

Játék-alapú aktivitások

Mit jelent „játékban lenni”
a játészó számára?

Szalai Veronika

Doktori értekezés 2023.

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
Doktori Iskola

Témavezetők: Koós Pál egyetemi tanár,
Illés Anikó PhD habil. egyetemi docens

Játék-alapú aktivitások

Mit jelent „játékban lenni”¹
a játészó² számára?

Play-based activities

The player³'s perspective
of *play state*⁴

1 „játékban lenni”: absztrakt játéktér, a viselkedésnek és cselekvésnek a játéktudatban zajló formája

2 a játészó: én, szubjektum

3 ego, self

4 The abstract field in the player's consciousness where the player's actions take place.

Kivonat

Elképzelésem szerint a játék-alapú aktivitások sajátos, mélyreható alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „*játékban levés*” nélkülözhetetlen feltétele, és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja. Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál. Ez a struktúra a „*játékban levés*” modellje, amely számtalan absztrakt és dinamikus játékteret foglal magába, célja egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektíva nyitása, melyben a játékos és a tervezőművészeti nézőpont dominál.

Abstract

According to the theory suggested in this dissertation, play-based activities possess a particular and profound structure, which is a prerequisite of a quality experience of *play state*. This structure also promotes that the player gain experience in a personal, inspiring and empowering way when playing and the activities provide a framework in which the player may own and redefine the play. Cognition during play is mostly unplanned and emerges spontaneously. Exploring the profound structure of play-based activities offers the designer a set of concepts with a broader and more conscious applicability resulting in the model of *play state*. The aim of the model of *play state*, which includes countless abstract and dynamic fields of play, is opening a holistic, critical and experimental perspective dominated by the viewpoints of the player and the designer.

3. Mestermű: A „játékban levés” modellje – Absztrakt dinamikus játékterek

„Tervezni annyit jelent, mint jelentést létrehozni. Olyan jelentést, amely izgalmas és inspiráló lehet. Olyan jelentést, amely mozog, táncol és játszik. Olyan jelentést, amely segít az embereknek új módon megérteni a világot. A tervezők nem csak egy-egy elszigetelt jelző megalkotásával, hanem egymásra épülő részekből álló egész rendszerek létrehozásával alakítják ki a jelentéssel kapcsolatos élményeket.”¹⁶⁵

Mesterművemben a „játékban levés” absztrakt modelljének művészeti megfogalmazását tűztem ki célul, a fogalmi-logikai gondolkodás korlátait vizuális lehetőségekkel egészítettem ki. A központi kérdésem továbbra is az volt, hogy mit jelent „játékban lenni” a játsszó számára?

„A játékban levés” modellje egy nyílt végű tervezőművészeti perspektíva, amely illeszkedik a játéktervezés iteratív tervezési jellegéhez, valamint a holisztikus, kritikus és kísérleti tervezői attitűdömhöz. Ezekben a folyamatokban a játékokat úgy határozzák meg a tervezők, hogy már a tervezés korai szakaszában bevonják a játékosokat, és lehetővé teszik számukra a játék kisajátítását és újradefiniálását (Izd. 1.3 Módszerek, Kortárs részletesség). Így egy közös alkotási folyamat jön létre a tervezők és a játékosok között. A „játékban levés” modelljének közvetlen célja, hogy olyan tervezőművészeti perspektívát fogalmazzon meg, amellyel több nézőpontból egyszerre lejegyezhetővé válhat a játékos feltelezett pillanatról pillanatra változó nézőpontja, „játékban levése”. Ezzel a szemlélettel egy olyan perspektíva nyílik, mely a holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti gyakorlatot helyezi a játéktervezés középpontjába.

A mestermű leírásban ennek a nyitott végű rendszernek a művészeti megfogalmazását, a kialakításában szerepet játszó fontosabb döntési helyzeteket, lehetőségeit és határait, valamint etikai vonatkozásait mutatom be.

A fogalmi-logikai gondolkodás határai

A játék-alapú aktivitások sajátos, mélyreható alapstruktúrával rendelkeznek, mely a minőségi „játékban levés” nélkülözhetetlen feltétele, és a személyes, inspiráló és felhatalmazó tapasztalatszerzést támogatja.

