FŐNIX – ME

MEGÚJULÓ EGYETEM FELSŐOKTATÁSI INTÉZMÉNYI FEJLESZTÉSEK A FELSŐFOKÚ OKTATÁS MINŐSÉGÉNEK ÉS HOZZÁFÉRHETŐSÉGÉNEK EGYÜTTES JAVÍTÁSA ÉRDEKÉBEN

MISKOLCI EGYETEM
UNIVERSITY OF MISKOLC

EFOP-3.4.3-16-2016-00015

Játékos művészet

avagy a „Jumanji” és a „Puzzle” című filmek alapján beavató előadás a társasjátékok és a kirakósok világába

2021.03.11. Mihályi Helga

SZÉCHENYI 2020
MAGYARORSZÁG KORMÁNYA
Európai Unió
Európai Strukturális és Beruházási Alapok
BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

A JÁTÉK

- Tudsz játszani?
- Tudok.
- És szeretsz is?
- És szeretlek is.
(Fodor Ákos)

A JÁTÉK FOGALMA

A Magyar Nyelv Értelmező Szótára szerint a játék szónak 38 féle jelentésváltozata van:

- „Az ember és az állatok tevékenységi formája, melyet a munkától és a tanulástól eltérően minden külső céltól függetlenül, magáért a tevékenységéért folytatnak, és melyet örömérzés kísér.” (Pedagógiai Lexikon)

- „A játék olyan tevékenység, melynek közvetlen célja a versenyben a győzelem elérése, illetve valóságos vagy elképzelt cselekmények minél tökéletesebb ábrázolása, megelevenítése. Olyan szabad és anyagi érdekhez nem kapcsolódó tevékenység, mely előre, pontosan megállapított és minden résztvevőre egyformán kötelező szabályok szerint, külön erre a célra szolgáló helyen (játéktér) és időben zajlik le. A játékot mindig különböző érzelmi megnyilvánulások kísérik, melyek további tevékenységre ösztönző tényezőként hatnak.” (Detre Pál)

A JÁTÉK FOGALMA

Az egyes játékdefiníciókat áttekintve, ezek két sajátossága ötlik azonnal a szemünkbe:

1. A meghatározások legfőbb célja a munka, a rítus és a játék közötti pontos határvonalak meghúzása – szabad akaraton alapul; nem produktív; valóságszerű, de nem valóságos; térben és időben meghatározott
2. A meghatározások a játékfolyamat bizonyos számú jellemzőinek összegyűjtésére irányulnak.

↓

A játék is társadalmi akció; a játéknak is vannak szubjektumai (a játszók), objektumai (amit játszanak, szerepek), kódjai (tárgyi, verbális, gesztus), térbeli és időbeli keretei.

Egyszerűbben fogalmazva: a játék a kultúrával való azonosulásnak, a kulturális adaptációnak, a szocializációnak fizikai és ideológiai objektivációja.

A JÁTÉK FOGALMA

A játék szó jelentése a mindennapi életben is sokféle értelmezést kap:

- A játék szóval tevékenységet, méghozzá igen sokféle cselekvést jelölünk.
- A játék szó, az eszközként használt tárgyat is jelenti.
- Játék szóval jelöljük a mindennapi élet számos megnyilvánulási formáját is: vígjáték, színjáték, valaminek van „játéka" stb.

JÁTÉKELMÉLETEK

A játékelméletek kategorizálása során három nagy csoportot különböztethetünk meg. Ezek a következők:

- esztétikai – a játék és a művészet kritériumai azonosak: mindkettő célnélküli, önmagáért való, haszontalan tevékenység (Götze, Lange, Steiner, Szemere)
- biológiai – a játék fiziológiai szerepének hangsúlyozása (Groos, Petersen, Lazarus, Spencer, Freud, Montessori)
- pedagógiai, pszichológiai – ez az ember (a gyermek) első önállósult tevékenysége, melynek fejlesztő hatása van (Usinszkij, Rubinstein, Leontyev, Piaget)

