

„Nem csak játék”

Gamifikációs eszközök ismertségének, használatának és megítélésének vizsgálata egyetemi oktatók körében

Investigation into University Instructors' Awareness, Usage, and Perceptions of Gamification Tools

Szerző: **Tessényi Judit** ¹ 

Benyújtva: 2025. április 3. | Átdolgozva: 2025. június 10. | Elfogadva: 2025. június 10. | Megjelent: 2025. július 11.



Rovatszerkesztő:
Lippai László Lajos

Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula
Pedagógusképző Kar



Tessényi Judit ¹
Szegedi Tudományegyetem Életvezetési
Tanácsadó Központ
tessenyijudit@gmail.com

Absztrakt A gamifikáció egyre szélesebb körben alkalmazott oktatási módszertan, amely a játékelemek beépítésével igyekszik növelni a tanulók motivációját és elköteleződését. Kutatásunk célja az volt, hogy feltárjuk, hogyan és milyen gyakorisággal alkalmazzák a gamifikációt az oktatók, valamint milyen hatással van a tanulók részvételére és teljesítményére. A kérdőíves felmérés alapján megállapítottuk, hogy a leggyakoribb elemek közé tartozik a pontok és jelvények használata, a szintek és kihívások beépítése, valamint a versenyhelyzetek kialakítása. Ezen módszerek pozitívan befolyásolják a tanulók aktivitását és motivációját, azonban egyes oktatók aggodalmukat fejezték ki a túlzott versengés és a társas összehasonlítás okozta stressz miatt. Emellett a gamifikáció alkalmazásának számos akadály is azonosításra került, beleértve az elméleti tantárgyak nehezebb integrációját, a módszertani támogatás hiányát és az intézményi struktúrák merevségét. Összességében eredményeink rávilágítanak arra, hogy a gamifikáció sikeres bevezetéséhez átgondolt tervezésre és szélesebb intézményi támogatásra van szükség.

Kulcsszavak: Gamifikáció, oktatás, motiváció, tanulói elköteleződés, oktatási innováció, oktatói attitűd

Abstract Gamification is an increasingly adopted pedagogical approach that seeks to enhance student motivation and engagement through the integration of game-based mechanics into the learning process. This study aimed to explore how university instructors utilize gamification, how frequently they apply such tools, and what impact these practices have on student participation and performance. Based on the results of a questionnaire survey, we identified that the most commonly implemented elements include the use of points and badges, the incorporation of levels and challenges, and the creation of competitive scenarios. These methods were generally perceived to foster greater student engagement and motivation. However, some instructors expressed concerns about the potential negative effects of excessive competition and social comparison, such as increased stress. In addition, several barriers to gamification were identified, including the difficulty of integrating such methods into theoretical subjects, the lack of methodological support, and the rigidity of institutional structures. Overall, our findings suggest that the successful implementation of gamification requires careful instructional design and broader institutional support.

Keywords: Gamification, education, motivation, student engagement, educational innovation, teacher attitude

1. Kapcsolódó szakirodalom

A gamifikáció az elmúlt években egyre nagyobb népszerűsége telt szert az egyetemi oktatásban (Lister, 2015). A gamifikáció szisztematikus megvalósítása és értékelése a felsőoktatásban azonban még gyerekcipőben jár (Nah et al., 2014). Számos tanulmány kimutatta a gamifikáció egyetemi környezetben való alkalmazásának lehetséges előnyeit, például a hallgatói motiváció, az elkötelezettség és a tanulási eredmények fokozását. Míg egyes oktatók elkezdtek beépíteni a gamifikációt tanítási gyakorlatukba (Perdomo et al., 2022), a gamifikáció teljes integrálása az egyetemi tantervekbe még nem valósult meg (Lester et al., 2023). A gamifikáció egyetemi oktatók általi széles körű elterjedését akadályozó tényezők közé tartozik az, hogy nem értik hogyan támogatja a tanulási hatékonyságot, valamint a megfelelő szoftvertámogatás és az oktatók képzésének hiánya (Lester et al., 2023). Tanulmányok kimutatták, hogy a gamifikáció különösen hatékony lehet, ha más aktív