Ezen cselekvések olyan struktúrát biztosítanak, melyben a játékosoknak lehetőségük nyílik a játék kisajátítására és újradefiniálására. Ez a fajta megismerés alapvetően nem megtervezett, hanem játék közben spontán módon alakul ki. A rendszer alaposabb feltárása szélesebb látószögű, tudatosabban alkalmazható tervezőművészeti fogalomkészletet kínál. Ez a fogalomkészletet a „játékban levés” tartalma, amely a „játékban levés” Feltételeiből áll (Isd. 2.1.1 Feltételek). Ezeket a Feltételeket bontottam szét semleges tervezői kapaszkodót adó *Elemekre* (Isd. 2.1.2 *Elemek*) és *Tulajdonságokra* (Isd. 2.1.3 *Tulajdonságok*), amelyek együtt lehetővé teszik, hogy strukturáltan felépítsük a „játékban levés” modelljét, amely számtalan absztrakt és dinamikus játékteret foglal magába. Ezeknek a játéktereknek a formája függ például a játéktól, a játékosoktól és játékmenet során is pillanatról pillanatra változik. A játéktér változásait a játékos a mély alapstruktúrán keresztül kezdeményezi – Isd. *Elemek* fogalomkészlete –, ehhez a tervezőnek közvetlenül nincsen hozzáférése, ezért neki a *Tulajdonságok* – Isd. *Tulajdonságok* fogalomkészlete – segít az alapstruktúra közvetett irányításában, a tervező ez által helyezi kontextusba a játékost, egyúttal korlátozza viselkedését.

A „játékban levésnek” létezik ugyanis egy olyan „belső fizetőeszköze”¹⁶⁶, amely újra és újra ismeretlen és „veszélyes” vállalkozásokra készítet minket. Ez a „játékban levés” esztétikai tapasztalata, amelynek mély alapja érzelmekből áll. Ezek az érzelmek csak a játékosnak adnak értékelhető visszajelzést egy cselekvésről, amelyek aztán a játékost további cselekvésekre ösztönzik. A „játékban levés” esztétikai tapasztalata a játék során válik érzékelhetővé azáltal, hogy ezek az érzelmek egy kapcsolati hálóba rendeződnek, és ez az állandó tartalmú, de rugalmas mozgást biztosító viszonyrendszer többféle módon, különféle sorrendben válik megtapasztalhatóvá. A „játékban levés” modelljének az a szerepe, hogy felvázolhatóvá tegyen egy-egy játékmenet során feltételezett dinamikus érzelmi rendszert, vagyis az adott játék feltételezett esztétikai tapasztalatának mély alapját és annak forgatókönyveit. Ezt hasonlóan képzelem el, mint például egy zenekar különböző hangszereinek együttes játékát, amelyet a karmester vezényel. A zeneművet felbonthatjuk hangszerek egyéni játékára, amelyet a karmester fon össze újra zeneművé a különböző hangszerek belépésének, kilépésének és dinamikájának vezénylésével. Összefoglalva: A „játékban levés” elemeinek összehangolt mozgása az, amely a „játékban levés” mély esztétikai tapasztalatának forrása.

Az esztétikai tapasztalat megragadását a fogalmi-logikai gondolkodás nem teszi lehetővé, ezért **Mesterművem a „játékban levés” modelljének művészeti megfogalmazása, olyan objektum, nyitott mű, mely egy építhető, mégis merev struktúrán belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyoz.**

¹⁶⁶ Atkinson, Hilgard, 2005, 382. oldal

— 3.1 Kísérletek

A fogalmi-logikai gondolkodás alapozta meg *Kísérleteim* fókuszát. Ebben a részben azokat a modelleket, dinamikus struktúrákat foglalom össze, melyek egy-egy fontosabb gondolattöredéket jelenítenek meg.

Ezeknek a modelleknek a megépítésénél az elsődleges szempontom az volt, hogy egy-egy fókuszált gondolat gyors és egyértelmű lemodellezhetőségét tegyék lehetővé. További célkitűzésem volt, hogy olyan anyagokat és technikákat használjak, amelyek más tervezők vagy kutatók számára is könnyen alkalmazhatóak.