A JÁTÉKOK CSOPORTOSÍTÁSA

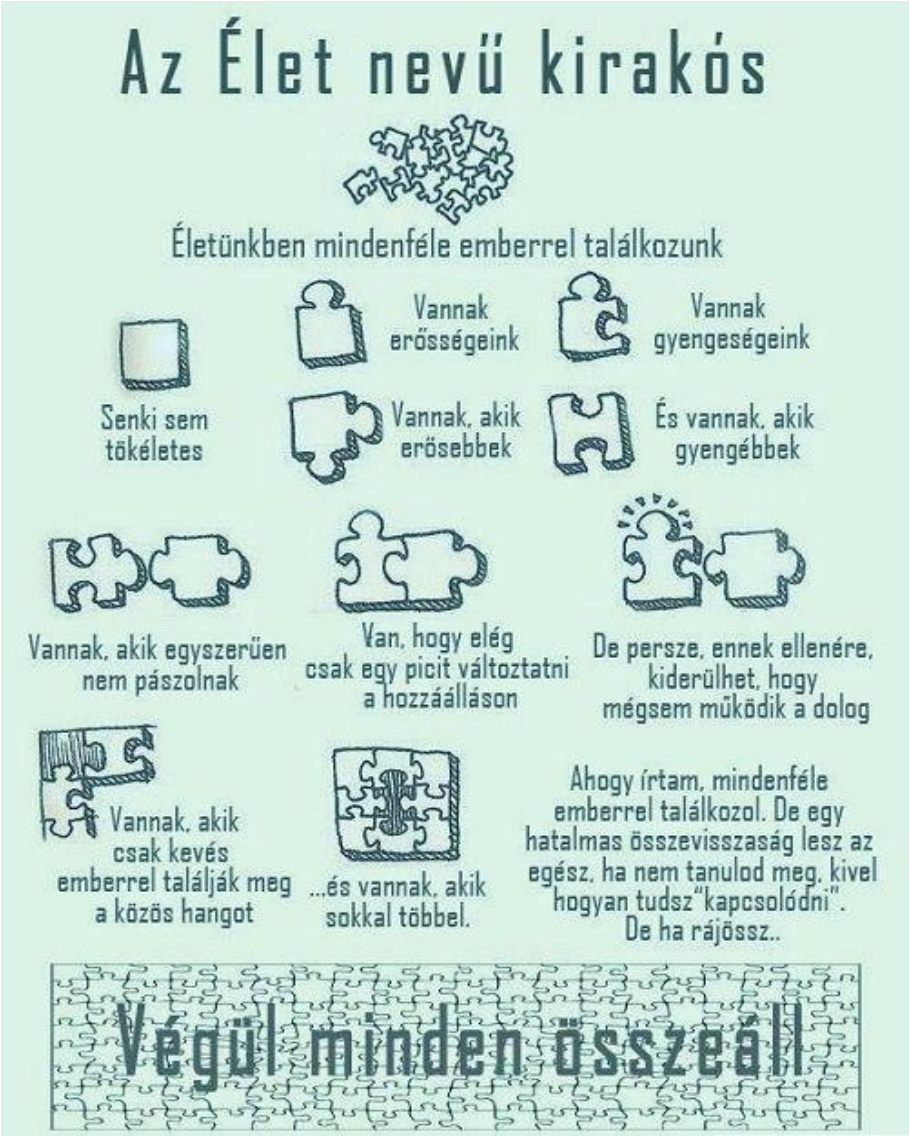
- Caillois: versengő (Agron), szerencse (Ales), utánzó (Mimicry) teljes átélésen (Ilinx) alapuló játékok
- a választáson (chance), a fizikai ügyességen (physical skill) és a stratégiai (strategy) elveken alapuló játékok
- Boratav: a „varázs-”, a testi, és a szellemi tevékenységek tartoznak a játékok egyik csoportjába, illetve a kifejezésformákat, a célokat és funkciókat, az eszközöket és a hatókört, illetve a játékosok a másikba
- Ondrejka: különböző betű- és számszimbólumokkal az egyes játékesemények megkülönböztető jegyeinek jelölésére törekszik. E szimbólumok arra hivatottak, hogy jelöljék a játékesemény legáltalánosabb tulajdonságait, jellegét – például szabályjátékok, testi ügyességen alapuló játékok, szellemi játékok –, ugyanakkor a legkisebb részletét is Ezek a szimbólumok, azaz a tényleges megkülönböztető jegyek nem alkotnak hierarchikus rendszert, hanem inkább egymás kiegészítői. Így az egyes játékeseményeket 10-20 betűből és számból álló szimbólumsorok ábrázolják.
- Markó: felosztásának alapjait a játékban részt vevő személyek, a játék eszközei, a játék megjelenési formája, illetve a játéktársadalom rendje jelenti.

