

FORGASD KI: JÁTÉKOSÍTOTT TANULÁS A BIZTOSÍTÁSI SZÉKTORBAN

Ábrahám Zsolt (ügyvezető, Case Solvers), zsolt@case-solvers.com, – Fejes Petra (Head of Digital Solutions, Case Solvers Kft.), petra.fejes@case-solvers.com

ÖSSZEFOGLALÓ

Tanulmányunkban a biztosítási szektor ismertsége és a játékosítás közötti kapcsolatot vizsgáljuk a „Biztonságkerék” játék eredményeinek az elemzésén keresztül. Kutatásunk során az alábbi két hipotézist vizsgáltuk: 1) A „Biztonságkerék” játékkal játszó fiatalok túlnyomó többsége a kockázatvállalás szempontjából tudatos, illetve 2) a „Biztonságkerék” játékkal játszó fiatalok biztosítási ismeretei hiányosak. A kutatás során vizsgált kérdéseket a játékosításhoz és a tanuláselméletekhez kapcsolódó szakirodalom kontextusában vizsgáltuk. A kutatás alapját az online játék 2020. szeptember 1. és december 31. között gyűjtött adatai képezik, ahol a játékot végigjátszó, regisztrált játékosok viselkedési és ismereti kérdésekre adott válaszait elemeztük leíró statisztikai módszerekkel. A kapott eredmények alapján azt látjuk, hogy a játékosok 67 százaléka a kockázatvállalás szempontjából tudatosnak mondható. A biztosítási ismeretek tekintetében a fiatalok ismerete az élethelyzetükkel erősen összefügg, a középiskolás és egyetemista szakaszokhoz kapcsolódóan a legátfogóbb, míg a nyugdíjas évekhez kapcsolódóan érték el a legalacsonyabb pontszámot.

SUMMARY

This study reviews the relationship between gamification and the awareness of the insurance industry in Hungary based on an online game called “Insurance Wheel”. The study investigates two hypotheses. First it assumes that the majority of the youth consciously take risks, while the second hypothesis assumes that the insurance sector related knowledge of the younger generation is not sufficient enough. The research is using the key findings of the related gamification and learning literature. The analyzed data was collected between 1 September and 31 December, 2020 and only includes those users who registered and completed all the 8 stages of the game. In terms of consciousness, 67% of gamers are considered as conscious risk takers. The study found that the insurance related knowledge of the youth users is relatively weak and correlates with their current life situation.

Kulcsszavak: gamification, edukáció, tanulás, fiatal generáció

Keywords: gamification, education, learning, young generation

JEL: G22, G53

DOI: 10.18530/BK.2022.1-2.60

<http://dx.doi.org/10.18530/BK.2022.1-2.60>

Bevezető

A játékosítás vagy más néven gamifikáció napjaink egyik népszerű témája, az élet egyre több területén van jelen. A hazai biztosítási szektor egyik kiemelt feladatának tekinti a fiatalok edukációját. A tanulmány témája tehát több szempontból releváns. Az internet, közösségi média és a digitalizáció elterjedésével az elfogyasztott információ mennyisége és minősége is folyamatosan változik, és növekszik a világunkat körülvevő információszegény is. Mindennek hatására egyre nagyobb szerepet kap az információfogyasztás, a tanulás hatékonyabb, játékosabb feldolgozása. Másrészt a játékosítás iránti növekvő igényt tovább erősítette a pandémia és az elmúlt időszak online térben történő munkavégzése, valamint az előtérbe kerülő online oktatás is.

A tanulmány célja kettős: egyrészt egy konkrét játék, a „Biztonságkerék” példáján keresztül bemutatja a játékos edukáció jelentőségét a hazai biztosítási szektorban, másrészt értékeli a játék első 4 hónapjának az eredményeit a tanulás, a pénzügyi tudatosság és a biztosítási szektorral kapcsolatos érzékenyítés szempontjából.

A tanulmány elméleti háttérét a játékosítás, valamint a tapasztalati tanulás adja. A játék kialakításakor tehát a tapasztalat és a szituáció – vagy eset – alapú tanulás jelentette az elméleti kiindulópontot. A cikk célja, hogy átfogó képet adjon a játékosításhoz és a tanuláselméletekhez kapcsolódó szakirodalomról.

A tanulmány két területet, a 16-25 év közötti fiataloknak a kockázatvállaláshoz kapcsolódó viselkedését és a biztosítási ismereteket veszi górcső alá. A kutatás az alábbi két hipotézist vizsgálja:

- *H1: A „Biztonságkerék” játékkal játszó fiatalok túlnyomó többsége a kockázatvállalás szempontjából tudatos.*
- *H2: A „Biztonságkerék” játékkal játszó fiatalok biztosítási ismeretei hiányosak.*

A kutatás alapját az online játék, a Biztonságkerék 2020. szeptember 1. és december 31. között gyűjtött adatai képezik. Ebben az időszakban több mint 11 ezer játékos, 16 és 25 év közötti fiatal játszott a játékkal. Közülük 645 olyan játékos volt, akik regisztráltak, és a játék mind a 8 életszakaszát végigjátszották, valamint női vagy férfi karaktert választottak a játék elején. Az ő viselkedési és ismereti kérdésekre adott válaszait volt lehetőségünk elemezni leíró statisztikai módszerekkel.

A tanulmány első fejezete bemutatja a játékosítás fogalmi kereteit, majd elhelyezi az egyes tanuláselméletek között. Ezt követően a Magyar Biztosítók Szövetsége (továbbiakban: MABISZ) által 2017-ben indított fiatal generációs stratégia legfontosabb elemeit ismertetjük. Ezek után bemutatjuk a Biztonságkerék játék célját, felépítését, módszertanát, valamint a 2020. szeptember 1. és december 31. között lezajlott kampányhoz kapcsolódó mintát. A tanulmány utolsó fejezete a két vizsgált hipotézishez kapcsolódó legfontosabb megállapításokat és következtetéseket tartalmazza.