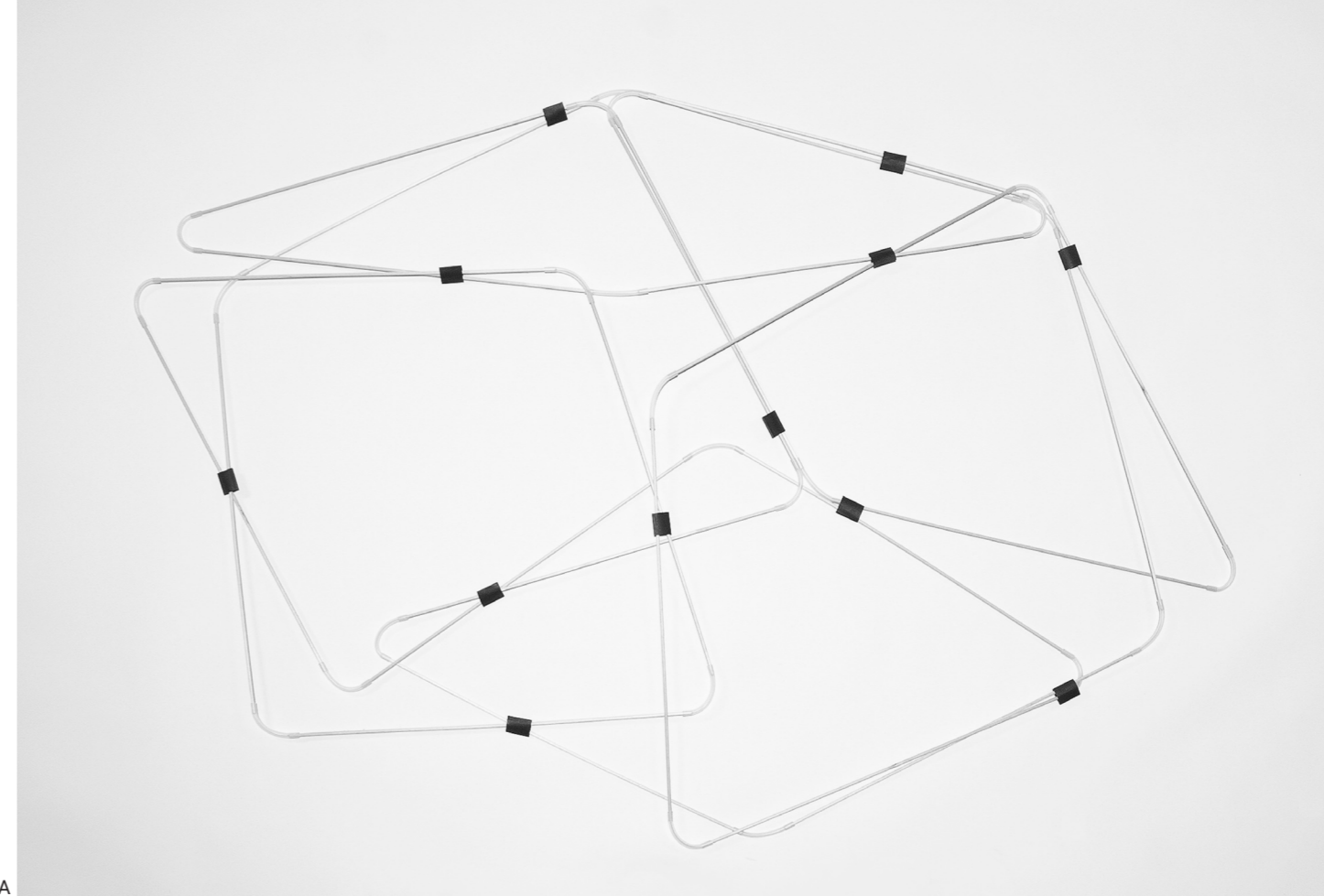
A *Mi van, ha...* részben mutatom be a struktúrák tulajdonságait, a minőségét befolyásoló fizikai szabályokat, valamint a hozzájuk szorosan kapcsolódó kérdéseket és vizuális válaszokat.