A JÁTÉKOK CSOPORTOSÍTÁSA

A játékot játszók száma szerint:

- egyszemélyes – kirakós (puzzle)
- társas – társasjáték (board game)

PUZZLE


Az Élet nevű kirakós
Életünkben mindenféle emberrel találkozunk
Vannak erősségeink
Vannak gyengeségeink
Senki sem tökéletes
Vannak, akik erősebbek
És vannak, akik gyengébbek
Vannak, akik egyszerűen nem pászolnak
Van, hogy elég csak egy picit változtatni a hozzáálláson
De persze, ennek ellenére, kiderülhet, hogy mégsem működik a dolog
Vannak, akik csak kevés emberrel találják meg a közös hangot
...és vannak, akik sokkal többel.
Ahogy írtam, mindenféle emberrel találkozol. De egy hatalmas összevisszaság lesz az egész, ha nem tanulod meg, kivel hogyan tudsz "kapcsolódni". De ha rájössz..
Végül minden összeáll

A PUZZLE TÖRTÉNETE

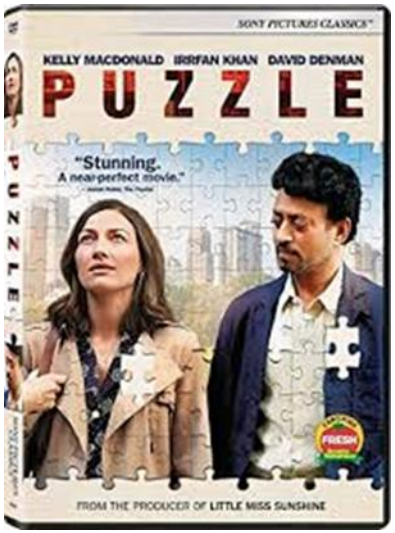
- Nem egy modern játék → feltalálóként az angol John Spilsbury térképkészítőt és rézmetszőt jegyzik, aki 1763-ban egy Nagy-Britannia-térképet ragasztott egy falapra, majd lombfűrésszel szétfűrészelte a grófságok határai mentén (innen ered a játék angol neve, a „lombfűrészrejtvény” = jigshaw puzzle). A játékos célja az volt, hogy a térképet újra összeillessze. Ezt a kirakót, mint segédanyagot a földrajz tanulásához árusította. A darabok még nem rendelkeztek fogakkal, mint a mai játék.

- A ma ismert kirakó először a 19. század második felében jelent meg.

- A 20. század második felében kezdődött meg a korábban csak kisipari technológiával készített játék tömeggyártása. Ez lehetővé tette, hogy az addigi drága játékot jutányos áron lehessen árusítani, ami jelentősen növelte népszerűségét. Azóta a mai napig alig változott az előállítás módja. Minél pontosabban kerülnek kivágásra a darabkák, annál kisebb a valószínűsége, hogy egy nem odavaló darabkát sikerül az embernek beillesztenie.

PUZZLE – EGYSZEMÉLYES JÁTÉK?