Játékosítás

A játék az ember és az állatvilág egyik alapvető evolúciós sajátossága. A játék végigkíséri az emberiséget és az emberi társadalmak történetét, leképezi és egyben formálja azokat. Az alábbi fejezet először a motiváció és a játék kapcsolatát tekinti át, majd a játékosítás fogalmát és elemeit mutatja be, végezetül pedig a játékosítás és az oktatás kapcsolatát vizsgálja meg.

Motiváció és játék

Az emberi motiváció vizsgálata is hosszú évtizedekre nyúlik vissza. Neves pszichológusok és kutatók keresték a választ olyan kérdésekre, hogy milyen motívumok és késztetések befolyásolják az emberi cselekvést, valamint hogy milyen összetevők játszanak szerepek az egyes viselkedési formák hátterében.

Freud (1915) szerint az ember két alapvető ösztönnel együtt születik, élet- és halálösztönnel. Véleménye szerint a cselekvések mögött nincsenek véletlenek, minden okkal történik, hiszen a tudattalanban zajló folyamatok kihatnak az életünkben történő eseményekre. McDougall szerint az emberi cselekvés mozgatója az ösztön, és ahhoz, hogy az egyént motiváljuk, ezen ösztönöket kell azonosítani. Az emberi viselkedésre az ösztönök és érzelmek kombinációja jellemző, melyek közül azonban az ösztönök tanulással nem változtathatók meg. Woodworth nevéhez fűződik a késztetés (*angolul: drive*), amely az emberi motivációhoz kapcsolódó vizsgálatok egyik központi eleme napjainkban. Woodworth szerint a drive minden, cselekvésre készítő belső tényező, amely egy része biológiai késztetés (például éhség, szexualitás), más részük azonban az egyéni élet során kialakuló szándék. Buytendijk (1988) szerint a játék nem más, mint az életösztön egyik megnyilvánulási formája. Maria Montessori szerint a gyermek fejlődésének az alapja az öntörvényűsége, amely azon ösztönből fakad, hogy saját tevékenységek által ismerje meg a világot. Véleménye szerint hagyni kell a gyereket kibontakozni, nem szabad a személyiségét elnyomni, hiszen a felfedezés öröme és a játék során átélt saját tapasztalás révén fejlődnek a készségei (Montessori & Gutek, 2004). Piaget (1952) szerint a játék olyan örömforrás, melyen keresztül a gyermek kapcsolatot teremt a reális világgal.

Abraham Maslow (1943) szerint az emberi szükségletek hierarchiába rendezhetők. A Maslow által piramis formában ábrázolt szükségletek egymás utáni kielégülése motiválja az egyént az önmegvalósítás felé vezető úton. Maslow a szükségletek két típusát, úgynevezett hiány- és növekedésalapú szükségleteket különböztetett meg. Csíkszentmihályi (1991) a motiváció és játék vizsgálata során az élmények kereséséből indult ki. Véleménye szerint, „a tökéletes élmény alapja a flow, vagyis az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltölpül mellette, és az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet bármi áron folytatni akarjuk, pusztán magáért.” Az élmények keresése során pozitív és/vagy negatív érzelmek keletkezhetnek, melyek jelentős hatással vannak az egyén magatartására, kapcsolataira és végső soron a teljesítményére.

A fenti áttekintés is jól mutatja, hogy a szakirodalomban nem létezik egységes definíció (1. táblázat), hiszen a játék fogalmával és jelenségével több tudományterület is foglalkozik.

1. táblázat: Játékdefiníciók

Szerző	Játékdefiníció
Huizinga (1944)	„A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri.”
Buytendijk (1988)	„Az életösztön egyik megnyilvánulási formája.”
Salen – Zimmerman (2003)	„A játék egy szabályok alapján működő rendszer, melyben a játékosok mesterséges konfliktushelyzetekben vannak jelen, melynek végeredményeképp megszámlálható, számszerűsíthető eredményeket érnek el.”
Koster (2005)	„A játék egy elfoglaltság, melyben a játékosok szabályok, interakciók és visszajelzések által megfogalmazott rendszerben tevékenykednek, melynek eredményeképp számszerűsíthető eredmény születik, ami esetenként emocionális reakciót vált ki.”

Forrás: Saját koncepció

Általánosságban tehát a játék egy olyan önkéntes tevékenység, amelynek célja a kikapcsolódás, pihentetés, szórakozás.

Játékosítás és elemei

Kapp (2012) szerint a játékosítás játékalapú mechanikát, esztétikát és játékos gondolkodást használ az emberek bevonására, a cselekvés ösztönzésére, a tanulás elősegítésére, valamint a problémák megoldására.

Kapp (2012) szerint a játékosítás az alábbi 9 elemből tevődik össze.

1. **Rendszer:** összekapcsolt játékelemek rendszere, amely megadja a játék keretét, az eseményteret.
2. **Játékosok:** a játékot használó egyének a játékosok, akik folyamatosan interaktálnak a rendszerrel vagy más játékosokkal.
3. **Szabály:** meghatározza a játék célját és menetét, a megengedett és nem megengedett tevékenységeket.
4. **Valóságűség:** a játék nagymértékben épül a valóságra, amely valóságű helyzetekhez, szituációkhoz kapcsolódik.
5. **Kihívás:** a játékok központi eleme egy kihívás, amely valamilyen cselekvésre szólítja fel a játékosokat.

6. *Interakció*: a játék folyamán a játékosok és/vagy a játék rendszere közötti interakciók felelősek azért, hogy játék folyamatos és gördülékeny legyen.
7. *Visszajelzés*: a játék során a játékosok folyamatosan visszajelzéseket kapnak a többi játékoshoz viszonyított teljesítményükről.
8. *Számszerűsíthető eredmények*: A játék elvégzése során jól definiált, számszerűsített eredményeket kapnak a játékosok a többi játékos teljesítményétől függetlenül.
9. *Reakció*: a játék a tevékenység során és a játék végén többféle érzést – például haragot vagy örömet – válthat ki a játékosokból.

