

AZ ONLINE SZABADULÓSZOBÁK DIDAKTIKAI LEHETŐSÉGEI A TANULÁSI MOTIVÁCIÓ MÉRÉSÉRE ÉS FEJLESZTÉSÉRE

Radics Krisztina

Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, Digitális Technológia Intézet

radics.krisztina@uni-eszterhazy.hu

Absztrakt

A tanulási motiváció a pedagógia egyik jelentős, aktívan kutatott területe. A tanulási motiváció erősítése hozzájárul a tanulók teljesítményének növeléséhez, illetve a lemorzsolódás csökkentéséhez (Falus & Szűcs, 2022). Az oktatásban egyre nagyobb teret hódító didaktikai módszerek a gamifikáció (játékosítás), illetve a játék-alapú oktatás (game-based learning), amelyek jelentős potenciállal bírnak a tanulói motiváció növelésében és a bevonódás fokozásában (Friedrich, 2023). Ennek kapcsán a szabadulósobák oktatásban való megjelenése és elterjedése is megfigyelhető, mint az aktív tanulásra építő hatékony módszer. Az online szabadulósobák a hagyományos szabadulósobák kognitív előnyeit (pl. logikus gondolkodás, kollaboráció, kommunikáció, problémamegoldás, kritikus gondolkodás fejlesztése) integrálják az online tér sajátosságaival. Ezáltal a tanulási folyamat helyfüggetlenné és széles körben hozzáférhetővé válik, egyúttal támogatva a digitális kompetenciák fejlődését.

A tanulmány megjelenését a Kulturális és Innovációs Minisztérium EKÖP-24 Egyetemi Kutatási Ösztöndíj-programja támogatta a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Alap forrásából.

Kulcsszavak: gamifikáció, tanulási motiváció, digitális kompetencia, logikus gondolkodás

Abstract

The Didactic Potential of Online Escape Rooms for Measuring and Developing Learning Motivation

Learning motivation is a significant and actively researched area within pedagogy. Enhancing learning motivation contributes to increased student achievement and reduced drop-out rates (Falus & Szűcs, 2022). Gamification and game-based learning, which are increasingly prevalent didactic methods in education, hold significant potential for increasing student motivation and engagement (Friedrich, 2023). In this context, the emergence and spread of escape rooms in education can also be observed as an effective method based on active learning. Online escape rooms integrate the cognitive benefits of traditional escape rooms (e.g., development of logical thinking, collaboration, communication, prob-

lem-solving, and critical thinking) with the specific characteristics of the online space. This makes the learning process independent of location and widely accessible, while also supporting the development of digital competencies.

The study was supported by the EKÖP-24 University Research Fellowship Program of the Ministry for Culture and Innovation from the source of the National Research, Development and Innovation Fund.

Keywords: gamification, learning motivation, digital competence, logical thinking

1. Bevezetés

Napjaink tudásalapú társadalmi berendezkedésében, információs társadalmában rendkívül fontos kérdéssé válik a tanulás hatékonysága. Az átalakuló munkaerőpiaci környezetben újabb és más jellegű elvárásoknak kell megfelelni, így a szükséges készségek, kompetenciák is változnak. (Lengyelné Molnár, 2022) A folyton változó elvárásoknak való megfelelés nehéz, hiszen ma nem tudhatjuk, hogy a felnövekvő generációra milyen konkrét kihívások várnak majd. Ezért is fontos, hogy a tanulókat felkészítsük az önálló tanulásra, megerősítsük az élethosszig tartó tanuláshoz szükséges készségeiket. Ebben a környezetben kulcsfontosságúvá válik a tanulási motiváció, amely hozzájárul a tanulók teljesítményének növeléséhez és a lemorzsolódás csökkentéséhez (Falus & Szűcs, 2022). Ennek egyik hatékony eszköze lehet a játékok vagy játékosított elemek használata, hiszen „a játékok nem csupán öncélú, szórakoztató szabadidős tevékenységek, hanem olyan potenciális értékteremtő eszközök, amelyek az élet minden területét képesek átalakítani, hatékonyra tenni...” (Fromann, 2016, p.12)

2. Tanulási motiváció

A tanulási motiváció alapvető szerepet játszik az oktatási célok elérésében és a tanulók sikerességének előmozdításában. A magas szintű motiváció a tanulók elkötelezettségének, kitartásának és végső soron a tanulási eredményeinek kulcsfontosságú előjele.