3.1.1 Mi van, ha...

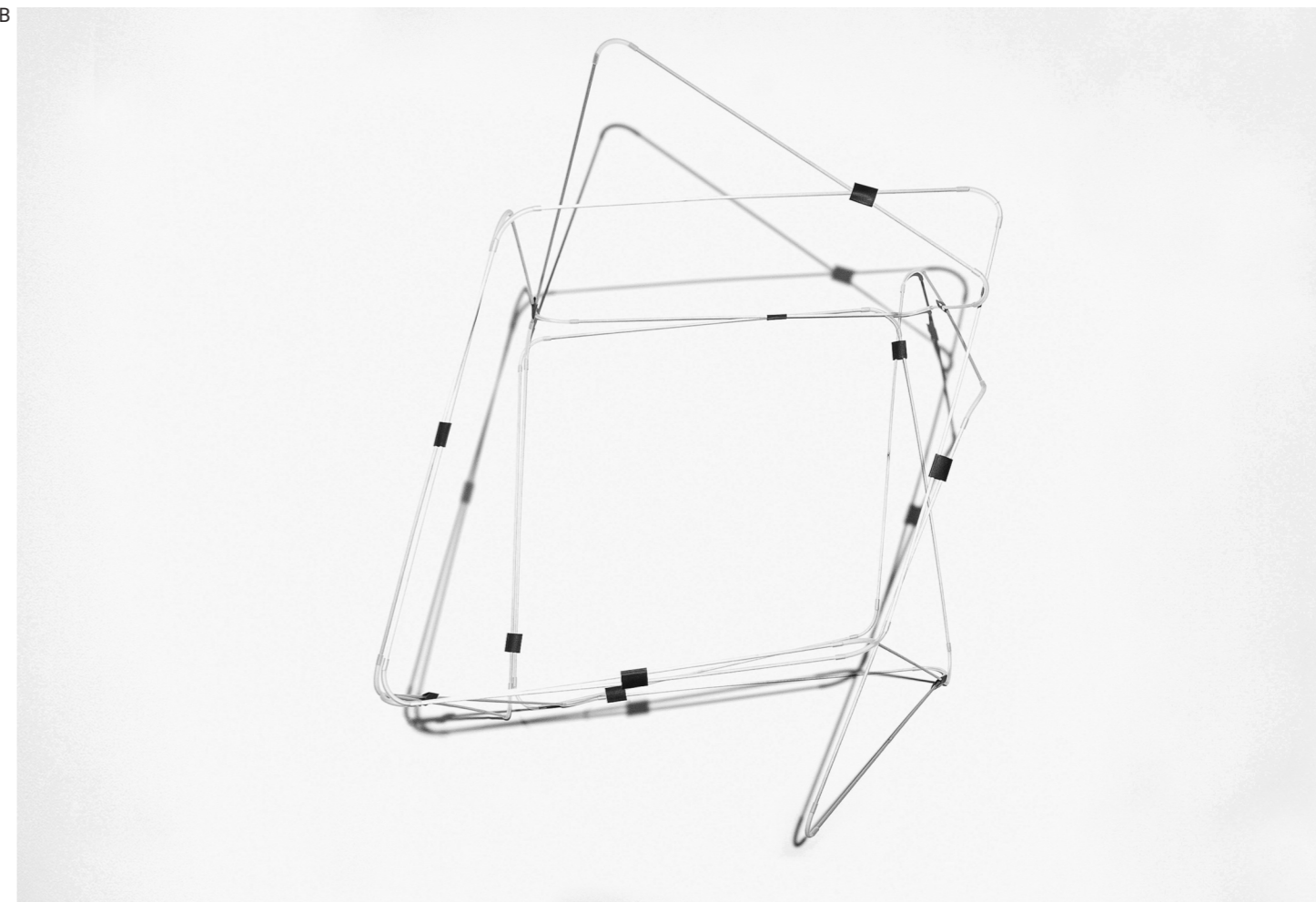
A „*Step on a Crack*” elemzésén keresztül már szemléltettem, hogy a „*játékban levés*” tartalma hogyan feszít ki és mozgat egy absztrakt és dinamikus játékteret (Isd. 2.2 A „*játékban levés*” szubjektivitása – *Az absztrakt játéktér formái*).

A játékos absztrakt terét minden esetben az *Elemek* (Isd. 2.1 A „*játékban levés*” tartalma, 2.1.2 *Elemek*) alkotják, amelyek a „*játékban levés*” modelljében fontos csomópontok (pontok). Az *Elemek* egymás közötti viszonyrendszerét a tervező a *Tulajdonságok* (Isd. 2.1 A „*játékban levés*” tartalma, 2.1.3 *Tulajdonságok*) fogalmain keresztül határozza meg, ezek a csomópontokat összekötő szakaszok (vonalak). Az összeköttetések makró- és mikro-szinten is jelen vannak: makró-szinten a csomópontok a szakaszok segítségével kapcsolódnak egy összefüggő rendszerre; mikro-szinten pedig csak egy csomópont és egy szakasz közötti viszonyról van szó. A pontok és a vonalak között különféle minőségű kapcsolatok hozhatók létre, lehet például olyan, mint egy ízület, melynek köszönhetően egy rigid struktúrán belül szabad mozgások alakulnak ki.

A csomópontok között, valamint az egyes csomópontok és az egyes szakaszok között kialakuló sokféle kapcsolat ugyanazokból az *Elemekből* felépülő térnek más-más mozgást biztosít. Tehát az *Elemek* és a *Tulajdonságok* együtt hoznak létre egy-egy absztrakt játékteret, és érintkezéseik révén befolyásolják annak minőségét. Ezt az egész fogalmi viszonyrendszert fizikailag úgy képzelem el, mint egy dinamikus térbeli hálót vagy mozaikot, amelynek, ha egyik csomópontját előtérbe helyezzük, az magával húzza a többi.



