLABORÁCIÓRA .....	257
<i>Harmat Vanda, Thalmeiner Gergő, Gáspár Sándor</i>	
FOGYASZTÓI DÖNTÉSI FAKTOROK ÉS VEVŐI ELÉGEDETTSÉG MÉRÉSÉNEK LEHETŐSÉGEI A HAZAI FESZTIVÁLOK ESETÉBEN.....	270
<i>Iványi Tamás</i>	
ACCREDITATION PROCEEDINGS AND GLOBAL ACCOUNTING IN CENTRAL - EUROPE.....	278
<i>Jakkel Vivien</i>	
A JÁTÉKOSÍTÁS ALAPJAI, AVAGY BESZÉLJÜNK A GAMIFIKÁCIÓRÓL! .....	284
<i>Kiss Gergely</i>	
INFLUENCE OF NATIONAL CULTURE ON THE GLOBAL LEADERSHIP IN THE MULTICULTURAL ORGANIZATION.....	290
<i>Dr. Habil István Kunos, Somayeh Kariman</i>	
AZ INFORMÁCIÓ HATALOM?.....	298
<i>Kiss Gergely</i>	
AN APPLICATION OF LATENT CLASS ANALYSIS IN DEFINING AN INDEX FOR SOCIOECONOMIC STATUS.....	306
<i>Rafiee Alhossaini Mahsa, Kazemnejad Anoshirvan, Dr. Szilagyi Roland, Sadeghi Masoumeh</i>	
AZ ÁLLAMADÓSSÁG FELHALMOZÓDÁSÁT MEGHATÁROZÓ TÉNYEZŐK ASPEKTUSAI.....	314
<i>Marton Ádám</i>	

DIFFUSION OF AGRICULTURAL INFORMATION AMONG SMALL SCALE FARMERS IN THE CONTEXT OF DIGITAL ECONOMY (KAZAKHSTAN, KOSTANAY REGION).....	322
<i>Aigul Meirmanova</i>	
AZ ELSŐ BMW GYÁR MAGYARORSZÁGON .....	329
<i>Németh Kevin, Kőmíves Péter Miklós</i>	
ÖSSZEFÜGGÉS A FOGYASZTÓI ATTITŰDÖK, AZ EGÉSZSÉGMAGATARTÁS MOTIVÁCIÓI ÉS AKADÁLYAI KÖZÖTT A FUNKCIONÁLIS ÉLELMISZEREK PIACÁN .....	339
<i>Papp-Bata Ágnes</i>	
COMPARING ROAD USER CHARGING ACCEPTABILITY IN THE CITY OF BUDAPEST AND ULAANBAATAR .....	355
<i>Mohamad Shatanawi, Uyanga Battsolmon, Dr. Ferenc Mészáros</i>	
HAPPYLOGY, AVAGY A BOLDOGSÁG GAZDASÁGI TUDOMÁNYA.....	371
<i>Szabó Krisztina Vivien</i>	
A NONPROFIT SZÉKTOR SZEREPE A TÁRSADALMI INNOVÁCIÓBAN.....	382
<i>Szabó Rita</i>	
PÉNZÜGYI KULTÚRA SZEREPE A NYUGDÍJBIZTONSÁG MEGTEREMTÉSÉBEN .....	392
<i>Szabó Zsolt Mihály</i>	
AZ EGÉSZSÉGES, DOLGOZÓBARÁT, KÖRNYEZETTUDATOS IRODAI MUNKAKÖRNYEZET KIALAKÍTÁSÁNAK ISMÉRVEI .....	405
<i>Szolnoki Bernadett</i>	
A VSM MÓDSZER ALKALMAZÁSA EGY CNC FÉMFORGÁCSOLÓ SZERVEZET ÉRTÉKTEREMTŐ FOLYAMATAIBAN.....	415
<i>Thalmeiner Gergő, Harmat Vanda, Gáspár Sándor</i>	
CÉLZOTT ESZKÖZÖK ALKALMAZÁSA A MONETÁRIS POLITIKÁBAN.....	428
<i>H. Váradi Balázs</i>	
AZ ATÍPIKUS FOGLALKOZTATÁS HATÁSA AZ ÜZLETI TELJESÍTMÉNYRE ....	439
<i>Vörös Máté</i>	
<b>KÖZIGAZGATÁS-TUDOMÁNYI SZEKCIÓ.....</b>	<b>444</b>
A DIGITALIZÁCIÓ EGYES KÖZIGAZGATÁSI ASPEKTUSAI.....	445
<i>Fási Csaba</i>	
A PPP KÖZPONTI ÁLLAMI MENEDZSMENTJÉNEK SZERVEZETI ÉS MŰKÖDÉSI MEGOLDÁSAI AZ EURÓPAI UNIÓ EGYES TAGÁLLAMAIBAN .....	455
<i>dr. Herczegné Kőmíves Henrietta</i>	

