

*Borbándi Bálint*

*RECENZIO KOLLER INEZ ZSÓFIA (SZERK.): „JÁTSSZUNK KOMOLYAN! MÓDSZERTANI TANULMÁNYOK A TÁRSADALMI ÉRZÉKENYÍTÉS TERÜLETÉN” CÍMŰ TANULMÁNYKÖTETÉRŐL*

(ISBN: 978-963-626-078-1; Pécsi Tudományegyetem, Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar, Társadalmi Befogadás Szakkollégium; Pécs, 2022, 292 oldal)

Jelen tanulmánykötet a PTE Bölcsész- és Társadalomtudományi Karán belül működő Társadalmi Befogadás Szakkollégium többéves, komplex fejlesztési programjának az eredményeiről számol be. A 2016-ban induló program célkitűzése az volt, hogy a szakkollégium tagjai a társadalmi értékek valamelyikét fókuszba állító, érzékenyítő játékokat dolgozzanak ki, melyhez a módszertant a gamifikáció és az edutainment területéről merítették (ld. FRIDRICH 2023). A szakkollégisták által fejlesztett játékok kipróbálásának színhelyeként a „Jövő-Kép Workshop” elnevezésű rendezvény szolgált (2022-től az esemény a „Játsszunk Komolyan! Workshop” címet viseli). Jelen tanulmánykötet megjelenését megelőzően 8 saját szervezésű rendezvényen, továbbá számos egyéb eseményen (OTDK, Ördögkatlan Fesztivál, PTE KreaTábor, a hollandiai HAN Egyetem nemzetközi hete stb.) kerültek bemutatásra, illetve kipróbálásra a szakkollégisták által megtervezett és fejlesztett játékok. A különböző témájú játékok különböző célcsoportok megszólítására lettek megalkotva, így a kipróbálás és tesztelés folyamatába több társadalmi csoport vett részt (gimnazisták, magyar és külföldi egyetemisták, fogyatékkal élők, nyugdíjasok), ezáltal megteremtve egy rendkívül színes társadalmi palettát. Annak érdekében, hogy a készítőik minél jobban megérthessék a játékkészítés elméletét, módszertanát, a szakkollégium életre hívott egy ezekkel a témakörökkel foglalkozó képzést 2020-tól kezdődően. Az első képzési terület a szabadulósobák, a második az asztali társasjátékok, míg a harmadik az online érzékenyítő játékok tervezése-szervezése volt. Külsős szakértők felkérésével, bevonásával igyekeztek minél magasabb színvonalú, a társadalmi igényekhez igazodó, különböző típusú játékokat megalkotni. A tanulmánykötetben, a szakkollégium tagjai mellett, meghívott, illetve felkért szakemberek munkái is olvashatók.

A kötetben megjelent tanulmányok négy nagy csoportba sorolhatóak: elméleti kiindulópontok; szabadulósobák, asztali társasjátékok és online társasjátékok tervezése. Ezek a csomópontok egyáltalán nincsenek kiemelve a tartalomjegyzékben és a kötetben szereplő írások sincsenek egyértelműen bekategorizálva ezekbe a csoportokba. További észrevétel a tartalomjegyzékkel kapcsolatban, hogy egyáltalán nem tünteti fel a szerzők neveit, így megnehezítve az olvasó dolgát, ha esetleg szerző szerint szeretne egy írást megtalálni a kötetben. A szerzők nagyon színes, sokoldalú repertoárt sorakoztatnak fel, bizonyítva és alátámasztva a társasjáték alapú oktatás hasznosságát és előnyeit.

A bevezető, elméleti tanulmány szerzője a kiindulópontok tisztázásakor kiemeli, hogy a játék megfelelő motivációs tényező lehet az oktatás folyamatában, mely módszertannal növelhető a tanulás hatékonysága. Tanulmányában értelmezi és elemzi a motiváció és a

gamifikáció kapcsolatát. A gamifikáció, avagy játékosítás nem rendelkezik hosszú történelemmel. 2011-ben robbant be a köztudatba és a népszerűsége azóta is folyamatosan növekszik, mivel hatékony és modern eszköze a tanításnak/tanulásnak. A gamifikáció során rendkívül fontos szerepe van az egyén belső motivációjának, mely játékosítással felkelthető, növelhető és megfelelő jutalmazási forma használatával fenntartható. A játékosítás célja, hogy egy nem érdekes, nem élvezetes feladatot érdekessé, izgalmassá, élvezhetővé tegyünk. A szerző az elméleti háttér tisztázását követően gyakorlati tippeket, ötleteket mutat be.