1. kép A



1. kép B



2. kép A



2. kép B

Ennek a térnek a fizikai megépítése számos kérdést vett fel. A *Mi van, ha...* részben azzal foglalkoztam, hogy ezekre a felvetésekre változatos téri szituációk építésével válaszoljak. A kérdéseknek és válaszoknak három alapvető fókuszát határoztam meg: az elsónél azt vizsgáltam, hogy a játékos és a tervezői nézőpont hányféle módon kapcsolódhat egymáshoz (ld. *Több nézőpont*). A másodikban az állandóság és változás megragadására törekedtem, arra, hogyan lesz látható és összehasonlítható a „játékban levés” *Elemeinek* változó viszonyrendszere (ld. *Összehasonlítható*). A harmadikban pedig azt vizsgáltam, hogy az első kettő fókusz által létrejött terek milyen minőségű játéktevékenységet támogathatnak (ld. *Statikus vs. Dinamikus*).

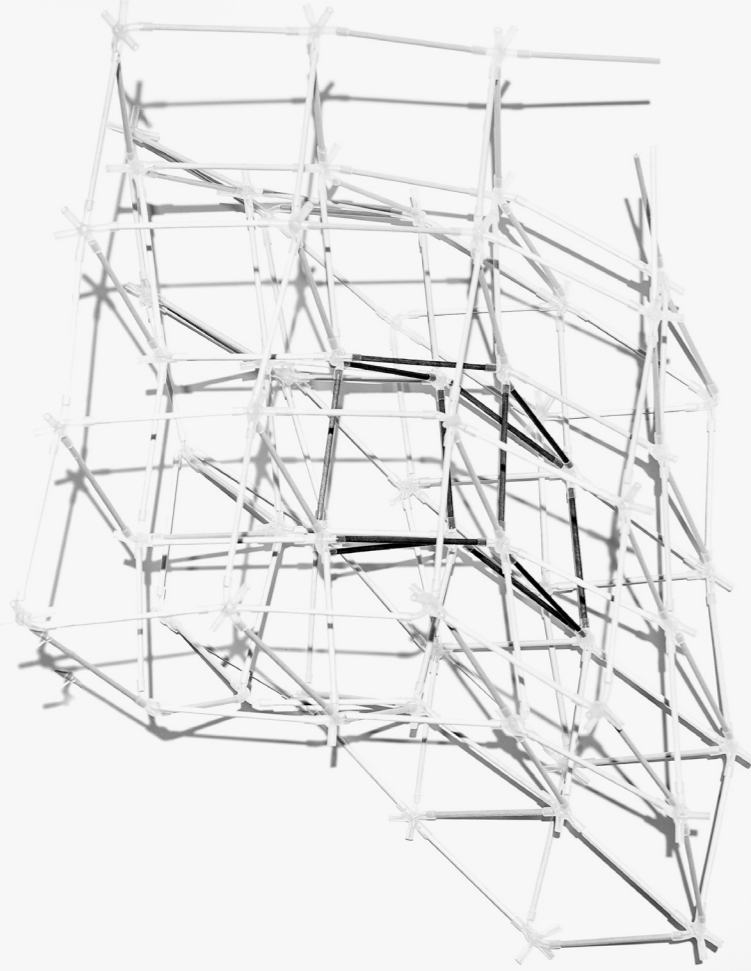
Több nézőpont

Mi van, ha a „játékban levést” több nézőpontra osztjuk?

A játéknak végtelen nézőpontja van, amelyet olvashattunk a *1. Környezet és kontextus*, *1.2 Módszerek*, *1.2.2. Nézőpontok megtapasztalhatósága* részekben. Ezek között vannak olyan dimenziók, mint amelyenkről például a *Játék tanulmányozása* című részben olvashattunk, és amelyeknek a szintézisét előnyösnek láttam (ld. A „játékban levés” *fogalmi térképe*, *64-67. oldal*), továbbá vannak olyan dimenziók, amelyeknek a különválasztását tartottam lényegesnek.

A számomra fontos különválasztott dimenziók a játékos és a tervezői dimenzió. Ezek a dimenziók teljesen megegyezhetnek, mint például a „*Step on a Crack*” elemzésénél bemutatott modell esetében (ld. *2.2 A játékban levés szubjektivitása, Dinamika*). Kísérleteimben azonban előfordul, hogy ezek csak laza kapcsolatban állnak egymással. Például a *1. képen* egy olyan tér látható, ahol a két dimenzió nem fix csomópontokkal kapcsolódik, hanem a dimenziók kapcsolódási pontjai csúszkálnak. Így a *Tulajdonságok* fogalmi is egy teret alakítanak ki, mely az *Elemek* fogalmi által meghatározott térrel áll különféle viszonyban. A *3. képen* az egyik dimenzió köré épül a másik. A *2. képen* pedig csak néhány helyen rögzítettek a két tér fogalmait megjelenítő csomópontok, a többi pont a másik dimenziótól függetlenül mozoghat.

A játékos és a tervezői dimenziók kapcsolata befolyásolja, hogy az adott teret hányféle módon lehet mozgatni. A terek kialakításában használt anyagok és a csomópontok, valamint a szakaszok közötti kapcsolatok minősége – rugalmas vagy statikus – szintén befolyásolják ezeket a mozgatási lehetőségeket (ld. *Statikus vs. Dinamikus*).