Réthy (2001) szerint a tanulási motiváció olyan belső feszültség, amely a tanulási tevékenységre ösztönöz. Ez a belső feszültség felelős a tanulás energetizálásáért, aktivizálásáért, irányításáért és integrálásáért. A tanulási motiváció kialakulása a különböző belső dinamikus hajtóerők és a külső tényezők közötti összefüggésben valósul meg.

A tanulási motiváció kiemelt szerepe a modern társadalmakban tovább erősödik, hiszen a folyamatos tanulás iránti igény közvetlenül hatással van egy adott társadalom működésére és állapotára. A motivációkutatás emellett számos kiaknázatlan lehetőséget rejt magában az oktatástudomány fejlődése szempontjából is, további mélyebb megértést és innovatív megoldásokat kínálva a hatékony tanulás elősegítésére (Fejes, 2015).

A tanulási motiváció vizsgálata kapcsán jellemzőek a dichotóm megközelítések, mint

például a külső-belső motiváció, azaz az intrinzik és extrinzik motiváció szembeállítás (Fejes, 2015). Előbbi esetén a tevékenység önmagában való élvezete, érdeklődés, belső jutalom (pl. kíváncsiság, fejlődés iránti vágy) a jellemző. Ezzel szemben az extrinzik motiváció inkább a külső jutalmakért vagy büntetések elkerüléséért végzett tevékenység (pl. osztályzatok, dicséret, elismerés).

3. A játék szerepe az oktatásban

Az oktatásban egyre nagyobb teret hódító didaktikai módszerek, mint a gamifikáció (játékosítás) és a játék-alapú oktatás (game-based learning), jelentős potenciállal bírnak a tanulói motiváció növelésében és a bevonódás fokozásában (Friedrich, 2023). A két fogalom azonban nem ugyanazt jelenti, fontos különbséget tennünk köztük: míg a gamifikáció játékelemeket használ nem játékos környezetben, a játék-alapú tanulás tényleges játékokat alkalmaz oktatási célokra.

A játékos tanulás jellemzően élménygazdag, figyelemfelkeltő, aktivitásra, gyakorlásra és közösségi interakciókra sarkall. Ebben rejlik hatékonysága. „A játékosított oktatás a tanulási élmény fokozását, a tanulás affektív (érzelmi) oldalának erősítését segítheti elő” (Szentesi, 2025 p.12). A tanulási motivációra való pozitív hatását a következő tényezőkkel indokolhatjuk:

- Növekvő belső motiváció: A tanulók belső motivációját növeli azáltal, hogy autonómia, mesterré válás és céltudatosság érzetét kelti.
- A kudarcból való félelem csökkentése: A játékok alacsony tétellel járó környezete csökkentheti a kudarcból való félelmet, ösztönözve a tanulókat a kockázattalállásra és a kísérletezésre.
- “Flow” állapot: Flow-élményt idézhetnek elő, ahol a tanulók teljesen elmerülnek a tevékenységben.
- Személyre szabott tanulás: A különböző tanulási stílusokhoz és preferenciákhoz igazítható, személyre szabottabb tanulási élményt nyújtva.

A gamifikáció (vagy játékosítás) a játéktervezés elemeinek használata játékon kívüli környezetben. Az oktatásban egyre népszerűbb folyamatszerző módszer a diákok motivációjának és bevonódásának növelésére. Lényege, hogy játékos elemeket épít be a tanulásba, így élvezetesebbé és izgalmasabbá téve a folyamatot. Nem tényleges játékok használata történik, hanem a játéktervezés elemeinek alkalmazásával próbáljuk fokozni a tanulási folyamatban az élményszerűséget. Ilyen elemek lehetnek például a versenyhelyzet, a jutalmak (pontok, jelvények), a kihívások, szintek és interaktivitás.

Többféle megközelítés mentén is felhasználható a gamifikáció a szakirodalom alapján. Az egyik ilyen, amely szerint megkülönböztethetünk tartalmi és strukturális gamifikációt