Kapp (2012) a játékosítás definíciójának megalkotásakor aktivizálta a játék fogalmát. A szórakoztatás, pihentetés és kikapcsolódás mellett előtérbe került a bevonás, cselekvésre ösztönzés és a tanulás. A játékalapú oktatás vizsgálatakor Kapp definíciója kiindulópontot jelent, melyhez a pedagógia és pszichológia területén vizsgált tanuláselméletek is kapcsolhatók.

Játékosítás és oktatás

A tanuláspszichológiai elméletek eltérően definiálják a tanulás fogalmát, azonban közös bennük annak hangsúlyozása, hogy a tanulás hosszabb távon ható, adaptív változást jelent (Nahalka, 2006). A szakirodalom öt fő tanuláselméletet különböztet meg, melyek célja, hogy meghatározzák a tanulás célját, és magyarázatot adjanak a tanulás folyamatára.

A *behaviorizmus* tanuláselmélete a megfigyelhető viselkedés tanulmányozásán alapul, és nem veszi figyelembe az elme egyes funkcióit. A behaviorista gondolkodók az elmére egyfajta fekete dobozként tekintettek, és abból indultak ki, hogy a tanulók passzívak, és a külső környezet ingereire reagálnak. Skinner (1974) szerint a viselkedés a következmények ingere, mivel a pozitív megerősítés esetén a tanulók megismétlik a kívánt viselkedést, negatív ingerek esetén pedig nem. Az elmélet szerint tehát a tanulás a viselkedés megváltozásából áll, ami a környezeti ingerek és az egyén megfigyelhető válaszai közötti összefüggések elsajátítása, megerősítése és alkalmazása miatt történik.

A *kognitivizmus* tanuláselmélete a belső mentális tevékenységekre összpontosít annak érdekében, hogy megértse, hogyan tanulnak az emberek. A kognitivisták tanuláselmélet-kutatók az összetett mentális jelenségeket, mint például a gondolkodást, tudást vagy a problémamegoldást helyezték a középpontba. A kognitivizmus képviselői azt feltételezik, hogy az emberek racionális lények, akiknek aktív részvételre van szükségük a tanulásához, és akik cselekedetei a gondolkodás következményei. A kognitivizmus a tanulás alatt a tudás megszerzését érti, ahol a tanuló feldolgozott információval kognitív műveleteket végez és tárol.

A *konstruktivizmus* tanuláselmélete (Vygotsky, 1978) szerint a tanulók nem passzív befogadói az információnak, hanem aktívan építik tudásukat a környezettel való kölcsönhatásban és mentális struktúráik átszervezése révén. A tudást személyes tapasztalatok és a környezet hipotézisei alapján építik fel. A tanulók folyamatosan tesztelik ezeket a hipotéziseket közösségi interakciók útján. Minden ember másképp értelmezi és építi fel a tanulás folyamatát. A tanuló teljesítményére a korábban tapasztaltak és más kulturális tényezők is hatással vannak.

A *humanista* megközelítés szerint a tanulás egyéni cselekedet, amelynek célja a tanuló személyéhez kapcsolódó lehetőségek és potenciál kiaknázása. A humanisták úgy vélik, hogy egy személy egészének tanulmányozására van szükség. Rogers (1983) és mások kifejlesztették a segítő tanulás elméletét, mely arra a meggyőződésre épül, hogy az emberek természetüknél fogva kíváncsiak és tanulni akarnak. Az elmélet szerint a tanulás során az oktatók segítőként működnek, és céljuk, hogy olyan támogató légkört teremtsenek, ahol a tanulók jól érzik magukat, képesek új ötletek megvitatására és arra, hogy hibáikból tanuljanak.

A *konnektivizmus* mint tanuláselmélet arra a gondolatra összpontosít, hogy az emberek tanulnak és növekednek, amikor kapcsolatokat alakítanak ki. A hobbik, a célok és az emberek mind kapcsolatok lehetnek, amelyek befolyásolják a tanulást. A tanárok a digitális média segítségével pozitív kapcsolatokat hozhatnak létre a tanulókkal.

Az öt fő tanuláselméleti irány mellett több elmélet is kialakult, amelyek közül a játékosítás vizsgálatának szempontjából a *tapasztalati tanulás* elméletének van fontos szerepe. Az élményszerű, tapasztalati tanulás elméletének egyik úttörője David A. Kolb. Kolb (1984) nagymértékben épített John Dewey (1938), Kurt Lewin (1951), Jean Piaget (1952), valamint Carl Jung (1971) munkáira, akik munkájuk során a tapasztalat és a reflexió tanulásban betöltött fontosságát hangsúlyozták. Dewey (1938) szerint a tanulás a tapasztalat rekonstrukciója a kritikus reflexió révén. Míg Piaget, Jung és Kolb egyetértenek abban, hogy „a tanulás és a fejlődés az egyén veleszületett belső késztetésének függvénye. Mindez az egyén kifelé és befelé fordulás igényében jelenik meg, a reflexió és a cselekvés, a konkrét és az absztrakt munka, az új tapasztalatok magyarázatához kapcsolódó kognitív struktúrák, valamint az új tapasztalatok kognitív keretekbe történő beillesztése érdekében” (Kreber, 2001, 218. o.).

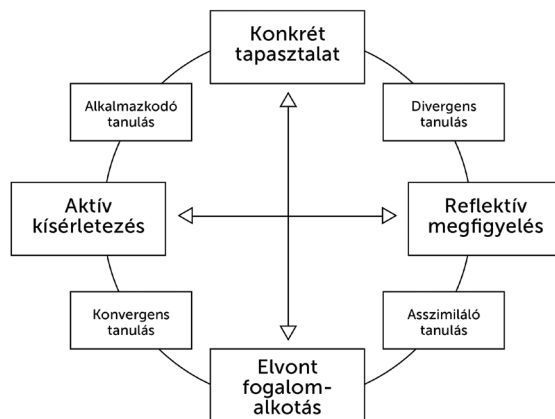
A játékosítás vizsgálatának szempontjából a tapasztalati tanulás elméletének van fontos szerepe.