3. kép A

Összehasonlítható

Mi van, ha a játéktér szabályos instabil testekre osztjuk?

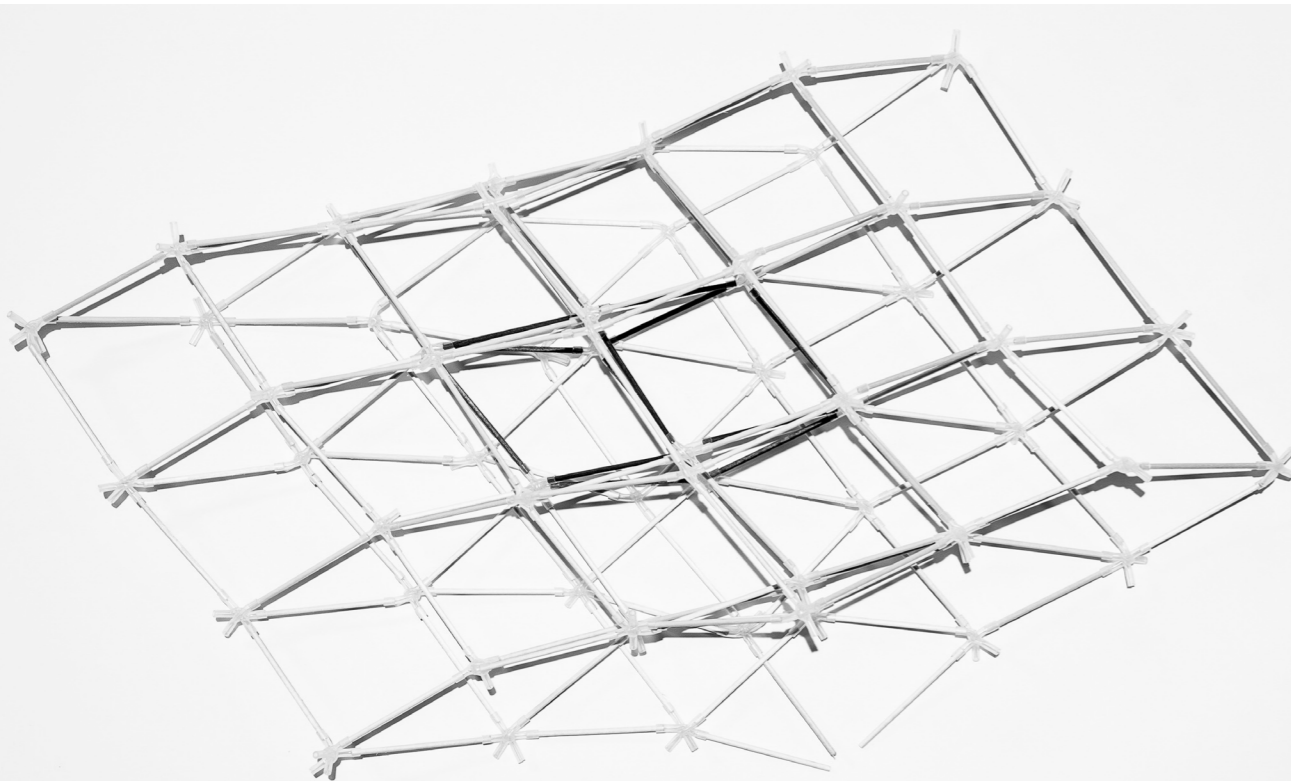
Ahhoz, hogy a tér változása, mozgása lekövethető és megismételhető legyen, viszonyítási mezőkre, vagy viszonyítási pontokra van szükség. Például a sakktábla mezőkre osztja a játéktér, ezáltal a bábuk mozgása és változó viszonyrendszere könnyen lekövethető (*Isd. 2.1.3 Tulajdonságok, Játéktér és idő*).

Kísérleteimben és Mesterművemben szintén felosztottam a teret egy térbeli háló, mozaik – grid – mentén. A kockát választottam a térfelosztás kiindulásának, mivel ez az első olyan szabályos test, amelynek, ha csomópontjai rugalmasak, akkor instabillá válik.

Ezzel a felosztással a „*játékban levés*” *Elemi* szabályos távolságra kerülnek. Az elmozdulásukat így a kiindulási, nyugalmi hálózathoz tudjuk viszonyítani. Az *Elemek* mozgása által leírt pályagörbék megismételhetővé, újra lejátszhatóvá válnak. Ez a hálórendszer biztosítja, hogy ugyanazt az Elemkészletet a játékmenet dinamikus sodrásában többféle módon és sorrendben megtapasztalhassuk.