tanulási módszerekkel, például fordított tanulás-sal és kooperatív tanúlással kombinálják (León et al., 2022). Összességében a fenti hivatkozások azt sugallják, hogy bár az egyetemi oktatók egyre jobban tudatában vannak a gamifikáció lehetséges előnyeinek, ennek tényleges megvalósítása és a felsőoktatási tantervekbe való integrálása továbbra is korlátozott (Díaz et al., 2022; Lester et al., 2023). Folyamatos kutatásra, képzésre és felhasználóbarát gamifikációs eszközök fejlesztésére van szükség ahhoz, hogy előmozdítsuk a gamifikáció alkalmazását az egyetemi oktatók körében (Lester et al., 2023).

A gamifikáció oktatási alkalmazásának kutatása további szisztematikus, empirikus vizsgálatokat igényel (Dichev & Dicheva, 2017). Fontos figyelembe venni a gamifikáció lehetséges negatív hatásait is, például a tanulók közötti társas összehasonlításból fakadó stresszt és rivalizálást (Martí-Parreño et al., 2016).

2. A fogalom keretezése

„A gamifikáció a játéktervezési elemek és elvek alkalmazása nem játékos kontextusban a felhasználók motiválására és bevonására” (Mekler et al., 2017; Douglas & Bräuer, 2021; John, 2023). Ez a meghatározás magában foglalja a játékszerű funkciók, például pontok, jelvények, szintek, ranglisták és visszacsatolások beépítését a nem játék jellegű tevékenységekbe. Cél a felhasználói elkötelezettség kialakítása, a motiváció és a kívánt viselkedés elérése és javítása érdekében (Park & Kim, 2021.). A gamifikáció kulcsfontosságú elvei közé tartozik a világos fejlődési utak kijelölése elérhető célokkal, a játékosok részvételének biztosítása a saját döntéseik és tetteik felett, valamint a stratégia és az újdonság alkalmazása a bevonódás elősegítésére. Emellett alapvető szerepet játszik a visszacsatolás, a társas összehasonlítás vagy versengés, továbbá a játékosok közötti együttműködés ösztönzése is (Douglas & Bräuer, 2021). Ezek az elvek az autonómia, a kompetencia és a kooperáció alapvető pszichológiai szükségleteinek kielégítésére irányulnak, amelyek elősegíthetik a belső motivációt (Cook & Artino, 2016; Mekler et al., 2017; Alsawaier, 2018).

A gamifikációt különféle területeken alkalmazták, például az oktatásban, az egészségügyben és a marketingben, hogy javítsák a tanulási eredményeket, elősegítsék az egészséges viselkedést és növeljék a felhasználók elkötelezettségét (Edwards et al., 2016; Isabelle, 2020; Mitchell, 2023). Ezek a tanulmányok azt is kimutatták, hogy a gamifikáció fokozhatja a tanulók motivációját, elkötelezettségét és tanulási teljesítményét

(Mitchell, 2023; Doroudi, 2023; Alsadoon, 2014; Tessényi et al. 2024). Hatékony lehet az egészséges viselkedések előmozdításában és fenntartásában is - az emberi természet játékos és célvezérelt aspektusainak kiaknázásával (Edwards et al., 2016). A gamifikáció hatékonysága azonban nem mindig konzisztens, és vannak potenciális buktatók, amelyeket kezelni kell (Landers, 2014; Landers et al., 2018). A kutatók hangsúlyozták a játéktervezés elméletvezérelt megközelítésének fontosságát, valamint a szigorú empirikus értékelés szükségességét annak megértéséhez, hogy milyen mechanizmusok révén befolyásolja a gamifikáció a viselkedést és a tanulást (Landers, 2014; Landers et al., 2018).

Összefoglalva, a gamifikáció a játéktervezési elemek és elvek alkalmazása nem játékos kontextusban a felhasználók motiválására és bevonására. Széles körben alkalmazták különböző területeken, vegyes eredménnyel, de prioritást igényel a tervezés és a megvalósítás során, hogy maximalizálja a hatékonyságot – akár értékesítési, akár tanulási – és ne „csak szórakoztató” legyen (Alsadoon et al., 2023).