Kolb (1984) a tanulás négy szakaszát határozta meg (lásd 1. ábra). A konkrét tanulás és a reflektív megfigyelés az élmény megragadására összpontosít, míg az absztrakt fogalomalkotás és az aktív kísérletezés a tapasztalat tudássá alakításáról szól. Kolb azt állítja, hogy a hatékony tanulás egy folyamat, melynek során a tanuló végigmegegy az élményszerű

tanulás ciklusain. A tanulás négy szakasza alapján Kolb a tudás négy különböző módját is azonosította: divergens, asszimiláló, alkalmazkodó és konvergens.

1. Divergens tanulás: információkat, tapasztalatokat gyűjt, reflektív megfigyelő. Az információkat megfigyelésen és megértésen át dolgozza fel.
2. Asszimiláló tanulás: Absztrakt információkat dolgoz fel megfigyelésen alapuló tapasztalatok gyűjtésével. Összehangolt modelleket alkot, logikus és elméletközpontú.
3. Alkalmazkodó tanulás: A konkrét információkat tapasztalatokra építi, és aktív kísérletezőként dolgozza fel azokat.
4. Konvergens tanulás: Elvont információkat gyakorlat- és cselekvésorientált módon alkalmaz.

1. ábra: A tapasztalati tanulás szakaszai és a kapcsolódó tanulási stílusok



Forrás: Kolb (1984)

A játékosítás több ponton is kapcsolódik az egyes tanulásmódszerekhez. A témával foglalkozó szakirodalom is megosztott abban, hogy a játékosítás tekinthető-e önálló tanulásmódszernek, vagy egy sajátos eszköztárként külön-külön kapcsolódik. A Kapp (2012) által bemutatott játékosításdefiníció, az összetevők leginkább a tapasztalati tanulás elméletéhez kapcsolódnak. Kapp (2012) összetevői, valamint a Kolb (1984) által definiált négyféle mód a tapasztalati tanulással összeköthető, hiszen a játékos mint tanuló eseményeken vesz részt, kihívásokat végez el, interakcióba kerül a rendszerrel vagy más játékosokkal, visszajelzést és számszerű eredményeket kap, melyekre valamilyen válaszreakciót ad. Mindezt egy valóság-hű környezetben, adott játékszabályok mentén teszi, és amikor egy kihívással végzett, egy következő pályán folytatja a játékot, azaz a tapasztalati tanulást.

Játékosítás a biztosítási szektorban

A játékosítás a biztosítási szektorban már több éve jelen van, hiszen a Magyar Biztosítók Szövetsége (továbbiakban: MABISZ) eddigi működése során folyamatosan támogatott tanulmányi versenyeket és más, a fiatalokhoz kapcsolódó kezdeményezéseket. A játékosítás és a fiatalok edukációja, a szövetségi szint mellett kiemelt tagbiztosítói feladat is.

A MABISZ ügyvezetése 2017-ben fogadta el az úgynevezett fiatal generációs stratégiát, melynek kiemelt célja a fiatalok biztosítási szektorral kapcsolatos ismereteinek bővítése, edukációja, valamint a kockázatvállaláshoz kapcsolódó tudatosság erősítése.

2. táblázat: A MABISZ fiatal generációs stratégiájának tevékenységei

Akció	Célcsoport	Leírás
<i>Biztosítsd be magad - verseny</i>	Középiskolások, egyetemista diákok és fiatal pályakezdők	Évente október-novemberben megrendezésre kerülő tanulmányi verseny, melynek célja, hogy egy biztosítási szektorhoz kapcsolódó kérdésen keresztül bővítse a középiskolai és egyetemista diákok biztosítói ismereteit.
<i>Biztonság Hete</i>	„Az életosztón egyik megnyilvánulási formája.”	Évente szeptemberben az ORFK-val és más szervezetekkel közösen megszervezett országos eseménysorozat, melynek során a biztonság kerül a középpontba.
<i>Biztosítói órák</i>	Középiskolás diákok	Középiskolás diákoknak tartott 45 perces órák, amelyek célja a biztosítás területéhez kapcsolódó ismeretterjesztés, edukáció.
<i>Biztonságkerék játék</i>	Középiskolás diákok	A Biztonságkerék játék és az ahhoz kapcsolódó nyereményjáték és kampány, melynek célja, hogy egy interaktív online játékon keresztül bővítse a hazai középiskolás fiatalok biztosítási szektorral kapcsolatos ismereteit.

Forrás: Saját koncepció

A 2. táblázatban bemutatott eseményekhez és akciókhoz illeszkedett a kutatáshoz kapcsolódó Biztonságkerék játék, melynek céljait, kialakítását, valamint a kapcsolódó kutatási módszertant a következő fejezet tárgyalja.

Biztonságkerék játék

A tanulmányban ismertett kutatás háttérül szolgáló Biztonságkerék játék első verzióját 2020. június és augusztus között közösen fejlesztette a MABISZ és a Case

Solvers Kft. A tanulmány alapjául szolgáló minta a 2020. szeptember 1. és 2020. december 31. közötti játékosok eredményeit tartalmazza. A fejezet célja, hogy bemutassa a kutatás mögötti játék célját, kialakítását, a mérés módszertanát, valamint a kapcsolódó kampány legfontosabb részleteit. Az eredményeket, valamint a kapcsolódó következtetéseket a következő fejezet ismerteti részletesen.

Játék célja

A Biztonságkerék¹ 2020. szeptember 1-jén indult útjára, és kialakításának három fontos célja volt. Egyrészt illeszkedett a már korábban ismerttetett MABISZ fiatal generációs stratégia célkitűzései közé azzal, hogy a játékban bemutatott ismeretek és kérdések formálják a középiskolás diákok pénzügyi tudatosságát, és bővíti a biztosítási szektorral kapcsolatos ismereteiket. Másrészt a játék szórakoztató módon, játékos formában támogatja a biztosítási szektorhoz kapcsolódó középiskolai órákat, növelve a diákoknak a szektorhoz kapcsolódó érzékenységét. Végül a MABISZ a 2020 márciusától jelen lévő járványügyi helyzetben továbbra is nagy hangsúlyt akart helyezni a fiatalok online fejlesztésére.

A MABISZ továbbra is nagy hangsúlyt akart helyezni a fiatalok online fejlesztésére.