A TÁRSASHÁZAK KÖZIGAZGATÁSI KAPCSOLATA, KÜLÖNÖS TEKINTETTEL A VÁRHA-  
TÓ VÁLTOZÁSOKRA ..... 462

*Polgár Zoltán*

NŐK HELYZETE A MUNKAERŐPIACON ..... 478

*Rácz Anita Mária*

## **MATEMATIKAI ÉS INFORMATIKAI SZEKCIÓ ..... 485**

INFORMÁCIÓKIEMELÉS VIRTUÁLIS TÉRBEN ÉS BÖNGÉSZŐBEN ..... 486

*Berki Borbála*

COMMON SCAM THREAT EXAMINATION ON REAL ENVIRONMENT ..... 493

*Dávid János Fehér, Barnabás Sándor*

BIOMECHANIKAI MOZGÁSLABOR SZOFTVERFEJLESZTÉSÉNEK SZEMPONTJAI  
..... 505

*Fekete György*

COMPUTING VIRTUAL COLOR PERCEPTION ..... 518

*Lorinc Garai, Andras Horvath*

KAPSZULA HÁLÓZATOK ÚTVÁLASZTÁSI ALGORITMUSÁNAK  
HATÉKONYSÁGI VIZSGÁLATA ..... 530

*Hollósi János*

ENERGIAFELHASZNÁLÁS ÉS TOVÁBBI ERŐFORRÁSOK OPTIMALIZÁLÁSA  
EGY BÚTORIPARI VÁLLALATNÁL ..... 539

*Koncz Adrienn, Gludovátz Attila*

ALGORITMUSOK TANÍTÁSA PROBLÉMAKÖZPONTÚ MÓDSZERREL ..... 554

*Nikházy László*

VALÓSÍDEJŰ OPENGL GRAFIKA MODERN C# KÖRNYEZETBEN ..... 568

*Szabó Dávid*

## **SPORTTUDOMÁNYI SZEKCIÓ ..... 578**

AZ UTÁNPÓTLÁS LABDARÚGÓK GYORSASÁGI PARAMÉTEREINEK  
ÖSSZEFÜGGÉSEI A SPORTÁGI KIVÁLASZTÁSSAL ..... 579

*Deli Balázs, Atlasz Tamás*

PERSONAL BRANDINGRE ÉPÍTŐ MARKETING STRATÉGIA A SPORTBAN ..... 594

*Sziksai-Németh Ketrin*

# A JÁTÉKOSÍTÁS ALAPJAI, AVAGY BESZÉLJÜNK A GAMIFIKÁCIÓRÓL!

**Kiss Gergely**

*Miskolci Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, PhD-hallgató, kiss.gergely@uni-miskolc.hu*

## **Absztrakt**

Az ember lényéből eredően szeret játszani, ami már nagyon fiatalon, a csecsemőkortól indul és végigkísér bennünket életünk alkonyáig. A játék által önfeledten tudunk kikapcsolódni, élményeket szerezni és társas készségeinket, szociális kompetenciáinkat fejleszteni, például ha közösségben játszunk. De vajon ez a játékoság jelenthet-e előnyt a munkában? Jelenthet-e előnyt egy vállalkozás számára? Már az 1800-as évek végén regisztráltak az üzleti szférában olyan akciókat, amelyek jutalmazások révén próbáltak lojalitást elérni. 2002-re tehető és Nick Pelling játékfejlesztő nevéhez fűződik a gamifikáció kifejezésének bevezetése. Magyarországon a legtöbb forrásmunka a „játékosítás” elnevezést használja a gamifikáció jelenségére. A gamifikáció alkalmazása az üzleti szférában 2011-ben San Fransiscóban áttörő méreteket öltött, de már korábban is léteztek olyan vállalatok, amelyek a játékszerű gondolkodást alkalmazták.