3. A gamifikáció szerepe és hatása az oktatásban

Az oktatásban a gamifikáció a játékok elemeinek és mechanikájának tudatos integrálását jelenti az oktatási folyamatba annak érdekében, hogy növelje a tanulók motivációját, elkötelezettségét és tanulmányi teljesítményét (Nadi-Ravandi & Ba-tooli, 2022). A gamifikáció alkalmazása az oktatásban számos előnyt kínál, amelyek a tanulási folyamat különböző területeire hatnak, ezeket az alábbi ábrán foglaltuk össze:

Motiváció és pozitív hozzáállás növelése	• A gamifikáció hozzájárul a tanulók motivációjának fokozásához, valamint pozitívabbá teszi a tanuláshoz való hozzáállást (Rahmani, 2020; Nurtanto et al., 2021; Rincón Flores et al., 2022). • A tanulók belső motivációját az autonómia, a kompetencia és a közösségi összetartozás alapvető pszichológiai szükségleteinek kielégítésén keresztül aktiválja (Sailer & Homner, 2019).
Tanulmányi eredmények és kognitív teljesítmény javítása	• A gamifikáció ösztönzi az aktív és interaktív tanulást, ami elősegíti a tananyag alaposabb megértését és hosszabb távú megjegyzését (Azevedo et al., 2019; Sailer & Homner, 2019). • Kutatások igazolják, hogy a gamifikáció pozitívan hat a tanulók teljesítményére, növeli a tanulmányi eredményességet és javítja a kognitív képességeket (Nurtanto et al., 2021; Wangi et al.,
21. századi készségek (soft skill) fejlesztése	• A játékosított környezet elősegíti olyan készségek fejlődését, mint a kritikai gondolkodás, a kreativitás és az együttműködés (Rahmani, 2020; Wangi et al., 2022). Ezekben a környezetekben a tanulók kihívásokkal szembesülnek, kísérleteznek és tanulnak egymástól, ami hozzájárul a modern munkaerőpiacon elengedhetetlen képességek elsajátításához.
Elkötelezettség és aktív részvétel növelése	• A pontok, jelvények és ranglisták alkalmazása jelentős mértékben növeli a tanulók részvételét a tanulási tevékenységben (Bouchrika et al., 2019; Barata et al., 2013). • A gamifikáció ösztönzi az aktív részvételt, amely a tanulási folyamat során az elmélyült figyelem és a célorientált viselkedés előfeltétele.

1. ábra: A gamifikáció előnyei | Figure 1. Benefits of gamification (saját szerkesztés)

4. Saját kutatás bemutatása

2024. telén online kérdőívet osztottam meg 120 egyetemi oktató között azzal a céllal, hogy szakami véleményüket felmérjem. Meglepő módon alacsony volt a válaszadási hajlandóság, ami arra enged következtetni, hogy akik nem ismerik a fogalmat (illetve nem alkalmazzák az eszközöket), eleve elutasították a kitöltést. Ezt a következtetést erősíti meg az az eredmény is, hogy a kitöltők körében viszont nagyon magas a fogalom ismertsége („Hallott már a gamifikáció fogalmáról?”). Fentiekre tekintettel és az alacsony elemszám miatt az ismertségre vonatkozó vizsgálati eredményt nem tekinthetjük releváns adatnak.

4.1. A mérőeszköz bemutatása

Az oktatók véleményének és tapasztalatainak feltérképezése egy kérdőíves mérőeszköz került kialakításra, amely a gamifikációval kapcsolatos ismereteket, attitűdöket és gyakorlati tapasztalatokat vizsgálja. A kérdéssor öt fő témakörre tagolódik, amelyek mind a gamifikáció oktatásba történő integrálásának különböző aspektusait érintik.

Az első szakasz célja az alapadatok gyűjtése, amely során az oktatók neme, életkora, szakterülete, valamint az egyetemi oktatásban eltöltött évek száma kerül rögzítésre. Emellett információt nyújtanak arról is, hogy milyen oktatási formákat alkalmaznak leggyakrabban – például előadást, szemináriumot vagy gyakorlati órát.