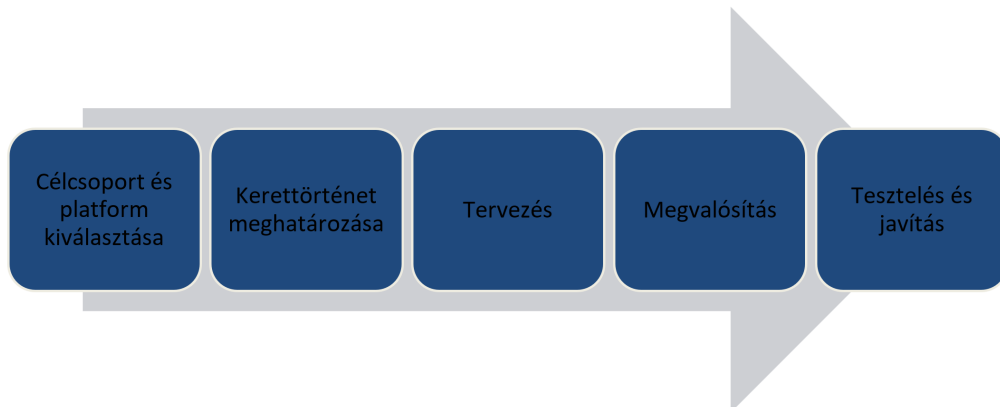
Kapp és munkatársai (2013) nevéhez fűződik. A strukturális gamifikáció a tanulás külső kereteibe épít be játékelemeket, anélkül, hogy magát a tananyagot megváltoztatná. Gondoljunk pontokra, jelvényekre, ranglistákra, célokra és szabályokra, vagy egy jutalmazási rendszerre. Ezek az elemek arra hivatottak, hogy felkeltsék a tanulók érdeklődését és motivációját, ám ez jellemzően külső, extrinzik motivációt eredményez, ami a kritériumok teljesítésére fókuszál. Ennek a módszernek az előnye, hogy egyszerűbben és kevesebb időráfordítással megvalósítható. Ezzel szemben a tartalmi gamifikáció mélyebbre megy, és nemcsak a keretet, hanem magát a tanulmányi tartalmat is játékosá teszi. Itt már olyan elemek jelennek meg, mint a történetek, kihívások, rejtélyek és kíváncsiságot ébresztő feladatok, vagy akár karakterek. Központi szerepet kap a keretnarratíva, amely hidat képez a tananyag és a játékos elemek között, így a tanulási célokat figyelembe véve szervezi egy-egybe a különböző játékelemeket (Fridrich, 2023). Ez a megközelítés a belső motivációra épít, és mélyebb bevonódást tesz lehetővé.

A gamifikáció tanulási motivációra gyakorolt hatása az utóbbi években egyre szélesebb körben kutatott terület, amely nemzetközi viszonylatban is komoly figyelmet kap. A szisztematikus áttekintések és metaanalízisek eredményei általánosságban azt mutatják, hogy a gamifikáció pozitív hatással van a tanulók tanulási motivációjára különböző oktatási szinteken (Diaz & Estoque-Loñez, 2024; Mula-Falcón és mtsai., 2022; Oliveira és mtsai., 2021; Puspitasari & Arifin, 2023; Wang, 2021).

4. Szabadulósobák

Az elmúlt években rendkívül népszerűvé vált szabadidős tevékenységgé nőtték ki magukat a szabadulósobák (escape room). Ezek a kooperációra épülő játékok fejtörők, logikai rejtvények és egymásra épülő feladatok révén kínálnak szórakoztató kikapcsolódást. A szabadulósobák alapvetően a logikus gondolkodásra és a részletekre való odafigyelésre építenek, emellett kiemelten fejlesztik a kollaborációs készséget, a hatékony kommunikációt, a problémamegoldó képességet és a kritikus gondolkodást. Népszerűségüknek köszönhetően megjelentek az online szabadulósobák is. Az online térben a „kijutás” a feladatok sikeres teljesítésén, különböző kihívások és rejtvények megoldásán keresztül történik. Mind a hagyományos mind az online szabadulósobák, illetve ezek alapjain nyugvó egyszerűbb „szabadulás játékok” alkalmazása az oktatásban is egyre elterjedtebbé válik. Az iskolai (vagy informális tanulási) környezetben való felhasználásuk jelentősen növeli a tanulási hatékonyságot azáltal, hogy a játékalapú tanulás és az aktív tanulás elveit valósítják meg. Az oktatási szektoron túl a könyvtárak is egyre inkább felismerik és kihasználják az online (és a hagyományos) szabadulósobákban rejlő lehetőségeket. Ezek az eszközök kiválóan alkalmasak az olvasásnépszerűsítésre, interaktív és élvezetes módon vonja be a látogatókat a könyvek és az irodalom világába.