Kutatásom fő kérdése, hogy melyek azok az üzleti területek, ahol a gamifikáció alkalmazható. Hol működik hatékonyan a játékosítás? Van-e és kimutatható-e összefüggés egy vállalat teljesítőképessége és a játékosítás alkalmazása között? Azt feltételezem, hogy a játék eszköze a pszichológiai mechanizmusok által, tudatos és jól kialakított eljárásként alkalmazva segíti az egyént a feladatai hatékonyabb elvégzésében, így teljesítménye nőni tud. Ezáltal a vállalat eredményessége is javul, tehát a gamifikáció alkalmazása pozitív hatással van a vállalatok teljesítményére.

Jelen tanulmányban a gamifikáció elméleti alapjait mutatom be. Céloom egy rövid szakirodalmi összefoglaló készítése, mellyel későbbi kutatásomat kívánom megalapozni. A megismert források közül ki szeretném emelni Fromann Richárd nevét, aki *Játékoslét* című könyvével egy hiánypótló szakirodalmat adott a tudományterületnek: összefoglalja a legfontosabb gondolatokat a gamifikációval kapcsolatban, valamint a *JátékosLét Kutatóközpont* felméréseiről ad tájékoztatást. A nemzetközi irodalmak közül a Zichermann-Linder szerzőpáros a *Gamification az üzleti játékok forradalmasítása* című művében jó gyakorlatokat oszt meg a vállalkozáson belüli csoportok hatékonyságának növelésével kapcsolatban.

**Kulcsszavak:** *játékosítás, gamifikáció, teljesítménynövelés, vállalati eredményesség*

## **1. Bevezetés**

Az ember lényéből eredően szeret játszani, ami már nagyon fiatalon, a csecsemőkortól indul és végigkísér bennünket életünk alkonyáig. A korai játékot a jogszabályokat böngészve meg is találhatjuk: „*A játék a gyermekkor legfontosabb tevékenysége, ami segít a világ megismerésében és befogadásában, elősegíti a testi, értelmi, érzelmi és szociális fejlődést.*”[1] - olvasható egy hatályos EMMI rendeletben. A játék által önfeledten tudunk kikapcsolódni, élményeket szerezni és társas készségeinket, szociális kompetenciáinkat fejleszteni, például ha közösségben játszunk. A játékosítás világunkban egyre jobban teret hódít, hiszen az általa elérhető hatékonyságnövekedés igen fontos akkor, amikor egyre jelentősebb szükségességgel állunk szemben az energia- és erőforrások terén. Az általános termelési tényezők közül az

emberi jellegűek esetében a motivációval ösztönözhetőek, melyre kiemelkedő figyelmet kell szentelnünk.

A munkaerőpiac változásai, a robotizáció növekedése, az egyre több termelőüzem létesítése munkaerőhiányos helyzetet eredményezett. A meglévő munkaerő körében pedig gyakran tapasztalhatunk szakadást a friss tudással rendelkező, az informatikai eszközöket profin kezelő fiatalabb és az idősebb generációk között. A hatékonyság növelése, valamint a különbségek kiegyenlítése ezért is kulcsfontosságú és ennek az egyik fő eszköze lehet a gamifikáció. Beszelnünk kell tehát arról, hogy milyen megoldásokkal tudjuk a dolgozóinkat közös nevezőre hozni és élményközpontúan alakítani a munkájukat, hiszen fiatalabbak és idősebbek hasonló feladatokat végeznek egymás mellett is, viszont a tudásuk, ismereteik a generációs különbségek miatt máshogy alakulnak.