A játék tervezői a játék kialakítása során a fenti célok mellett kiemelt hangsúlyt fektettek a diákok, tanárok, valamint a szülők által képviselt szempontokra is.

A játék kialakítása

A Biztonságkerék játék kétféle kérdéstípusból áll: ismereti, valamint a kockázatvállaláshoz kapcsolódó viselkedési kérdésekből. Az ismereti kérdések célja az egyes élethelyzetekhez kapcsolódó biztosítási ismeretek bővítése, míg a kockázatvállaláshoz kapcsolódó kérdések a fiatal játékosok kockázatvállalását, viselkedését értékelik. A tanulmány a továbbiakban a kérdéstípusok rendszerét mutatja be.

Ismereti kérdések nyolc életrszakaszon keresztül

A játék fő vezérfonalát az úgynevezett ismereti kérdések adták, melyek nyolc életrszakaszon vezették végig a játékost. Az ismereti kérdések célja, hogy a kérdéseken és az azokra adott válaszokon keresztül a játékosok biztosítási szituációkkal találkozzanak, és bővítsék a kockázatvállalással kapcsolatos ismereteiket. Mivel a játék azonnali visszacsatolást küld a játékosnak a kérdésre adott válasz kapcsán, így a helyes válaszok bemutatásán keresztül játszva történik a tanulás.

A játékosok minden életrszakaszban háromszor forgathatják meg a biztonságkerekét, amely egy-egy eseményt forgat ki számukra. Az egyes eseményekhez 3-3 ismereti kérdés kapcsolódik.

A játékban kialakított nyolc életrszakaszt a 3. táblázat foglalja össze:

3. táblázat: A játékban megjelenő életrszakaszok

Életrszakasz	Kerettörténet
<i>Középiskola eleje</i>	Szerencsére abba a gimnáziumba vettek fel, ahová az általános iskolás legjobb barátaid is mentek. Az első pár hét során rengeteg új ismerősre és baráttra tettél szert, szereted az új gimnit. A tanulni-való kicsit több, mint amire számítottál, de úgy érzed, nem okoz majd problémát. Az osztályfőnököd már most gyakran emlegeti az érettségid, pedig az még nagyon-nagyon messze van.
<i>Érettségi előtt</i>	Visszagondolva, nagyon gyorsan elteltek a középiskolás évek, hamarosan itt az érettségi. Az elmúlt hetekben már rengeteg időt töltesz tanulással, kevesebb időt töltesz a barátaiddal. Mindenki az érettségre gondol már. Bár te nagyon izgulsz miatta, a tanáraid szerint simán menni fog. Több egyetemi nyílt napon is jártál, mire rátaláltál a legszimpatikusabb szakra. A ponthatár egy kicsit magasabb, mint remélted, de ez téged csak motivál. Alig várod, hogy végre megtudd, milyen az egyetemi élet.
<i>Egyetemista évek</i>	Eleinte kicsit meglepődöttél, mekkora a különbség az egyetem és a középiskola között. Gyorsan rátaláltál azonban a társaságra, akikkel együtt hagyjátok ki a legunalmasabb órákat, együtt vészelitek át a legnehezebb vizsgákat, majd ezeket együtt jól meg is ünneplitek. Ráadásul végre (részben) azt tanulsz, ami érdekel. Az időszakos diákmunkákat már unod, szívesen kipróbálnád magad egy „igazi” munkahelyen.
<i>Élet frissdiplomásként</i>	Évekig furcsán nézve hallgattad az egyetemen, mikor azt mondogatták neked, hogy mennyi lehetőség lesz majd elhelyezkedni a szakmában. Boldogan ébredsz rá, hogy nekik volt igazuk. Több ajánlat közül válogathattál, mikor az első munkahelyedet kerested. Élvezed a munka adta új kihívásokat, a munkatársaid is kedvesen fogadtak, de sajnos már kevesebb buli fér bele az idődbe. Ahogy esténként pörgeted a Facebookot, egyre több lánykéréses bejegyzéssel találkozol.
<i>Családalapítás</i>	Nemrég léptetek elő a munkahelyeden. De ami ennél is jobb, hogy a magánéleted is remekül alakul. Három és fél éve találkoztál a pároddal, akivel azóta is boldogan éltek egy albérletben. Feltűnt, hogy egyre gyakrabban kerül szóba köztetek a gyerekvállalás gondolata. Mindketten úgy érzitek, készen álltok a családalapításra.
<i>Család és karrier</i>	A mindennapjaid teljesen megváltoztak, mióta megszületett az első gyermeketek. Nem is gondoltad volna, mennyire élvezed majd a családdal töltött hétvégeket. A munkádat továbbra is élvezed, azonban nem kaptad meg az előléptetést, amire számítottál. Kicsit zavar, de igyekszel hasonlóan jó lehetőségeket felfedezni.
<i>Család és egzisztencia</i>	Tinédzser gyerekekkel a családban, nem minden napodat tudod nyugodtan, csendben befejezni. Nem is tudod, hogy nőttek fel ilyen gyorsan, de a legidősebb mindjárt befejezi a középiskolát. Élvezed az életed, azonban ha egy dolgon változtathatnál, a pároddal kicsit több időt töltenél.
<i>Nyugdíjas évek</i>	A munkával töltött utolsó 2-3 évben már nagyon vágytál erre. Végre több időd marad a kertre, és a rég elkezdett könyveidet is végig tudod olvasni. A gyerekek már a saját családjukkal töltik az időt, de gyakran meglátogatnak. A gyógyszertárban viszont már egyből felismernek.