4.1 Szabadulószoba készítése



1. ábra Szabadulósobák készítésének folyamata

Amikor szabadulósobákat készítünk vagy tervezünk, különösen oktatási célra, elengedhetetlen, hogy a végeredmény átgondolt, a tanulási célokkal összhangban álló, a célcsoporthoz illeszkedő és tematikusan egységes legyen. Fontos figyelembe venni a rendelkezésre álló időt és eszközöket. Bár ez a hagyományos, fizikai szabadulósobák esetében kiemelten fontos, az online környezetben jóval egyszerűbb a helyzet. Itt a siker kulcsa a megfelelő platform kiválasztásában és az alkalmazott módszerekben rejlik, hiszen ezek határozzák meg a lehetőségeinket a digitális térben. Egy jól megválasztott online eszköz széles skáláját kínálhatja az interaktív feladatoknak, melyekkel hatékonyan támogatjuk a tanulási folyamatot. Használhatjuk erre a célra akár a *Google Űrlapok (Forms)* felületét is, vagy például a *Genial.ly* nevű online platformot. (Lengyelne Molnár és mtsai., 2024)



2. ábra Online szabadulószoba feladat Genial.ly alkalmazással (saját forrás)

Az alábbi példa egy, a *Genial.ly* felületén készült online szabadulószoftvert mutat be. A keret-narratíva a könyvtárak köré épül, amelyhez egy rövid felvezető történet után könyvtári témákkal, terekkel, ill. könyvekkel kapcsolatos feladványok társulnak. Egy-egy feladvány sikeres megoldása tovább visz egy következőhöz. Amennyiben téveszt a játékos, újra próbálkozhat. Igénybe vehet segítséget, amely interaktív elemekként kisebb szöveges tippet, esetleg képi segítséget jelent. A feladványok között is találkozunk rövid, a történetet tovább szövő szövegekkel. A feladványok jellemzően a fenti ábrához (2. ábra) hasonlatos, felelet-választós típusba tartoznak – a változatosság inkább a tartalomban rejlik – azonban megtalálunk a játékban egyéb típusú, akár beágyazott feladatokat is. Például egy külső oldalról beillesztett kirakós játék, vagy egy másik szabadulás játék beágyazva a jelenlegibe.



3. ábra Játék a játékban - *Genial.ly* feladat (saját forrás)

Utóbbit a kerettörténet teszi lehetővé. A beágyazott játék megoldása is további nyomként szolgál a fő játékmenetben. A jelenlegi verziója a játéknak közepes nehézségű, amely a célcsoport jellemzőihez igazodik. Amennyiben idősebb korosztályra szeretnénk adaptálni, úgy lehetőség van kevesebb vagy kevésbé egyértelmű segítségeket, nyomokat adnunk, illetve több beágyazható tartalommal bővíthetjük, mint például az alábbi feladatban képernyőkép helyett a könyvtári katalógus linkjét használhatjuk, így a keresést is a játékos végezheti.



4. ábra Részlet a játékból, könyvtári katalógus használata (saját forrás)

A bemutatott online szabadulószoza játék teljes verziója elérhető az alábbi linken, illetve a QR kód segítségével (5. ábra).

<https://view.genially.com/68234efe326e-4038dad34dda/interactive-content-az-ar-nyak-konyvtaranak-rejtelye>



4.2 A szabadulósobák pozitív hatásainak összefoglalása

A szabadulósobák kiválóan fejlesztik a problémamegoldó képességet, hiszen a játékosoknak folyamatosan új kihívásokkal és rejtvényekkel kell szembenézniük, amelyek megoldásához kreatív és logikus gondolkodásra van szükség. Ezzel szoros összefüggésben ösztönzik a stratégia kidolgozást és a gondolkodás tanulását, vagyis azt, hogy a résztvevők tudatosabban elemezzék a helyzeteket. A szabadulósobák alapvetően kollaboratív munkára épülnek, ami elősegíti a társadalmi interakciót és a kommunikációt. A feladatok megoldásához elengedhetetlen az egymás közötti egyeztetés, ötletelés és a szerepek megosztása, ami fejleszti a csapatszellemet és az együttműködési készségeket. Továbbá a játékos elemek és a kihívások fenntartják a motivációt és a tanulási kedvet, ami közvetlenül hozzájárul a tanulás javításához. Az élményalapú aktív részvétel révén a tananyag vagy a feladatok sokkal emlékezetesebbé válnak. Végül, de nem utolsósorban, a szabadulósobák serkentik a képzelőerő fejlesztését azáltal, hogy elmerítik a résztvevőket egy tematizált környezetben, és ösztönzik őket a „dobozon kívüli” gondolkodásra, valamint erősítik a kritikai gondolkodást, hiszen a rejtvények sokszor több rétegűek és alapos elemzést igényelnek a helyes megoldáshoz.