## 2. Generációs különbségek

A generációs különbségeket életünkben több helyen is megérezzük. A fiatalok és a kevésbé fiatalok gondolkodása jó párszor ellentétbe kerül. Másképp gondolkodunk a gyermekvállalásról, a család fontosságáról, a munkáról és még számtalan dologról. A generációkkal kapcsolatos kutatásokat a XX. században kezdték meg. Pál (2013) gyűjtése során a generációk besorolása nem mutat egységes képet [2].

**1. táblázat: Generációs korszakolások**

Howe és Strauss (2000)	Martin és Tulgan (2002)	Oblinger és Oblinger (2005)	Reeves és Oh (2007)	Mccrindle Research (2012)
Csöndes generáció (1925-1943)	Csöndes generáció (1925-1942)	Érettek (<1946)	Érett generáció (1924-1945)	Építők (1925-1945)
Boom generáció (1943-1961) 13. generáció (1961-1981)	Baby boomerek (1946-1964) X generáció (1965-1977)	Baby boomerek (1946-1964) Gen-Xers (1965-1980)	Boom generáció (1946-1964) X generáció (1965-1980)	Baby boomerek (1946-1964) X generáció (1965-1979)
Évezred generációja (1982-2000)	Évezred generációja (1978-2000)	Gen-Y, NetGen, Évezred Generációja, Millenaristák (1981-1995)	Évezred generációja, Millenáris generáció (1981-2000)	Y generáció (1980-1994)
-	-	Post-Millenaristák, Évezred utániak (1995-)	Z generáció (2001-)	Z generáció (1995-2010)

Forrás: [2]

A generációk fogalmát Pál (2013) Mccrindle és Wolfingertől hivatkozva, mint azon személyek csoportját, akik ugyanabban a korszakban születtek, azonos életkorban és életszakaszban vannak, és ebből adódóan azonos technológia és tapasztalatok hatottak rájuk [2].

A jelenkorunk fiataljait az alfa, valamint a Z generáció alkotja. Ezt a két generációs csoportot digitális bennszülött névvel is illetik. Kovácsné Pusztai (2018) röviden összefoglalva azt mondja, hogy „Ők már úgy nőttek fel, hogy gyermekkoruktól elérhető volt az internet. Számukra magától értetődő a személyes kommunikációs eszközök használata, okostelefonnal kelnek és fekszenek, mindig elérhetőek és folyamatosan kapcsolatban vannak egymással az online térben. Könnyen kezelik az információ gyors áramlását, tevékenységeiket gyakran változtatják „multitasking” során. Így a hagyományos, frontális eszközökkel nehéz lekötni a figyelmüket. A vizuális megjelenítést részesítik előnyben, szemben a hosszú, tagolatlan szövegekkel.” [3]

A generációs különbségek egyre nagyobbak, ezek az iskolapadtól a családi asztalig terjednek és a munkahelyek világában is jelen vannak. Ebben a helyzetben kell új megoldásokat találnunk, hogy előre lépjünk a fejlődésben és ne hátra. A segítség előttünk van több éve, de nemrégiben azonosításra is került. Eszerint a játék hagyományos eszközeit és a hozzákapcsolódó érzékeket alkalmazva jutunk előre. Ezt a hatást gamifikációnak nevezzük. A szóösszetétel a game (játék) és a fiction (valamilyenné alakítás) szavak összefűzésével keletkezett. A gamifikáció kifejezése 2002-ben látta meg a napvilágot, amikor Nick Pelling játékfejlesztő munkája során alkalmazta. Ezt Magyarországon a legelterjedtebben a játékosítás szónak feleltetjük meg. A témakör nagy áttörése 2011-ben San Franciscóban történt, amikor megrendezték az első gamifikáció témájú konferenciát és ezt követően indult világszerte útjára a korábban is működő, csupán nem ilyen formalizált keretek között létező módszer. Erre különösen jó példa, hogy már a hetvenes évek elejéig is léteztek olyan vállalatok, amelyek a játékszerű gondolkodást alkalmazták [4].