Puzzle (2019) https://youtu.be/wl_SoMNi0rw



Rompecabezas (2009)

https://youtu.be/0eCULMQbb1M

PUZZLE VILÁGBAJNOKSÁG

- életre hívója Will Shortz – 1992. New York
- nyelvtől és kultúrától független
- eddig 26 alkalom – 14 USA, 7 Németország, 3 Csehország, 2 Japán (egyéniben Ulrich Voight 11X)
- 34 ország a tagja a Puzzle Világszövetségnek, de magánszemélyek is részt vehetnek
- Magyarország helyszín 3X (1999 Budapest, 2005, 2011 Eger)
- magyar érmek: 1997, 2004, 2018 csapat bronz
- 2013-tól a legjobb 18 alatti és 50 feletti versenyző díjazása – 2019 Gyimesi Péter -18 év bronz)
- 2020-ban a Covid miatt törölve Shanghaiban

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- egyéni, illetve társas tevékenység

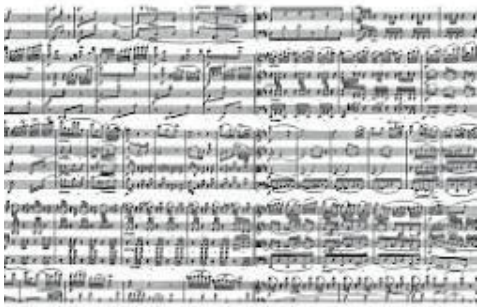
- célja szerint változó – kikapcsolódás, feltöltődés, kihívás, verseny, társaság

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- technikák – honnan hová, hol, hogyan

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- témája – rendkívül változatos (művészeti, állatok, természet, filmek, lehetetlenek, stb.)



A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

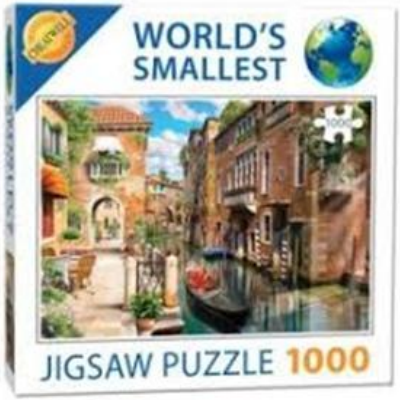
- formája – hagyományos, illetve új anyagok; négyzetes, illetve más geometriai formák; klasszikus vágás, illetve smart cut

Ribbon Cut ↳ Standard Cut

Random Cut ↳ Smart Cut

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- darabszám és méret



- hagyományos, illetve 3D és 4D

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- egyedi készítésű

- applikációs

A KIRAKÓSOZÁS SAJÁTOSSÁGAI

- az örökkévalóságnak vagy a pillanatnak készülnek
- a covid idején – facebook csoport, cserebere, raklap, folyamatos kommunikáció
- kiadók, boltok, webshopok

KEDVENC PUZZLE-OK

KEDVENC PUZZLE-OK

KEDVENC PUZZLE-OK

TÁRSASJÁTÉK

TANULD MEG A JÁTÉKSZABÁLYOKAT, AZTÁN MÁR CSAK JÁTSZANOD KELL – PERSZE MINDENKINÉL JOBBAN.

ALBERT EINSTEIN

A TÁRSASJÁTÉK TÖRTÉNETE

- I.e. 3000 körül - Jiroft kultúra (a mai Irán területén)
- I.e. 3100 körül - az első, régészek által feltárt és az utókor számára megmaradt társasjáték-lelet Egyiptomból származik: Senet nevű játékot ábrázoló freskót
- Szintén az ókornak köszönhetünk olyan, ma is hatalmas népszerűségnek örvendő társasjátékokat, mint az Indiából származó sakk, a kínai eredetű Go, vagy a szomáliai Shax, amely tulajdonképpen a malom elődjének tekinthető.
- 17-18. sz. - társasjátékok modern kori történetének kezdete: a koloniális Amerikában ugyan a földművelő életmód az emberek idejének nagy részét lefoglalta, mégis maradt idejük játékra, például a dámára, vagy a bowlingra, amely az akkori telepesek fő szórakozásainak számítottak.
- 19. sz. – a gyors urbanizálódás, a bevételek megnövekedése mind több időt engedett az egyre inkább megjelenő amerikai középosztály számára a szórakozásra.
- 19. század közepe - megjelentek a kereskedelmi céllal készülő társasok, melyeket általában monokróm nyomással készítettek, és alulfizetett, fiatal hölgyek festették őket kézzel.