Forrás: Saját koncepció

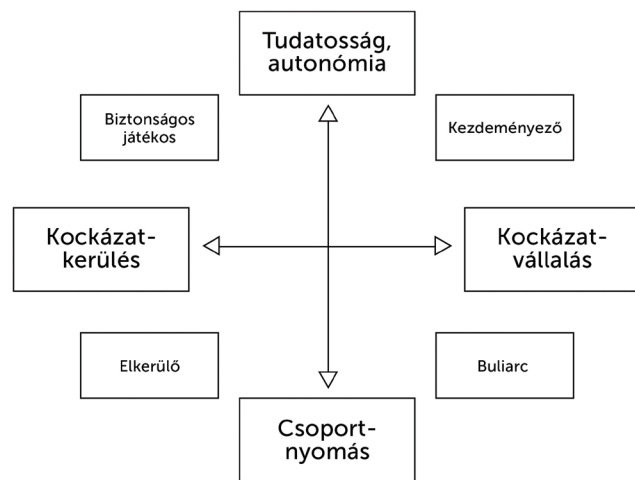
Fiatalok kockázatvállalása²

A játék során kialakított nyolc életszakasz minden eseménye, összesen 72 esemény tartalmazott egy-egy úgynevezett viselkedési kérdést, amely a játékosok kockázatvállalását mérte meg. A viselkedési kérdések tartalma minden esetben illeszkedett az aktuális életszakasz aktuálisan kiforgatott eseményeihez kapcsolódó kerettörténethez.

A fiatalok kockázatvállalásának és kockázatkezelésének viselkedéses modellezése két dimenzióra épült. Az első dimenzió a kockázatos viselkedéshez kapcsolódó döntési helyzet mögött álló kockázatkerülés és kockázatvállalás tengely két pólusa, míg a másik dimenzió a döntés mögött található tudatosság kontinuum. Az első dimenzió a kockázatvállalással hozható párhuzamba, míg a második a kockázatkezelésével (Bigazzi & Serdült, 2020).

Az első, kockázatkerülés-kockázatvállalás dimenzió mögötti fontos feltételezés, hogy az egyének bizonyos helyzetekben alapvetően nyitottak a változásra, míg más esetekben a biztonságos, tudott, ismert, jól bejáratott viselkedést preferálják. A második dimenzió a felkészültség, tudatosság, tervezés, autonóm, megfontolt döntéshozatal köré épül. A két dimenzió négy különböző viselkedési formát határoz meg (2. ábra).

2. ábra: Viselkedési profilk dimenziói



Forrás: Bigazzi & Serdült (2020)

A játék végén a játékot végigjátszó játékosok megismerhették a négy viselkedési profil (kezdeményező, buliarc, biztonságos játékos, elkerülő) közül a sajátjukat. A játék kialakításakor definiált viselkedési profilokat a 4. táblázat mutatja be részletesen.

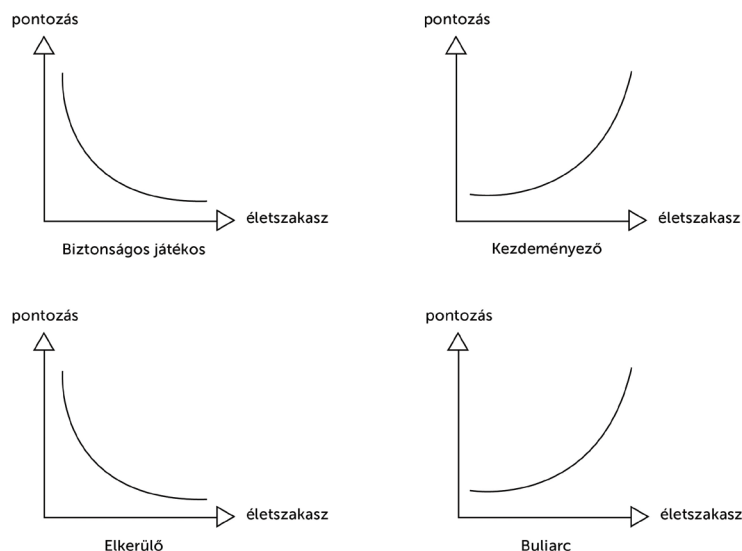
4. táblázat: A viselkedési profilk tartalma

Profil megnevezése	Leírás
Kezdeményező	Kockázatvállaló, de tudatos. Igényli a változást, de felméri az egyéni felelősséget és kockázatot. Autonóm személyiség, képes ellentmondani, és ellentartani a csoportnyomásnak, amennyiben az a személyes meggyőződésével szembe megy. Gimnáziumban ezek a csodabogarak, akik a saját útjukat járók, felvállalják a kockázatos viselkedéseket, anélkül, hogy meg akarnának felelni a közösségnek, bátor felfedezők, az autonómiájuk gyakorlása elsődleges motivációjuk. Amit tesznek, azért felelősséget vállalnak, és tudják, illetve viselik a következményeket.
Buliarc	A hedonista karakter spontán, a pillanatban és a pillanatnak él, a közössége hat rá, könnyen változik és változtat. Döntéshozatali és cselekvési helyzetben nem méri fel a következményeket, nem vállal felelősséget, vágyja az elismerést, szeret középpontban lenni, és élen járni a közösségben.
Biztonságos játékos	A biztonságos játékos karakter, ha változtat, azt megfontoltan teszi, alaposan elemelve a körülményeket, a lehetőségeket, mérlegel, nem dönt gyorsan, de nem hagyja, hogy a többiek és körülmények befolyásolják. Szereti pontosan megtervezni a cselekvési folyamatokat, nem hoz spontán döntéseket, a döntésekért felelősséget vállal.
Elkerülő	Viselkedését erősen meghatározza a közösség, ugyanakkor kerüli a rizikós, új helyzeteket. Csoportnyomásra cselekszik, amennyiben cselekednie kell, de inkább a megszokott és komfort helyzetekben érzi jól magát, kerüli az egyéni felelősséggel terhelt, kockázatos helyzeteket.

Forrás: Bigazzi & Serdült (2020)

A négy lehetséges válasz közül a játékos viselkedési kérdésenként kiválasztotta a rá leginkább jellemző válasz opciót. E módszertan egyik limitációja lehet a társadalmi elvárásoknak való megfelelés torzítása. Mivel a játékosok egy általuk végiggondolt, nyolc szakaszból álló életút mentén válaszolnak a viselkedési kérdésekre, így feltételezhetően az adott életszakaszból alkotott reprezentációik, sztereotípiák is befolyásolhatják a válaszaikat. Az említett limitációkat egy súlyozási rendszer kezelte, melyet a 3. ábra foglal össze.