A második rész a jelenlegi ismereteket és tapasztalatokat méri fel a gamifikációval kapcsolatban. Ennek során kiderül, hogy az oktató hallott-e már a gamifikáció fogalmáról, és ha igen, milyen típusú gamifikációs eszközökkel találkozott oktatási környezetben – ide tartoznak például az online kvízek, stratégiai szimulációk, interaktív platformok és digitális játékok. Továbbá arra is rákérdez a kérdéssor, hogy alkalmazott-e már játékosított elemeket oktatásában, és ha igen, milyen célból.

A harmadik témakör a gamifikációval kapcsolatos véleményeket térképezi fel. Az oktatóknak egy ötfokú skálán kell értékelniük a gamifikációs eszközök hatékonyságát különböző szempontok szerint, mint például a hallgatók figyelmének fenntartása, az oktatási anyag elsajátítása, valamint az interaktivitás növelése. Emellett állításokra kell reagálniuk, amelyek a gamifikáció hatásait és kihívásait érintik – például hogy növeli-e a tanulói motivációt, igényel-e több előkészületet az órára, illetve javítja-e az óra hatékonyságát.

A negyedik rész a gamifikáció beépítésének lehetőségeit és akadályait vizsgálja. Ebben a blokkban az oktatók azonosítják azokat az akadályokat, amelyek gátolják a játékosítás bevezetését – például technológiai korlátokat, időhiányt vagy a módszertani ismeretek hiányát. Ugyanakkor lehetőségük van megfogalmazni, hogy mit tartanak fontosnak a sikeres alkalmazás elősegítéséhez, mint például képzések szervezését, megfelelő erőforrások biztosítását vagy a kollégák tapasztalatainak megosztását.

Végül az ötödik témakör nyitott kérdéseket tartalmaz, amelyek lehetőséget adnak az oktatóknak saját véleményük és ötleteik kifejtésére. A válaszokból kiderülhet, hogy milyen típusú játékosított eszközöket próbálnának ki szívesen, valamint hogy milyen oktatási helyzetekben nem tartanák megfelelőnek ezek alkalmazását, és milyen indokok állnak a háttérben.

4.2. A minta összetétele és a kutatási hipotézisek

A vizsgálat során összesen 27 egyetemi oktató válaszait dolgoztuk fel, akik különböző tudományterületeken tevékenykednek és változatos oktatási tapasztalattal rendelkeznek. A válaszadók közül 14 fő férfi, míg 13 fő nő. A résztvevők életkora 31 és 70 év között változik, legnagyobb arányban a 41–50 év közötti korosztály képviselteti magát. A minta a humán, társadalomtudományi, gazdaságtudományi és műszaki szakterületek oktatóit egyaránt lefedi, így a válaszadók között megtalálhatók például pszichológia, marketing, szociológia, történelem, mechatronika, statisztika és informatika területén oktató szakemberek is.

Az oktatói tapasztalatot tekintve többségük legalább 11 éve tanít felsőoktatásban, ugyanakkor a mintában jelen vannak kezdő oktatók is, akik kevesebb mint 5 éve dolgoznak ebben a szerepben. A sokszínű háttér alapján a kutatás célja annak vizsgálata volt, hogy az oktatók hogyan viszonyulnak a gamifikációs módszerekhez, milyen tapasztalatokkal és attitűdökkel rendelkeznek, valamint milyen akadályokat azonosítanak az eszközök bevezetésével kapcsolatban.

A kutatás során az alábbi hipotéziseket fogalmaztuk meg:

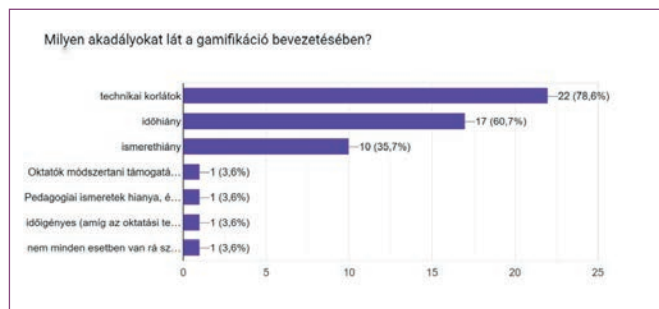
A vizsgálat keretében több összefüggés hipotetikus feltárására törekedtünk. Feltételeztük, hogy az oktatók gamifikációval kapcsolatos ismerete és alkalmazási gyakorisága kapcsolatban állhat az oktatási tapasztalatuk hosszával. Ugyanakkor arra is kerestük a választ, hogy vajon a fiatalabb oktatók nyitottabbak-e a digitális és játékosított oktatási eszközök alkalmazására, mint idősebb kollégáik. Vizsgálatunkban arra is hipotézist állítottunk fel, hogy a humán- és társadalomtudományi területen oktatók nagyobb arányban alkalmaznak gamifikációs elemeket, mint a természettudományi vagy műszaki szakterületeken dolgozók. További feltételezésünk volt, hogy az oktatók a gamifikáció bevezetésének legfőbb akadályaként elsősorban a technológiai feltételek és a módszertani támogatás hiányát azonosítják. Végezetül feltételeztük, hogy azok az oktatók, akik már alkalmaztak gamifikációs módszereket, pozitívabb attitűdöket mutatnak a hallgatói motiváció és elköteleződés növelhetőségével kapcsolatban, mint azok, akik még nem éltek ezekkel az eszközökkel.

4.3. Az oktatók attitűdje és a gamifikációs eszközök fejlesztési igényei

Az oktatói attitűdök széles spektrumot ölelnek fel. A megkérdezettek között voltak olyanok, akik a gamifikációt hatékony eszközként értékelték, ugyanakkor hangsúlyozták, hogy annak sikeres alkalmazása szoros tervezést és a megfelelő kontextus biztosítását igényli. Mások arra hívták fel a figyelmet, hogy az eszközök implementálása jelentős időráfordítást kíván, különösen az oktatók részéről. Ezen kívül néhány válaszadó arra is rávilágított, hogy a gamifikáció nem minden tantárgyban egyformán alkalmazható, és bizonyos tantárgyak esetében a sikeres integrációra nagyobb kihívások várhatnak.

A válaszok alapján a gamifikációt alkalmazó oktatók különböző módszerekkel integrálják azt a tanítási folyamatba, leggyakrabban pontok és jelvények használatával, szintek és kihívások beépítésével, versenyhelyzetek kialakításával, valamint játékos visszacsatolási mechanizmusok alkalmazásával. Ezek az elemek összhangban állnak a gamifikáció kulcsfontosságú elveivel (Douglas & Bräuer, 2021), és céljuk

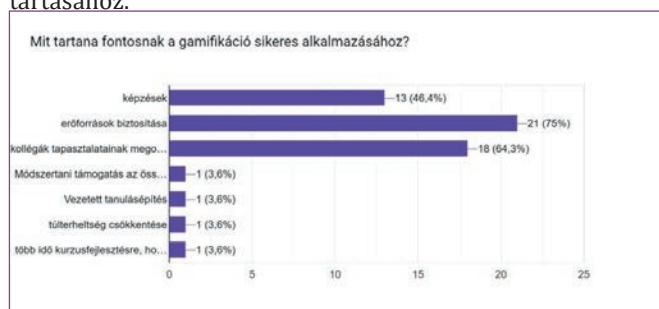
a tanulók motivációjának növelése. A válaszadók egy része pozitív tapasztalatokról számolt be, kiemelve, hogy a játékosított tanulási környezet növeli az aktív részvételt, javítja a tanulók elkötelezettségét és segíti a tanulási eredmények elérését. Ugyanakkor egyes oktatók aggodalmukat fejezték ki a túlzott versengés és a társas összehasonlítás okozta stressz miatt, amely Martí-Parreño és kollégái (2016) kutatásának eredményeivel is egybevág. Ez azt mutatja, hogy a gamifikációs eszközök alkalmazásánál figyelni kell a tanulók közötti egyensúly fenntartására, és kerülni kell azokat a mechanizmusokat, amelyek hátrányosan érinthetik a kevésbé kompetív diákokat.