A TÁRSASJÁTÉKOK TÖRTÉNETE

- 1860 - megjelent „Az élet játéka” nevű társasjáték már a vallási aktivitások helyett már azért díjazta a játékosokat, ha minél több iskolát végeztek el, megházasodtak és gazdaggá váltak. A játék fantasztikus sikert aratott, már az első évében 40 ezer darabot adtak el belőle.

- 1935- megjelent a napjainkban is töretlen népszerűségnek örvendő Monopoly, amely minden idők legnagyobb példányszámban értékesített társasjátéka az Egyesült Államokban.

- A társasok népszerűsége a 20. században sem csökkent, egyre-másra jelentek meg a később ikonikussá váló darabok, mint a Rizikó vagy a Scrabble, a Hotel vagy az Acitvity.

- Szerencsére hazánk sem szűkölködik remek játékokban, hiszen a Monopoly mintájára készült Gazdálkodj okosan!, a Honfoglaló.

A társasjátékok fontosságát mi sem jelzi jobban, hogy egy külön tudományágat is elneveztek róluk, amely a **ludológia** nevet kapta.

TÁRSASJÁTÉK – TÁRSAS JÁTÉK?

- Jumanji 2005 https://youtu.be/veszTagaXik
- Jumanji 2017 https://youtu.be/kLLlrnUnTew
- Jumanji 2019 https://youtu.be/jOkvcMzz-v4

TÁRSASJÁTÉK FAJTÁK

- A játék módja szerint lehetnek: táblás társasjátékok, kártyajátékok, hadi társasjátékok, absztrakt stratégiai/logikai játékok, partijátékok, kvíz/műveltségi/ismeretterjesztő játékok, kockajátékok, asztali ügyességi játékok, terepasztalos ügyességi játékok.

- A játék lehetséges kimenetele szerint lehetnek: véletlenen/szerencsén múlók, a játékosok tudásától/ügyességétől függők.

- A játék mechanizmusa szerint lehetnek: ütés-vivős, mozgok-ütök, pakliépítős, munkáslehelyezős, lapkalehelyezős, erőforrás gazdálkodásos, licitálós szerepválasztós, hálózatépítős, dobok/lépek-féle, memóriajátékok, terület uralós, sorozatgyüjtőgetős.

- Ameri game/euro game.

- A résztvevők egymással való viszonya alapján lehetnek:, kooperatív/együttműködősek, kompetitív/versenyzősek.

- A résztvevők száma szerint lehetnek: egy játékosnak való, két játékosnak való, több mint két játékosnak való.

- A résztvevők kora szerint lehetnek: kisgyermekeknek valók, nagyobb gyermekeknek valók, tiniknek valók, felnőtteknek valók.

ÉRVEK A TÁRSASJÁTÉK MELLETT

1. segít a koordináció finomhangolásában
2. türelemre tanít
3. javítja a koncentrációt
4. segít fókuszálni
5. együttműködni tanít

+ egy: Sosem késő elkezdeni! → University of Edinburgh: több, mint ezer 70 éves résztvevő problémamegoldást, a gondolkodás sebességét, illetve általános kognitív készségeket mérő teszt eredmények arra utalnak, hogy azok, akik gyakrabban sakkoznak, fejtenek rejtvényt, kártyáznak, azok jobb kognitív mutatókkal rendelkeznek 70 éves korukban. Ezen felül azok körében, akik több időt töltöttek játékkal, lassabb volt a mentális hanyatlás mértéke 70 és 79 éves koruk között, főképp a memória tekintetében. A legjobb hír pedig, hogy úgy tűnik, sosem késő elkezdeni: azok, akik megnövelték a játékokkal töltött időt 70 és 76 éves koruk között, szintén lassabb mentális hanyatlást figyeltek meg a kutatók.