3. ábra: A viselkedési profilok kialakításánál használt súlyozás



Forrás: Bigazzi & Serdült (2020)

Biztonságkerék kampány

A kutatáshoz kapcsolódó kampány 2020. szeptember 1. és december 31. között zajlott le. A vizsgált időszakban 11 462 játékos játszott a játékkal, közülük 988 játszott végig mind a nyolc életrszakaszt. A kampány során a játékot végigjátszó játékosok között tárgyi nyereményeket (SUP, kerékpár, elektromos roller, JBL hangfal) sorsoltak ki.

A kutatás során, a szükséges adattisztítás elvégzése után 645 játékos eredményét vizsgáltuk meg leíró statisztikai módszerekkel. A játékot végigjátszó, regisztrált játékosok 47%-a nő, 53%-a pedig férfi. A kampány 16 és 25 év közötti középiskolás és egyetemista diákokat céltzott több csatornán (pl. közösségi média, középiskolai versenyek) keresztül.

Következtetések

A kampány során a viselkedési profilokat, valamint az ismereti kérdésekhez kapcsolódó eredményeket a leíró statisztika eszközeivel elemeztük. Az eredményeket aggregáltan, nemek szerint, valamint az egyes viselkedési profilok mentén tekintettük át.

A viselkedési kérdések, profilok esetén (5. táblázat) játékosok 95%-a a tudatosság-csoportnyomás tengelyen a tudatosság és autonómia által leírt két kategóriába tartozik. A játékosok

jelentős többsége, 67%-a biztonsági játékos, míg a kezdeményező viselkedési profil a játékosok 28%-ára volt jellemző. A tudatosság kiugróan magas aránya (95%) a csoportnyomás jelenségével is magyarázható, hiszen a játékosok egy nyereményjátékban vettek részt, így a viselkedési kérdésekre adott válaszok mögött is megjelenhetnek a „helyes” válasszal kapcsolatban vélt elvárások. Érdekes, hogy a csoportnyomásnak nem engedtek a kitöltők, az elkerülő kategóriába a játékosok 3%-a, a buliarc kategóriába pedig a játékosok csupán 2%-a került.

5. táblázat: Játékosok viselkedési profilja nemek szerint

Profil megnevezése	Összesen	Nő	Férfi
Kezdeményező	28% (182)	23% (78)	34% (104)
Buliarc	2% (14)	2% (7)	2% (7)
Biztonságos játékos	67% (431)	72% (243)	61% (188)
Elkerülő	3% (18)	3% (10)	3% (8)
Összesen	100% (645)	100% (338)	100% (307)

Forrás: Saját elemzés

Amennyiben a nemek mentén vizsgáljuk a viselkedési profilokat, akkor azt látjuk, hogy a nők esetén 72% a biztonsági játékosok aránya a játékot végigjátszó, regisztrált játékosok között, míg a férfiak esetén 61%. A nemek mentén történő vizsgálat másik fontos eredménye, hogy a férfiak 34%-a kezdeményező, míg a nők esetében csupán 23%. A buliarc és elkerülő profilok esetében nincs jelentős különbség a nemek között.

A történeti módban az ismereti kérdésekhez kapcsolódó eredményeket a 6. táblázat tartalmazza életrszakaszonként. A történeti módnak mind a nyolc életrszakaszt végigjátszó játékosok az ismereti kérdések megválaszolásában átlagosan 28%-ot értek el. Az egyes életrszakaszokat vizsgálva a játékosok a „Nyugdíjas évek” szakaszban érték el a legrosszabb eredményt (21%), a „Középiskola eleje” szakaszban pedig a legjobbat (32%). Mindez magyarázható azzal, hogy a játékosok célcsoportját a középiskolások alkották, akik könnyebben tudnak azonosulni a saját élethelyzetükkel, mint a tőlük legtávolabb levő nyugdíjas évekkel.

Amennyiben a viselkedési profilokat a történeti módban elért pontszámokkal vetjük össze, azt tapasztaljuk, hogy a biztonsági játékosok rendre a legjobban teljesítők között vannak mind a nyolc életrszakaszban. Mindez magyarázható a biztonsági játékosokra jellemző tudatossággal, hiszen ők azok, akik egyszerre tudatosak és kockázatkerülők.

6. táblázat: Eredmények életrétegek szerint (%)

Életréteg	Összesen	Férfi	Nő	Kedvelni szeretik	Bulliarc	Biztonsági játékos	Elkerülő
Középiskola elvégeztetése	32%	32%	32%	32%	27%	33%	28%
Érettségi előtt	31%	31%	30%	29%	32%	31%	27%
Egyetemista éve	31%	30%	31%	29%	28%	32%	27%
Életrétegi szakmásként	26%	25%	26%	24%	26%	27%	23%
Családalapítás	30%	30%	30%	30%	30%	31%	29%
Család és karrier	26%	26%	27%	24%	27%	27%	26%
Család és egészség	30%	31%	30%	28%	28%	32%	29%
Nyugdíjas éve	21%	21%	21%	20%	21%	21%	18%

Forrás: Saját elemzés

A Biztonságkerék és a játékosítás kapcsolatának vizsgálatakor a Kapp (2012) által definiált elemeket vettük alapul. Az elemeknek a Biztonságkerék játékban történő megjelenését a 7. táblázat mutatja be.