A kötet második nagy egysége a szabadulósobák tervezésével kapcsolatos tanulmányokat tartalmazza. *„A szabadulósoba egy csoportmunka, ahol kooperatív, élménypedagógiai módszereket alkalmazunk. A játék jellemzően egy funkcionálisan, a kerettörténet hangsúlyának megfelelően berendezett teremben, „szobában” zajlik, zárt ajtók mögött. A játékosok célja, hogy a feladatok sikeres megoldásával kijussanak a szobából. A feladványok összhangban vannak a történet mondanivalójával. Fontos jellemzőjük, hogy a legritkább esetben igényelnek erőfeszítést, szinte kivétel nélkül mind mentális, gondolkodtató, logikai rejtvényekből állnak, a játékosok témában rendelkezésre álló alapvető előzetes ismereteire építve.”* (ARANY-NAGY, SZÖLLŐSY 2022: 56) A szerzők több alkalommal is kitérnek a szabadulósobák elméletére, történetére és hátterére; megtudjuk, hogy a szabadulósobák először a virtuális térben, digitálisan jelentek meg és ebből a térből kilépve váltak valóságossá. A kötet szerzői több oldalról közelítik meg a szabadulósobákat, bemutatják a különböző típusokat (online, valóságos, kitelepülés, városi játék) és az ismertebb szabadulósobákat, városi játékokat. A tanulmánykötetben szereplő írások ismertetik a szabadulósobák legfontosabb elemeit (kerettörténet, eszközök, helyszín, feladatok, játékos típusok), melyek tanulságos olvasmányok lehetnek azok számára, akik valóságos vagy virtuális szabadulósoba kidolgozásán gondolkodnak. Tanulmányaikban bemutatják a szabadulósobák köznevelésben való használatának elméletét és gyakorlatát, továbbá hasznos ismereteket, tapasztalatokat osztanak meg az olvasókkal. A szabadulósobákkal kapcsolatos többi tanulmány erőssége, hogy éppen annyira elméletiek, mint gyakorlatiak; továbbá, hogy a szobák készítői osztják meg a saját tapasztalataikat, tanulságaikat, melyeket a játékaik kipróbálásakor szereztek. A szabadulósobák változatos témák köré épültek – pl. könyvtárnépszerűsítés, irodalmi művek feldolgozása, érzékenyítés különböző fogatékosságokkal élő személyek iránt– ennek következtében különböző célcsoportok megszólítására törekednek.

A következő részben az asztali társasjátékok készítésébe nyerhetünk bepillantást. Az asztali társasjátékok készítésének elméleti alapjai után megismerkedhetünk az elkészített, kipróbált és azt követően továbbfejlesztett játékokkal. Az asztali társasjátékok is több, különféle téma köré épültek – pl. állampolgári nevelés, cigány/roma varázsmesék feldolgozása, dolgozó édesanyákkal kapcsolatos érzékenyítés, média- és információs műveltség, valamint kritikai gondolkodás fejlesztése –, így a megszólítandó célcsoportok elég széles társadalmi skálát fednek le.

Az utolsó részben az online társasjátékok készítésébe pillanthat be az olvasó. Ez a terület a Covid-19 okozta kényszerpályaként vált önálló kutatási iránnyá és kettő online

platformos érzékenyítő játékot hívott életre (az egyik a videójátékok társadalomképformáló és stratégiai gondolkodást vizsgáló, a másik a társadalmi nemi szerepek tabukérdéseit feldolgozó játék).

A kötetben szereplő tanulmányok irodalomjegyzékei több esetben is tartalmaznak nem hivatkozott szakirodalmakat; továbbá sok esetben következetlen, hiányzó vagy hiányos forrásmegjelölésekkel, hivatkozásokkal találkozhat az olvasó. A tanulmányok egy részéhez tartoznak informatív, látványos ábrák, melyek segítenek az olvasóknak befogadni, értelmezni az újonnan szerzett információkat, azonban a különböző típusú társasjátékokat bemutató írásokból hiányolom a játékokhoz tartozó felületek, játéktáblák vizualizálását. Ha figyelmen kívül hagyjuk a tanulmánykötetben előforduló tetemes mennyiségű helyesírási, nyelvhelyességi és központosítási hibát, értelmetlen mondatok tucatját, akkor a magyar és idegennyelvű szakirodalommal megfelelően alátámasztott és kellően tudományos, mégis jól érthető tanulmányok tökéletes elméleti háttérrel, alapot nyújtanak a gamifikáció iránt érdeklődő olvasók számára. A tanulmányokat olvasva nagyon szépen kirajzolódnak az egyes játékok fejlődéstörténete: a kezdetektől a teszteken át egészen a tanulságok levonásáig és az ezekből következő fejlesztésekig. A tanulmánykötetben bemutatott szabadulósobák, asztali és online társasjátékok az iskolai nevelés-oktatás folyamatában és a társadalmi érzékenyítésben is felhasználhatóak. Mivel a játékok különböző célokkal rendelkeznek, így a társadalom nagyon széles rétegeinek a megszólítására alkalmasak. Bátran ajánlom ezt a kötetet mindazoknak, akik érdeklődnek a gamifikáció, játékosítás iránt és szeretnék új módszereket kipróbálni vagy új élményekkel, ötletekkel gazdagodni, akár a mindennapi nevelésben-oktatásban, akár a társadalmi érzékenyítés területén.

## Irodalomjegyzék

Arany-Nagy Zsuzsanna – Szöllősy Ottília (2022): *Az oktatás új köntösben. A szabadulósobák alkalmazása a köznevelésben, módszertan, példák, visszajelzések*. In: Koller Inez Zsófia (szerk.): *Játsszunk komolyan! Módszertani tanulmányok a társadalmi érzékenyítés területén*. PTE BTK Társadalmi Befogadás Szakkollégium, Pécs.

FRIDRICH MÁTÉ (2023): *A gamifikáció összetevői, modell típusai és továbbgondolásuk. Az oktatásban alkalmazott gamifikáció komplex modellje*. Iskolakultúra, 33. évf., 4. sz., 75-90. <https://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/44430/43351> [2024.09.15.]