### 3. Gamifikáció definiálása

A szakirodalmat Kovácsné Pusztai (2018) munkája foglalja össze. Az általam végzett további feladat az volt, hogy a definíciók fő fókuszát kiemeljem.

2. táblázat: Definíciógyűjtemény a gamifikációra

Szerző(k)	Definíció
Pelling, (2002)	Elektronikus eszközök játékszerű felhasználói felületekkel való felgyorsítása és élvezhetőbbé tétele.
Deterding, (2011)	A játéktervezési elemek használata <b>játékon kívüli kontextusban</b> .
Zichermann és Cunningham, (2011)	Játéktervezői gondolkodás és játékmechanizmusok használata a <b>felhasználók bevonására és problémák megoldására</b> .
Huatori és Joho Hamari, (2012)	A felhasználó átfogó értékalkotását támogató folyamat, amely egy <b>szolgáltatást</b> azáltal <b>javít</b> , hogy <b>játékszerű élmények</b> lehetőségét teremti meg.
Werbach és Hunter, (2012)	Játékelemek és játéktervezési módszerek használata <b>játékon kívüli környezetben</b> .

<b>Kapp, (2012)</b>	Gamification játékalapú működési elvek, játékesztétika és játéktervezői gondolkodás használata emberek <b>lekötésére, cselekvésre sarkallására, tanulságának elősegítésére és problémák megoldására.</b>
<b>Zichermann és Linder (2013)</b>	Játékokból, hűségprogramokból és a viselkedési közgazdaságtanból kölcsönzött tervezési koncepciók alkalmazása a <b>felhasználói elköteleződés növelésének</b> céljából.
<b>Burke (2014)</b>	Emberek <b>digitális lekötése</b> és <b>ösztönzése</b> céljaik elérésére játékmechanizmusok és élménytervezés használatával.

Forrás: saját szerkesztés [3] alapján

Ahogy korábban említettem Nick Pelling 2002-ben nevezte el a gamifikációt. Pelling elektronikus eszközöket és felületeket értett a gamifikáción, melyek gyorsítják és élvezhetőbbé teszik az emberi tevékenységet. Ilyen tevékenység a közlekedés, valamint a tanulás vagy a munka is lehet. Deterding fogalma a leggyakrabban jelenik meg a tudományos munkákban, mely szerint a játékon kívüli környezetben jelennek meg a játék elemei. Erre a fogalomra hasonlít véleményem szerint Werbach és Hunter szerzőpáros 2012-es megfogalmazása is. A bemutatott külföldi szerzők közül Kapp részletezi a legjobban a gamifikáció értelmezését, miszerint a fölös, hulladékidőnek nevezett percek lekötésére is vonatkozhat. „*Hulladékidőnek tekinthető* - Pintér (2018) megfogalmazása szerint -, *amikor eleve nincs különösebben mit csinálnia valakinek, mert egy időrabló főtevékenység elveszi az idejét, ami ugyanakkor nem igényel teljes figyelmet.*” Ilyen idő a fölösleges várakozás, a sorbanállással töltött idő, vagy a közösségi közlekedés igénybevétele során ki nem használt idő [5]. Visszatérve a Kapp definíciójára, a cselekvésre sarkallás motivációt jelent az új dolgok megismerése felé, valamint teret nyit a problémamegoldások aktív szerepének is.

A magyar kutatók közül a játékosítást Fromann (2015) az alábbiakban foglalta össze: „...*a játékokra ne csak szórakozásként gondoljon a társadalom, hanem egy olyan **hatékony eszközre** is, amellyel az általános napi tevékenységeinket - legyen az munka vagy tanulás – szórakoztató **élménnyé** tehetik. A játékosítás lényege nem az, hogy minden teendőnkre játékokat készítsünk, sokkal inkább a játékok pszichológiai mechanizmusainak tudatos és szakszerű alkalmazása, a **jobb közérzet és a hatékonyabb tevékenység elérése érdekében.***” [6]