7. táblázat: A játékosítás elemei a Biztonságkerék játékban

Játékosítás elemei	Az elemek megjelenése a Biztonságkerék játékban
Rendszer	A játékot alkotó rendszer 8 életrétegből és a kapcsolódó ismereti és viselkedési kérdésekből áll.
Játékosok	A játékosokat a játék célcsoportját alkotó középiskolás és egyetemista fiatalok jelentik, akik 8 életrétegen keresztül interaktálnak a játék tervezői által felépített rendszerrel.
Szabály	A játék célja, hogy a játékosok az egyes életrétegekhez kapcsolódó ismereti és viselkedési kérdéseket megválaszolják, és felkerüljenek a játékot záró dicsőségtáblára.
Valóságosság	A játék során megjelenő élethelyzetek és a kapcsolódó kérdések nagymértékben épülnek a valóságra. Habár a játék kialakításakor a valóság hű ábrázolás érdekében több fókuszcsoporthoz interjú is készült, a játék grafikai megjelenése még további fejlesztést igényelt. Ezeket az eredményeket már a játék 2021 nyarán történt továbbfejlesztése során a fejlesztők figyelembe vették.
Kihívás	A játék során a legtöbb pontot elérő játékosok között a kampány szervezői értékes nyereményeket sorsoltak ki. A kihívást a játék során tehát a kérdések megválaszolása és a megszerzendő pontok maximalizálása jelentette.
Interakció	A játékosok és a rendszer közötti interakció alapján az élethelyzetekhez kapcsolódó szituációk elolvasása, internalizálása, majd a kapcsolódó ismereti és viselkedési kérdések megválaszolása jelentette.
Visszajelzés	A játék során a játékosok két dimenzió mentén kaptak visszajelzést. Egyrészt minden ismereti kérdés után a rendszer megmutatta a helyes választ, másrészt a játék végén a játékosok megismerhették a viselkedési kérdésekre adott válaszok alapján megalkotott kockázatvállalási profiljukat.
Számszerűsíthető eredmények	A játék során az ismereti kérdésekre adott helyes válaszok esetén a játékosok pontokat kaptak, a játékot végigjátszó játékosok pedig egy dicsőségtáblára kerülhettek fel.
Reakció	A játék a játékosokból többféle reakciót is kiváltott, voltak, akik visszatérő játékosként többször is játszottak a játékkal.

Forrás: Kapp (2012) alapján saját koncepció

A Biztonságkerék tehát egy jó példa a játékosított és a játékokon keresztül történő tanulásra. A játékosok a játékban bemutatott nyolc életrétegen keresztül megismerkedhettek a biztosítási szektorral, a biztosítási termékekkel és a biztosítási termékekhez kapcsolódó élethelyzetekkel. A viselkedési profilokon keresztül felmérhették a saját kockázatvállalási hajlandóságukat, azaz tudatosíthatták magukban az egyes helyzetekre jellemző viselkedési mintáikat.

A tanulmányban bemutatott következtetések a 2020 őszi futó első kampány adataira épülnek. Habár a játékot az oldalra látogatók kevesebb mint 10%-a játszotta végig, a lemorzsolódás és a játékosok által adott válaszok részletes elemzése a játék továbbfejlesztéséhez vezetett. A játékkal játszó 11 462 játékos, még ha nem is játszotta végig azt, válaszolt a biztosítási szektorhoz kapcsolódó kérdésekre egy részére. A kapott eredmények megerősítik a MABISZ fiatal generációs programjának kitűzött céljait, miszerint szükség van a fiatalok ismereteinek bővítésére és érzékenyítésére, hiszen a fiataloknak a biztosítási témákhoz kapcsolódó ismerete hiányos.

A Biztonságkerék egy jó példa a játékosított és a játékokon keresztül történő tanulásra.

2021 május-júniusában a játék megújult grafikát kapott, és három játékmód került kialakításra. A megújult játékkal napjainkig több mint 30 ezren játszottak. A Biztonságkerék játék a www.biztonsagkerék.hu címen érhető el.

HIVATKOZÁSOK

¹A Biztonságkerék elődje a Biztonság Hetére kifejlesztett fizikai játék, amelynek során a játékot játszó általános és középiskolás gyerekek egy szerencsekerék forgatásával találkozhattak különböző káreseményekkel. A játék során maguk dönthették el, hogy az egyes élethelyzet kapcsán milyen biztosítási termék választanak annak érdekében, hogy elkerüljék a várható káreseményeket.

²A játékban megjelenő viselkedési profilok kialakítása Bigazzi Sára, valamint Serdült Sára pszichológusok, a Pécsi Tudományegyetem adjunktusainak a közreműködésével történt.

IRODALOMJEGYZÉK

- Bigazzi S. & Serdült S. (2020). Elméleti modell fiatalok kockázatvállalási viselkedésének egyszerű profilozásához. Kézirat.
- Buytendijk, F. J. (1988). The first smile of the child. *Phenomenology+ Pedagogy*, pp. 15–24.
<https://doi.org/10.29173/pandp15065> Letöltés: 2022.03.31.
- Csikszentmihályi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience: Steps toward Enhancing the Quality of Life*. New York: Harper Collins Publishers.
- Dewey, J. (1938). *Logic: the theory of inquiry*. Holt.
- Freud, S. (1915). *The Unconscious* (Standard Edition, vol. 14, pp. 159–190). London: Hogarth.
- Huizinga, J. (1944). 2003. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*.
- Jung, C. G. (1971). *Psychological types*. Princeton University Press.
- Karl M. Kapp. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (1st. ed.). Pfeiffer & Company.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Koster, R. (2005). A theory of fun for game design.
- Kreber, C. (2001). Learning experientially through case studies? A conceptual analysis. *Teaching in Higher Education*, 6(2), pp. 217–228.
<https://doi.org/10.1080/13562510120045203> Letöltés: 2022.03.31
- Lewin, K. (1951). *Field theory in social science: selected theoretical papers* (Edited by Dorwin Cartwright.). Harpers.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), pp. 370–396.
<https://doi.org/10.1037/h0054346> Letöltés: 2022.03.31
- Montessori, M., & Gutek, G.L. (2004). *The Montessori Method: The Origins of an Educational Innovation: Including an Abridged and Annotated Edition of Maria Montessori's The Montessori Method*.
- Nahalka I. (2006). *Hatékony tanulás. Bölcsész Konzorcium*. Budapest. 2006.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York, NY: W.W. Norton & Co.
<https://doi.org/10.1037/11494-000> Letöltés: 2022.03.31
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to Learn for the 80s*. Columbus, OH: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Fundamentals of game design*. MIT Press Cambridge.
- Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. Alfred A. Knopf.
- Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between Learning and Development. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes* (pp. 79–91). Cambridge, MA: Harvard University Press.