2. ábra: A gamifikáció bevezetésének akadályai az oktatók szerint | Figure 2. Obstacles to the introduction of gamification according to educators (saját szerkesztés)

4.4. Idő- és erőforrásigényes implementáció

Több válaszadó szerint a gamifikáció hatékony bevezetése jelentős idő- és erőforrás-befektetést igényel. Az oktatóknak először is meg kell ismerniük a különböző játékosítási eszközöket és módszereket, majd ki kell dolgozniuk egy olyan rendszert, amely illeszkedik saját kurzusaikhoz. Ezt követően a játékosított elemeket folyamatosan karban kell tartaniuk és szükség szerint fejleszteniük kell. Mindezekből következik, hogy a pedagógiai innovációk bevezetése általában többletterhet ró az oktatókra, különösen abban az esetben, ha nincs intézményi támogatás a módszerek kidolgozásához és fenntartásához.



3. ábra: A gamifikáció sikeres alkalmazásának feltételei | Figure 3. Conditions for the successful application of gamification (saját szerkesztés)

Azok az oktatók, akik digitális platformokat kívánnak használni a gamifikációhoz, különböző nehézségekkel szembesülhetnek. Egyrészt nem minden egyetemi rendszer – például a Moodle vagy a Neptun – támogatja megfelelően a játékosítási funkciókat. Másrészt a hallgatók eltérő digitális készségekkel rendelkeznek, így nem mindenki képes ugyanolyan hatékonyan alkalmazni az új eszközöket. Emellett az egyetemek technikai támogatása és a rendelkezésre álló hardveres feltételek – például a megfelelő szoftverek vagy interaktív eszközök – sok esetben nem elegendőek. Mindez rámutat arra,

hogy a gamifikáció bevezetése nem csupán didaktikai, hanem technikai kérdés is, amely megvalósításához megfelelő infrastruktúrára van szükség.

4.5. A hallgatói motiváció és az egyéni különbségek kezelése

Bár a gamifikáció célja a motiváció növelése, néhány oktató szerint nem minden hallgató reagál rá pozitívan. A válaszok alapján kiderült, hogy a gamifikáció nem minden esetben vált ki pozitív hatást a hallgatók körében. A versengő elemek, mint például a pontok vagy ranglisták, egyes diákoknál szorongást vagy ellenállást válthatnak ki. Emellett nem minden tanuló motiválható játékos eszközökkel – vannak, akik számára a hagyományos tanulási módszerek bizonyulnak hatékonyabbnak. A gamifikáció túlzott alkalmazása akár kontraproduktív is lehet: ha a hallgatók elveszítik belső motivációjukat, és kizárólag a külső jutalmakra koncentrálnak, az hátráltathatja a mélyebb tanulási folyamatokat. Mindez alátámasztja Martí-Parreño és munkatársai (2016) kutatásának következtetését, miszerint a társas összehasonlításból fakadó stressz negatív hatással lehet a tanulókra.

4.6. Pedagógiai és módszertani kérdések

Néhány oktató szerint a gamifikáció nem minden tantárgyban alkalmazható hatékonyan, mivel elméleti és absztrakt tárgyaknál nehezebb integrálni, valamint bizonyos tanulási célokhoz – például a kritikai gondolkodás fejlesztéséhez vagy a komplex problémamegoldáshoz – nem illeszkedik jól. Emellett fennáll a veszélye annak, hogy ha a gamifikáció nem épül be szervesen a tanulási folyamatba, könnyen felszínessé válhat. Landers (2014) szerint a gamifikációs stratégiák hatékonysága attól függ, hogy mennyire illeszkednek a tanulási célokhoz, és a válaszok alapján egyes oktatók attól tartanak, hogy ha nem megfelelően alkalmazzák, a játékosítás inkább elvonja a figyelmet a tananyagról, mintsem segítené a mélyebb megértést. A válaszokból az is kiderül, hogy egyes oktatók szkeptikusak a gamifikáció hatékonyságával kapcsolatban, hiányzik a megfelelő intézményi vagy módszertani támogatás a bevezetéséhez, és a hagyományos oktatási struktúrák nem mindig kedveznek az innovatív módszereknek. Mindez arra utal, hogy a gamifikáció sikeres bevezetéséhez nemcsak egyéni, hanem intézményi szintű elköteleződésre is szükség lenne.

