

TARTALOM

<i>Szubjektív alapgondolatok</i>	9
<i>Előszó</i>	11
1. JÁTÉKOSLÉT A 21. SZÁZADBAN	15
1.1. <i>Bevezető gondolatok</i>	15
1.2. <i>A homo ludens és a „játékos világszemlélet”</i>	16
1.2.1. <i>Huizinga: Homo ludens</i>	16
1.2.2. <i>A gamification és a „játékos világszemlélet” megjelenése</i>	18
1.3. <i>Az információs társadalom és a netgeneráció</i>	20
1.3.1. <i>Az információs társadalom</i>	20
1.3.2. <i>Globalizálódó világ, globalizálódó generációk</i>	22
1.3.3. <i>McCrandle generációs tipológiája</i>	23
1.3.4. <i>Generációk a digitális szocializáció fényében</i>	29
1.4. <i>A virtuális világok, az online játékok közösségi tereinek feltérképezése</i>	31
1.4.1. <i>A virtuális világok valósága</i>	32
1.4.2. <i>Az MMORPG-k világa és játékos közössége</i>	38
1.4.3. <i>A JátékosLét kutatás (2011–2015)</i>	46
1.5. <i>„Virtuális reinkarnáció”: online és offline státuszok kapcsolata</i>	52
1.5.1. <i>Virtuális és valós kapcsolati kölcsönhatások az online játékosok körében</i>	52
1.5.2. <i>Az MMORPG virtuális közösségeinek szabályrendszerei</i>	54
1.6. <i>Új motivációs rendszerek – „Motiváció 3.0”</i>	63
1.6.1. <i>Fókuszban az intrinzik motivációk</i>	63
1.6.2. <i>A Pink-féle motivációs rendszerek</i>	65
1.7. <i>A játékosok motivációinak vizsgálata</i>	67
1.7.1. <i>Flow és játék</i>	67
1.7.2. <i>A játékosok motivációjának tipológiája</i>	69
1.7.3. <i>F-modell – A JátékosLét kutatás játékosipológiája</i>	74

2. A GAMIFICATION MEGJELENÉSE A TÁRSADALOMBAN	95
2.1. A játékok jelentősége	95
2.1.1. A játék fogalma	96
2.1.2. A videójátékok pozitív hatásainak kutatása	101
2.2. A gamification kezdete, fogalma és alapjai	104
2.2.1. A gamification kezdete és fogalma	105
2.2.2. A gamification működése és hatásmechanizmusai	115
2.3. A gamification alkalmazási területei	125
2.3.1. Gamification az oktatásban	126
2.3.2. Gamification a munkahelyen és az üzleti folyamatokban	139
2.4. A gamification határai, torz értelmezései és tévútjai	152
2.4.1. A gamifikáció mint játék	154
2.4.2. A gamifikációs omnipotencia illúziója	154
2.4.3. A megfelelő diagnosztika hiánya	155
2.4.4. A személyreszabottság hiánya	157
2.4.5. Extrinzikcentrikus gamifikáció (ECG)	158
2.4.6. Az interaktivitást és a participációt ösztönző jelleg hiánya	159
2.4.7. A rendszer-integráció hiánya	159
2.4.8. A megfelelő humán támogatás hiánya	160
2.4.9. Kötelezővé tett részvétel	161
2.4.10. Vezetői kontroll és manipuláció	161
3. ÖSSZEFOGLALÁS ÉS SZUBJEKTÍV KÖVETKEZTETÉSEK	163
3.1. A könyv rövid összefoglalása	163
3.2. Szubjektív következtetések, a „játékos világszemlélet” megfogalmazása	164
<i>Utószó helyett</i>	167
<i>Felhasznált irodalom</i>	171
<i>Köszönetnyilvánítás</i>	183
<i>Mellékletek</i>	185