#### 4. A gamifikáció története és példái

A történelem során többen használták már a játékosítást. Erről Németh (2015) tesz említést, miszerint „*Fuchs (2014) pedig egészen a római korig visszanyúlóan talált példákat arra, hogy hogyan alkalmaztak gamifikációs módszereket a hadászatban.*” [7] Ha közelebbre tekintünk, akkor Napóleon 1795-ben kiírt, a haditáp problematikájára vonatkozó versenye is játékosított volt. A nyeremény 12 ezer frank volt (valamint a dicsőség), annak, aki megoldja a háborús élelmezés nagy gondját: a tartósítást. Az országos versenyt Nicolas Appert cukrász és serfőzőmester megfejtése nyerte, ez pedig a pasztörizálási eljárás volt, ennek köszönhetően az ételek több, mint 4 hónapon keresztül is megőrizték szavatosságukat. A történelem során a Sperry & Hutchinson vállalat 1896-ban vezette be a Green Stamps névre keresztelt zöld bélyegeket, melyet a vásárlók gyűjthettek és később kedvezményekre válthatták be a pontokat. Ez a példa azóta is töretlen, hiszen a mai napig több kereskedelmi vállalkozás is használja ezt a módszert [3].

További példákat Fromann Játékoslét – A gamifikáció világa c. könyvben is találhatunk. A könyvből idézve az alábbiak szerint: „*A régmúltban az üzleti életen kívül is számos területen tetten érhetőek a játékosítás elemei; gondoljunk például a katonaságban alkalmazott jelvényekre és a hierarchikus szintrendszerekre, de a cserkészek életében is már régóta jelen vannak különböző feladatkonstrukciók és jelvények.*” [4]

A gamifikáció a 2000-es években fejlődött ki. 2002-ben Nick Pelling elnevezte a fogalmat. A témakör nagy áttörése 2011-ben San Franciscóban történt, amikor megrendezték az első gamifikáció témájú konferenciát és ezt követően indult világszerte útjára a korábban is működő, csupán nem ilyen formalizált keretek között létező módszer [4].

A játékosítás töretlenségét a felsorolhatatlan számú példa teszi valóssá. Használhatjuk az oktatás során: interaktív online, illetve offline eszközök segítségével. Ilyen weblap a Redmenta.com, mely magyar fejlesztésű oktatási asszisztensként funkcionál a tudásmegegerősítésében, illetve a számonkérés segítőjeként. Több applikációt is megnevezhetünk, ha a nyelvtanulásra gondolunk: például a Babbel, a Doulingo vagy a Xeropan. A játékosítás az életmódunk jobbításában, az egészségmegőrzésben is jelen van, például az Oral-B elektromos fogkefe applikációján keresztül, mely emlékeztet, ha nem mostuk meg a fogunkat, vagy pótfejet kell cserélnünk, de ilyen applikációs eszközök a különböző telefongyártó vállalatok saját programjai is, mint a Huawei Egészség, az Apple Egészség, a Samsung Health stb. Ha a közlekedésre gondolunk, a nevezett hulladékidőt itt tudjuk a legjobban kihasználni például nyelvtanulásra, levelezésre, de a játékosításnak köszönhetően az autózás során például a Nissan Leaf, a Skoda, illetve a többi autómárka ösztönzi, hogy kiegyensúlyozottabb, valamint környezetkímélőbb vezetési stílust válasszanak az autózók saját és a környezet védelme miatt is. Egyszerű és nagyszerű lehetőségnek tartom azt, ha a játékosítás segítségével több mozgást is érhetünk el. Pár évvel ezelőtt a Volkswagen egyik külföldi kampányában egy metró aluljáró mozgólépcsője mellett található lépcsőt alakított át. A két lépcső közül az emberek a zongorát imitáló használták előszeretettel, mely nem csak kinézetben, de hangzásban is vonzóbbá vált, mint örökmozgó lépcsőtestvére [8, 9].

Összefoglalva elmondható, hogy a mindennapokban iskolába vagy akár munkába járás során is számos lehetőség van arra, hogy játékosítva éljük meg a pillanatokat.