4.7. A kutatási hipotézisek elemzése és alátámasztása

Az első hipotézisünk szerint az oktatók gamifikációval kapcsolatos ismerete és használati gyakorisága összefügg az oktatási tapasztalat hosszával. Az adatok alapján nem mutatható ki egyértelmű kapcsolat az oktatási tapasztalat hossza és a gamifikáció használat között. Például, a 20 évnél hosszabb tapasztalattal rendelkező oktatók közül is több alkalmaz gamifikációs elemeket, míg néhány kevesebb tapasztalattal rendelkező oktató nem használja ezeket az eszközöket. A szakirodalom szerint a gamifikáció hatékonysága nem feltétlenül függ az oktatók tapasztalatától, hanem inkább a módszertani ismeretek és technológiai hozzáférés határozza azt meg.

„A fiatalabb oktatók nyitottabbak a digitális és játékosított oktatási eszközök alkalmazására, mint idősebb társaik.” – második hipotézisünk szerint Az adatok azt mutatják, hogy a fiatalabb korosztály (31–40 év) körében nagyobb arányban fordul elő gamifikációs eszközök alkalmazása, például Kahoot vagy LearningApps használata. Az analízis eredményei alátá-

masztják, hogy a fiatalabb generációk általában nyitottabbak az új technológiákra és módszerekre, beleértve a gamifikációt.

Vajon a humán- és társadalomtudományi területen oktatók nagyobb arányban alkalmaznak gamifikációs elemeket, mint a természettudományi vagy műszaki területeken dolgozók? Az adatok alapján a humán- és társadalomtudományok területén (pl. pszichológia, pedagógia) dolgozó oktatók gyakrabban alkalmaznak interaktív platformokat és digitális játékokat. Ez összhangban van a szakirodalommal, amely szerint ezekben a területeken könnyebben integrálhatók játékosított elemek az oktatásba, mivel nagyobb hangsúlyt fektetnek az élmény-pedagógiára és interaktivitásra.

Az oktatók a gamifikáció bevezetésének legfőbb akadályaként a technológiai feltételek és a módszertani támogatás hiányát azonosítják. Az adatbázisban szereplő válaszok egyértelműen igazolják ezt a hipotézist: az oktatók leggyakrabban technikai korlátokat, időhiányt és módszertani támogatás hiányát említik akadályként (ld. 2. ábra). A meta-analízis szerint is ezek az akadályok jelentős hatással vannak arra, hogy mennyire sikeresen integrálható a gamifikáció az oktatásba.

Megállapíthatjuk, hogy a gamifikációt alkalmazó oktatók pozitívabb attitűdökkel rendelkeznek a hallgatói motiváció és elköteleződés növelhetőségével kapcsolatban, mint azok, akik még nem alkalmaztak ilyen eszközöket. Az adatokból kiderül, hogy azok az oktatók, akik már használtak gamifikációs eszközöket (pl. online kvízek), általában pozitívabb véleményrel vannak ezek hatékonyságáról, különösen a hallgatói figyelem fenntartása és interaktivitás növelése szempontjából. A meta-analízis is megerősíti, hogy a gamifikáció növeli a hallgatói elköteleződést és motivációt, ami pozitív attitűdöt eredményezhet az eszközöket alkalmazó oktatók körében.

Összegzés

A kutatás eredményei azt mutatják, hogy a gamifikáció oktatási alkalmazása egyre inkább ismert és elismert módszer a felsőoktatásban, de alkalmazása kihívásokkal is jár. A válaszok alapján különösen fontos, hogy a játékosítás ne csak szórakoztató elemként jelenjen meg, hanem tudatos tervezés eredményeként támogassa a tanulási folyamatot. A következő lépések között érdemes lenne további kvalitatív kutatást végezni, amely mélyebb betekintést nyújtana az oktatók tapasztalataiba és elvárásaiba. A kutatás hipotézisei részben alátámaszthatók az adatok és szakirodalmi eredmények alapján. A fiatalabb korosztály nyitottsága (H2), valamint a humán területeken való gyakoribb alkalmazás (H3) egyértelműen igazolható. Ugyanakkor további vizsgálatok szükségesek az oktatási tapasztalat hossza (H1) és a pozitív attitűdők (H5) közötti kapcsolat mélyebb megértéséhez. Az akadályokkal kapcsolatos hipotézis (H4) szintén jól alátámasztott.