Az összehasonlíthatóság által a modell felvázolhatóvá tesz egy-egy játékmenet során feltételezett dinamikus érzelmi rendszert, vagyis az adott játék feltételezett esztétikai tapasztalatának mély alapját és annak forogatókönyveit.

3. kép B

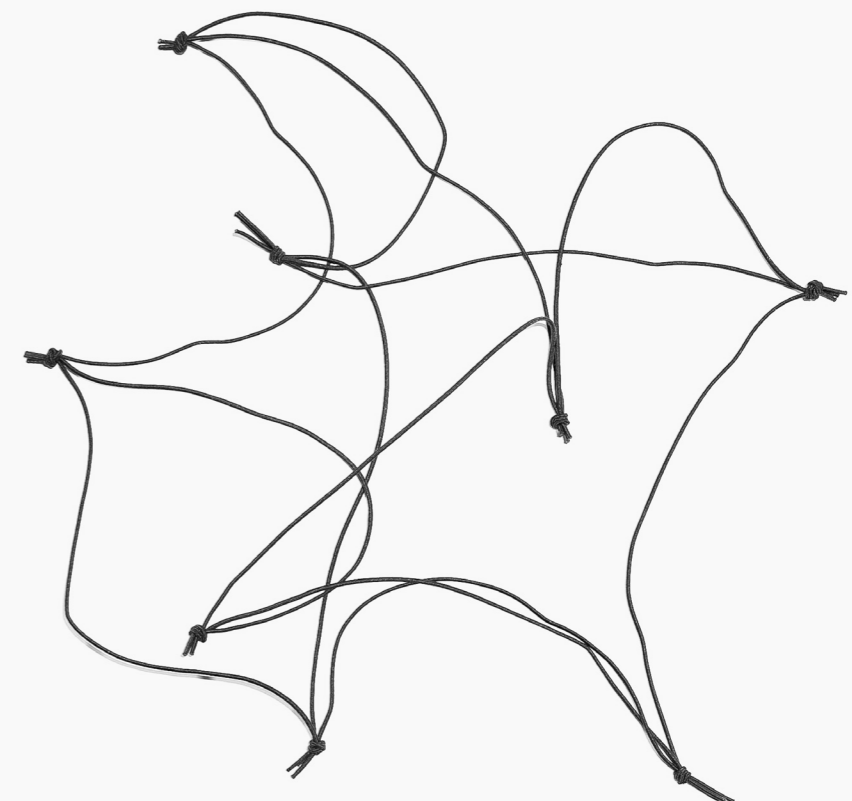


Statikus vs. dinamikus**Mi van, ha a játéktér statikus, vagy ha dinamikus?**

Térkísérleteim mindegyikéről megállapítható, hogy a „játékban levés” általános tartalmi jegyeit magán hordja, de ezeknek a tereknek az alakíthatósága, minősége változó. A kísérletekben használt különféle anyagok és féltermékek fizikai tulajdonságai a tér változtathatóságát nagyban befolyásolták.

A téri szituációk építéséhez többnyire gumit, fém huzalt; fém, műanyag, szilikon csövet és fa rudat használtam. Ezek közül a legrugalmasabb anyagom a gumi volt, amellyel például olyan teret hoztam létre, amely a nyúlásból adódóan lehetővé teszi, hogy úgy fixáljunk pontokat a térben, hogy egy pont mozgása közvetlenül ne befolyásolja a rendszer többi pontjának mozgását. Ezáltal azt tapasztalhatjuk, hogy egy pont fixen tartásához hány irányból kell azt húzni, illetve, ha elengedünk egy pontot, az milyen mozgást végez, és milyen lendületet ad a rendszernek. Ez a kísérleteim legszabadabban és legnehezebben alakítható tere volt (Isd. 4. kép). Ahhoz, hogy ez a tér ne essen össze, folyamatosan az összes pontból és irányból húzni kellett. Nem volt elég hozzá a két kezem és lábam, hogy ezt megtegyem... Sosem volt szabályos, viszonyítható vagy megismételhető az általam feszített tér, vagy annak mozgása. Mindezek ellenére szerettem vele „játszani”, mert ahányszor elővettem, mindig a macskabölcső játék jutott eszembe. Ebben a játékban egy végtelenített gumiszalaggal két játékos játszik: az egyik a kezére fonja a gumit, majd az ujjával kifeszített teret átnyújtja játékos társának, a másik játékos pedig a zsinór találkozási pontjainál megfogja ezt a rendszert, és ahogy átveszi, egy másik alakzattá formálja. Ez a kölcsönös, oda-vissza működő szabad téralakítás volt az, ami megfogott ebben a játékban.