## 5. Összefoglalás

A bemutatott példák a teljesség igénye nélkül íródtak, a későbbiekben részletesebb és teljes, tudományosan megfogalmazott keretek között kívánom vizsgálni a vállalkozásoknál, valamint az iparágakban működő gyakorlatokat, ezért PhD kutatásom címének A gamifikáció szerepe a vállalkozások teljesítménynövelésében nevet adtam. Kutatásom során arra keresem a választ, hogy hogyan alakulnak a gamifikáció eszköztárának alkalmazási lehetőségei és elterjedtsége a hazai vállalatok körében, másrészt, hogy miként járul hozzá alkalmazása a vállalkozások teljesítőképességének növekedéséhez. Kutatásom fő kérdése, hogy melyek azok az üzleti területek, ahol a gamifikáció alkalmazható. Hol működik hatékonyan a játékosítás? Mennyire számszerűsíthető a teljesítőképesség és mennyire alkalmazhatóak más (üzleti) területeken a módszer által elért eredmények? Fontosnak tartom azonosítani a teljesítőképesség gátló tényezőit, valamint kísérletet kívánok tenni azok felszámolására.

## Köszönetnyilvánítás

Ezúton szeretném megköszönni témavezetőmnek, Kádárné Dr. Horváth Ágnes (Miskolci Egyetem Gazdálkodástani Intézet) intézetigazgató egyetemi docensnek cikkem megírása során tanúsított, valamint a lektorálás során végzett munkáját.

## Irodalomjegyzék

- [1]6/2016. (III. 24.) EMMI rendelet a személyes gondoskodást nyújtó gyermekjóléti, gyermekvédelmi intézmények, valamint személyek szakmai feladatairól és működésük feltételeiről szóló 15/1998. (IV. 30.) NM rendelet módosításáról, 5.3., letöltve 2019. június 2-án: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1600006.EMM&timeshift=ffffff4&txtreferer=0>
- [2]Pál E. (2013): A Z generációról... irodalmi áttekintés, Pécsi Tudományegyetem, Pécs, pp. 4-5., letöltve 2019. június 2-án: <http://www.zgeneracio.hu/getDocument/4252>
- [3]Kovácsné Pusztai K. (2018): Játékosítás (gamification) az oktatásban, pp. 1-2., letöltve 2019. június 2-án: <https://people.inf.elte.hu/kinga/publikacio/Gamification.pdf>
- [4]Fromann R. (2017): Játékoslét, A gamifikáció világa, pp. 104-106., Typotex Kiadó, Budapest
- [5]Pintér R. (2018): A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei, pp. 107-119., Információs Társadalom, XVIII. évfolyam 1. szám, letöltve 2019. június 2-án: [http://epa.oszk.hu/01900/01963/00059/pdf/EPA01963\\_informacios\\_tarsadalom\\_2018\\_01.pdf](http://epa.oszk.hu/01900/01963/00059/pdf/EPA01963_informacios_tarsadalom_2018_01.pdf)
- [6]Fromann R. (2015): A gamifikáció magyarországi elterjesztésére szövetkezik a JátékosLét és a Project029, letöltve 2019. június 2-án: <https://computerworld.hu/tech/a-gamifikacio-magyarorszag-elterjesztesere-szovetkezik-a-jatekoslet-es-a-project029-161599.html>
- [7]Németh T. (2015): English Knight: Gamifying the EFL Classroom (Unpublished master's thesis). Pázmány Péter Katolikus Egyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar, Piliscsaba, letöltve 2019. június 2-án: <https://ludus.hu/gamification/>
- [8]Zichermann, G. - Cunningham, C. (2011): Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps, O'Reilly Media, Sebastopol
- [9]Zichermann, G. - Linder, J. (2013): Gamification: Az üzleti játékok forradalmasítása: Játékosítás a piaci verseny leküzdésére, Z-Press Kiadó, Miskolc

**Lektorálta:** Kádárné Dr. Horváth Ágnes, intézetigazgató egyetemi docens, Miskolci Egyetem, Gazdálkodástani Intézet