A gamifikáció akkor lehet igazán eredményes, ha világos elméleti keretek mentén valósul meg, és az adott oktatási kontextus sajátosságaihoz illeszkedik. Ez biztosítja, hogy a játékosított elemek nem csupán szórakoztató eszközként, hanem a tanulás hatékony támogatásaként szolgáljanak. A kutatás eredményei azt mutatják, hogy bár a gamifikáció alkalmazása ígéretes lehet, bevezetése nem problémamentes. Az akadályok leküzdéséhez továbbképzések, technológiai fejlesztések és szervezeti támogatás is szükséges.

Irodalomjegyzék

- Alsadoon, H. (2023). The impact of gamification on student motivation and engagement: an empirical study. *Dirasat Educational Sciences*, 50(2), 386-396. <https://doi.org/10.35516/edu.v50i2.255>
- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/ijilt-02-2017-0009>
- Cook, D., & Artino, A. (2016). Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical Education*, 50(10), 997-1014. <https://doi.org/10.1111/medu.13074>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Douglas, B., & Bräuer, M. (2021). Gamification to prevent climate change: a review of games and apps for sustainability. *Current Opinion in Psychology*, 42, 89-94. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.04.008>
- Edwards, E. A., Lumsden, J., Rivas, C., Steed, L., Edwards, L. A., Thiagarajan, A., Sohanpal, R., Caton, H., Griffiths, C. J., Munafò, M. R., Taylor, S., & Walton, R. T. (2016). Gamification for health promotion: Systematic review of behaviour change techniques in smartphone apps. *BMJ Open*, 6(10), e012447. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2016-012447>
- John, D. (2023). Gamification equilibrium: the fulcrum for balanced intrinsic motivation and extrinsic rewards in learning systems. *International Journal of Serious Games*, 10(3), 83-116. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v10i3.633>
- Landers, R., Auer, E., Collmus, A., & Armstrong, M. (2018). Gamification science, its history and future: definitions and a research agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315-337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>
- León, A., Aguilar-Parra, J., Moreno, J., & Colón, A. (2022). Gamification in initial teacher training to promote inclusive practices: a qualitative study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13), 8000. <https://doi.org/10.3390/ijerph19138000>
- Lester, D., et al. (2023). Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: a systematic review of educators' perspectives. *British Journal of Educational Technology*, 54(6), 1748-1770. <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Lister, M. (2015). Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2). https://doi.org/10.2458/azu_itet_v3i2_lister
- Martí-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., & Alonso-Arroyo, A. (2016). The use of gamification in education: A bibliometric and text mining analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 663-676. <https://doi.org/10.1111/jcal.12161>

Mekler, E., et al. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>

Mitchell, B. (2023). Can gamification improve student engagement and learning? *Ascilite Publications*, 498-503.
<https://doi.org/10.14742/apubs.2023.674>

Nadi-Ravandi, S., & Batooli, Z. (2022). Gamification in education: A scientometric, content and co-occurrence analysis of systematic review and meta-analysis articles. *Education and Information Technologies*, 27(7), 10207-10238.
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11048-x>

Nah, F.FH., Zeng, Q., Telaprolu, V.R., Ayyappa, A.P. & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review of Literature. In: Nah, F.FH. (eds) *HCI in Business. HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8527. Springer, Cham.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39

Perdomo, B., Castillo, M., & Mas, O. (2022). Teaching creative careers in the pandemic. *Learning and Teaching*, 15(2), 53-80. <https://doi.org/10.3167/latiss.2022.150204>

Tessényi, J., Kun, Zs. & Katona, N. I. (2024). Gamifikációs tapasztalatok megítélése hazai egyetemisták körében. *Új Pedagógiai Szemle*, 74 (3-4). 31-52.