A TÁRSASJÁTÉK POZITÍV HATÁSAI A GYEREKEKRE

1. szabad hibázni
2. a felfedezés izgalma
3. kreatív alkotóerő
4. szociális készségek gyakorlása
5. előre tervezés
6. új szavak tanulása
7. feladat begyakorlása
8. számolás és térbeli gondolkodás gyakorlása
9. kontextus nyújtása
10. összetett fogalmak
11. minőségi interakciók
12. hosszútávú hatások

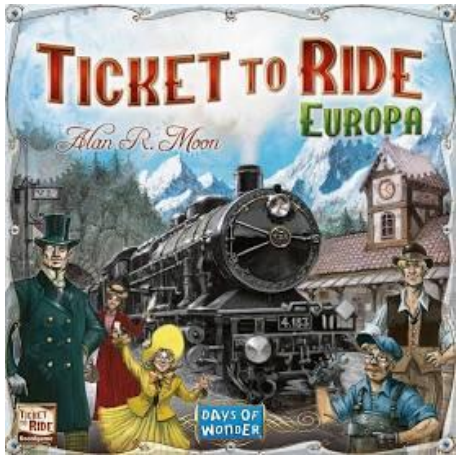
MITŐL JÓ EGY TÁRSASJÁTÉK?

- jó ötlet, wow élmény
- megfelelő dizájn – szép tábla és arculat (artwork), jól felépített és egyértelmű szabálykönyv, egyedi dobókockák, 3D elemek
- egyszerű szabályok
- flow élmény
- rövid várakozási idő (downtime)
- a játékmenet logikus felépítése
- interakció (kommunikáció) a játékosok között
- epikus konfliktusok
- többféle út a győzelemhez
- világos endgame feltételek
- újrajátszhatóság

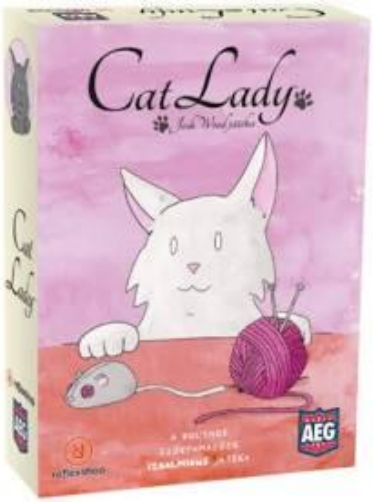
ÉREDEKESSÉGEK A TÁRSASJÁTÉKOK VILÁGÁBÓL

- BGG (BoardGameGeek) – 2000-től létező társasjátékos közösségi oldal és társasjáték adatbázis, ranglista (2020: 1. Homályrév, 2. Pandemic, 3. A Mars terraformálása)
- Díjak - Spiel des Jahres (1978, családi társas; 2011 - gémer) – 2019 Csak egy, Fesztáv; Golden Geek – (2006 – BGG) – 2019 Fesztáv
- Magyar Társasjátékos Egyesület (2005) – klubok, rendezvények, Magyar Társasjátékdíj (2010-től – tavaly: Skicc), Fejlesztők Napja, szabály lektorálás, hírek és ajánlók (blog, Facebook)
- Youtube csatornák – „Mit játsszunk” - #jatszaniszexi (23,8 ezer fő feliratkozó)
- Klubok – Miskolc: Gémeskút
- Covid idején – lakóhelyi asztaltársaságok

KEDVENC TÁRSASJÁTÉKOK



KEDVENC TÁRSASJÁTÉKOK



MISKOLCI EGYETEM
UNIVERSITY OF MISKOLC

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

SZÉCHENYI 2020

MAGYARORSZÁG KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Strukturális és Beruházási Alapok

BEFEKTETÉS A JÖVŐBE