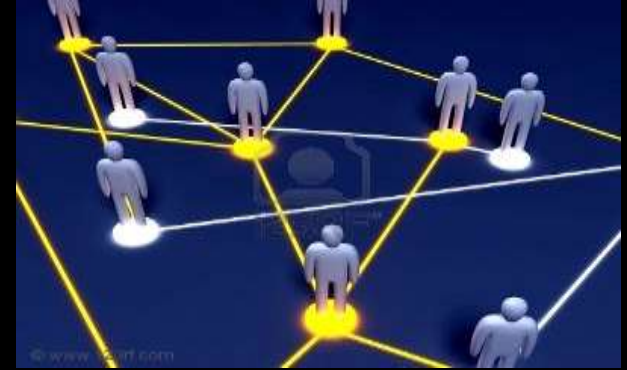




Fromann Richárd



Játékos Mindennapok

1. JátékosLét Program

Kutatók Éjszakája - OSZK

Budapest, 2013. szeptember 27.

IV. GAMIFICATION LÉNYEGE, JELENTŐSÉGE

2. Miért fontos ma a Gamification? A jövő módszertana?

1. HATÉKONYSÁG, TEUESÍTMÉNY

- MOTIVÁCIÓ
- KOHÉZIÓ
- EREDMÉNY-centrikusság



2. POZITÍV KÖZÉRZET, KÖZHANGULAT

- SZABADSÁG
- JÁTÉK
- KÖZÖSSÉG



3. NETGENERÁCIÓ - KOMPATIBILITÁS

(MMOS – online társadalom)

MEGVÁLTOZOTT

- MOTIVÁCIÓ
- FIGYELEM (max 7 perc figyelem, majd váltás)
- KÖRNYEZET (ingergazdag, impulzív → csak ÉLMÉNY-ALAPÚ szolgáltatások!

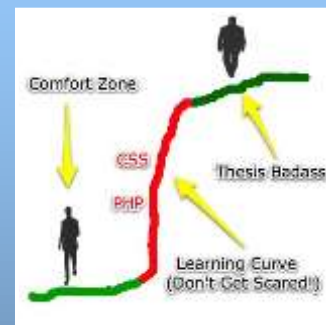
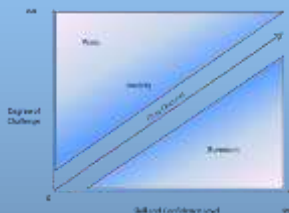


IV. GAMIFICATION

4. Mi a JÁTÉKIPAR „SIKERRECEPTJE”? Mitől működik a gamification?

1. OPTIMÁLIS TERHELÉS

- KIHÍVÁS és a KÉPESSÉGEK / LEHETŐSÉGEK közötti tökéletes **egyensúly**
- **“LEARNING CURVE”** (tanulási görbe) a sikerélmény biztosítása: a könnyen teljesíthetőtől → egyre nehezebb kihívásokig
- Flow-hatás, a játék ÖRÖME, sikerélmények!



2. IDEÁLIS BESZINTEZÉS

- NAGY CÉL → értelme, iránya van az egésznek! („Nagy Történet”: NARRATÍVÁBA helyezi a tevékenységet és az eredményeket)
- KIS CÉLOK: a Nagy Cél feldarabolása, beszíntezése („szalámizás”) az egymásra épülő **szinteken** keresztül
 - könnyen és gyorsan **elérhető célok**
 - folyamatos **visszacsatolás, értékelés**



IV. GAMIFICATION

4. Mi a JÁTÉKIPAR „sikerreceptje”? Mitől működik a gamification?

3. IDEÁLIS JUTALOM-rendszer

- AZONNALI
- ARÁNYOS/IGAZSÁGOS
- MINDEN ESETBEN
- MINDIG POZITÍV (visszalépés, szintbukás nincs)
- Elemei: PONTOK, VIRTUÁLIS JAVAK, SZINTEK, RANGLISTÁK



4. VALÓS TÉT HIÁNYA

- INTRINZIK (BELSŐ) motívumokra való építés: a **TEVÉKENYSÉG, JÁTÉK ÖRÖMÉÉRT**
 - MOTIVÁCIÓ 3.0 → TEVÉKENYSÉG: JÁTÉK, FLOW → I-típusú magatartás
- EXTRINZIK (KÜLSŐ jutalom/büntetés) esetén ugyanis **MEGSZÚNIK a JÁTÉK-HATÁS!!**
 - MOTIVÁCIÓ 2.0 → EREDMÉNY: TÉT! jutalmazó/büntető → X-típusú magatartás

5. ELEMI MOTÍVUMOK kielégítése

- EXPLORÁCIÓ biztosítása: **felfedezés, kaland, izgalom** (*intrinzik motívumok*)
- TÁRSAS, SZOCIÁLIS felület biztosítása: **másokkal** való kapcsolat, kommunikáció
- KOMPETITÍV helyzetek biztosítása: **versengés, mások/ellenfelek legyőzése** (*EGYÉNTŐL* függ, hogy **kinek melyik motívum** a fontos, a lényeg, hogy **PALETTAKÉNT** mindenki számára kell biztosítani a lehetőségeket)