6. ábra Szabadulósobák pozitív hatásai

Összegzés

A tanulási motiváció jelentősége a folyamatos tanulást igénylő modern társadalmakban felértékelődik, hiszen közvetve a társadalom egészének működésére és állapotára is kihat a személyek tanuláshoz való viszonya. A motiváció erősítésére egyre nagyobb teret hódítanak az oktatásban a gamifikációs (játékosítási) módszerek. Ezek a megközelítések a játék elemeit építik be a tanulási folyamatba, jelentős potenciállal bírva a tanulói motiváció és bevonódás növelésében. Ennek a trendnek szerves részét képezik a szabadulósobák (escape room), amelyek az utóbbi években váltak népszerű szabadidős programból hatékony oktatási eszközzé. A szabadulósobák – akár fizikai, akár online formában – kollaboráción alapuló feladatokkal, fejtörőkkel és logikai rejtvényekkel fejlesztik a problémamegoldó képességet, a kollaboratív munkát, a kommunikációt és a kritikai gondolkodást. Az online szabadulósobák különösen alkalmasak a játékalapú és aktív tanulás megvalósítására, növelve a tanulási hatékonyságot. Emellett az olvasásnépszerűsítés eszközeként is alkalmazzák őket könyvtári környezetben.

Támogatás

A tanulmány megjelenését a Kulturális és Innovációs Minisztérium EKÖP-24 Egyetemi Kutatási Ösztöndíj-programja támogatta a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Alap forrásából.

Irodalomjegyzék

- Díaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253. <https://doi.org/10.46328/ijemst.4185>
- Falus, I., & Szűcs, I. (Szerk.). (2022). *A didaktika kézikönyve*. Akadémiai Kiadó. <https://doi.org/10.1556/9789634548454>
- Fejes J. B. (2015). *Célok és motiváció. Tanulási motiváció a célorientációs elmélet alapján*. Gondolat Kiadó. <https://real.mtak.hu/33021/>
- Fridrich M. (2023). A gamifikáció összetevői, modelltípusai és továbbgondolásuk: Az oktatásban alkalmazott gamifikáció komplex modellje. *Iskolakultúra*, 33(4), Article 4.
- Fromann R. (2016). *Homo Ludens társadalmi küszöbén* [Eötvös Loránd Tudományegyetem]. <https://doi.org/10.15476/ELTE.2016.203>
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons. https://books.google.com/books?hl=hu&lr=&id=cDtnAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR25&ots=lvpd8qrQuB&sig=KHqePmrSGW-74GM5qvvuFS2gL_Ys
- Lengyelne Molnár, T. (2022). *A könyvtárak digitális ökoszisztémája*. Gondolat Kiadó; MTMT. <https://m2.mtmt.hu/api/publication/32149852>
- Lengyelne Molnár, T., Nagy, R., Hajdu, K., & Radics, K. (2024). *Kollaborációs tér, oktatástechnikai innováció, mesterséges intelligencia*. Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Digitális Technológia Intézet; MTMT. <https://m2.mtmt.hu/api/publication/35720852>
- Mula-Falcón, J., Moya-Roselló, I., & Ruiz-Ariza, A. (2022). The Active Methodology of Gamification to Improve Motivation and Academic Performance in Educational Context: A Meta-Analysis. *Review of European Studies*, 14(2), 32. <https://doi.org/10.5539/res.v14n2p32>
- Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., Toda, A. M., Palomino, P. T., Hamari, J., & Isoni, S. (2021). *Does gamification affect flow experience? A systematic literature review* (arXiv:2106.09942). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2106.09942>
- Puspitasari, I., & Arifin, S. (2023). Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 40(1), 356. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>

- Réthy, E. (2001). A tanulási motiváció elemzése. In B. Csapó & T. Vidákovich, *Neveléstudomány az ezredfordulón: Tanulmányok Nagy József tiszteletére*. (o. 153–161). Tankönyvkiadó.
https://www.researchgate.net/profile/Krisztian-Jozsa/publication/305332223_Az_elsajátitási_motiváció_es_a_kognitív_kompetencia_fejlesztése/links/578a6ade08ae5c86c99e3e29/Az-elsajátitási-motiváció-es-a-kognitív-kompetencia-fejlesztése.pdf#page=151
- Szentesi, P. Á. (2025). *A Játékosítás lehetőségeinek és hatásának vizsgálata az üzleti felsőoktatásban [védés előtt]*. <https://phd.lib.uni-corvinus.hu/1422/>
- Wang, Y. (2021). *A meta-analysis: Gamification in education* [Masters Theses]. Missouri University Of Science And Technology.