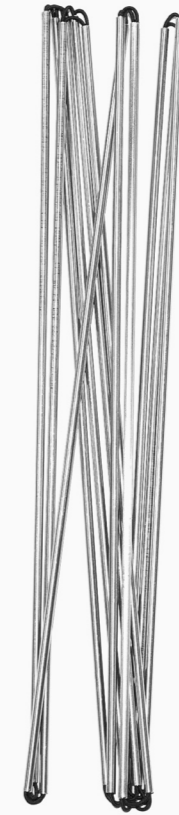
4. kép



Ennél sokkal merevebb az a struktúra, amelyben a csomópontok rugalmas anyagból állnak, de az azokat összekötő szakaszok merevek. Ennek a térnek a bemozgatásában azt volt jó megtapasztalni, hogy ahhoz, hogy ezt a teret egyedül kifeszítsem, nem volt szükség az összes kezemre és lábamra, elegendő volt két ideális pontot a rendszeren belül megfogni, hogy irányítani tudjam azt (Isd. 5. kép). Ez részben arra hasonlított, mint amikor marionett bábukat irányítanak. Néhány jól átgondolt pont megragadása az egész rendszert képes változatosan, és megismételhetően mozgatni.

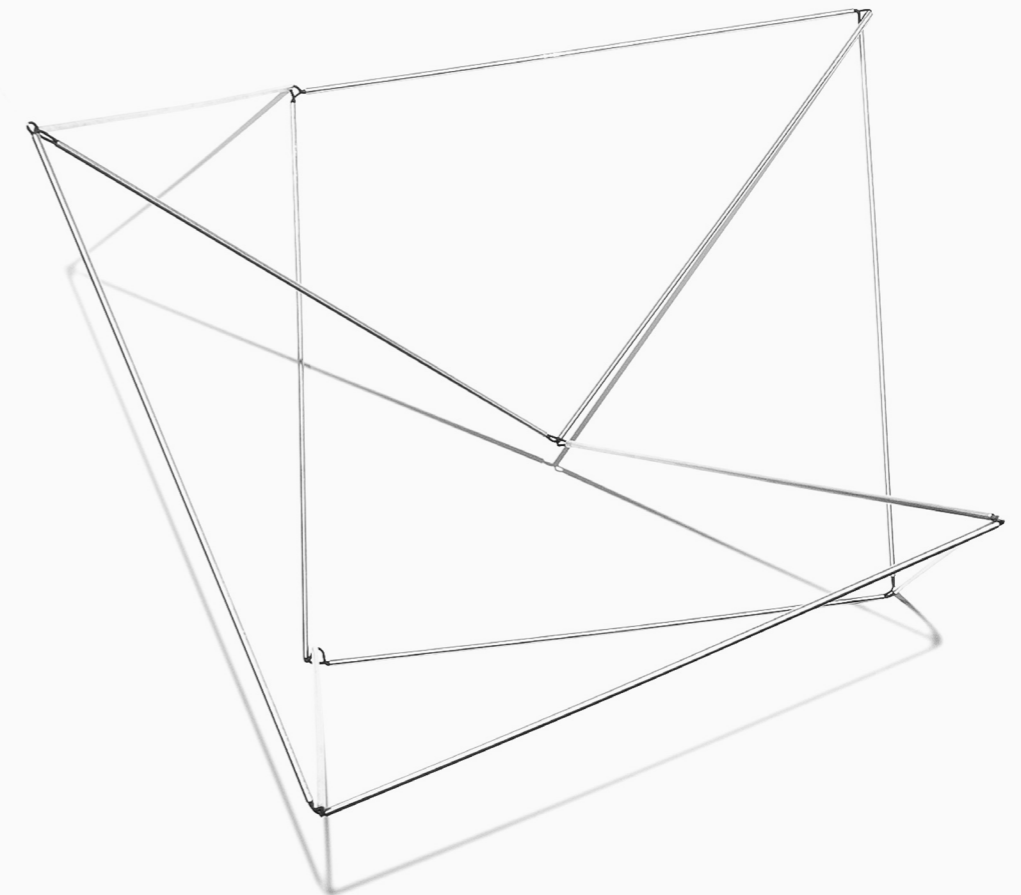
Kipróbáltam olyan megoldásokat is, amelyekben egy-egy csomópont merev volt – állandó szöget tartott – egy rendszeren belül, a többi pedig rugalmas maradt. Azt tapasztaltam, hogy bármilyen bonyolult is a rendszer, bármennyi pont lehet rugalmas, ha a jól kiválasztott pontok merevek, akkor a mozgások száma nagyon lecsökken. Ezek a terek nagyon korlátozott és irányított mozgást tettek csak lehetővé.

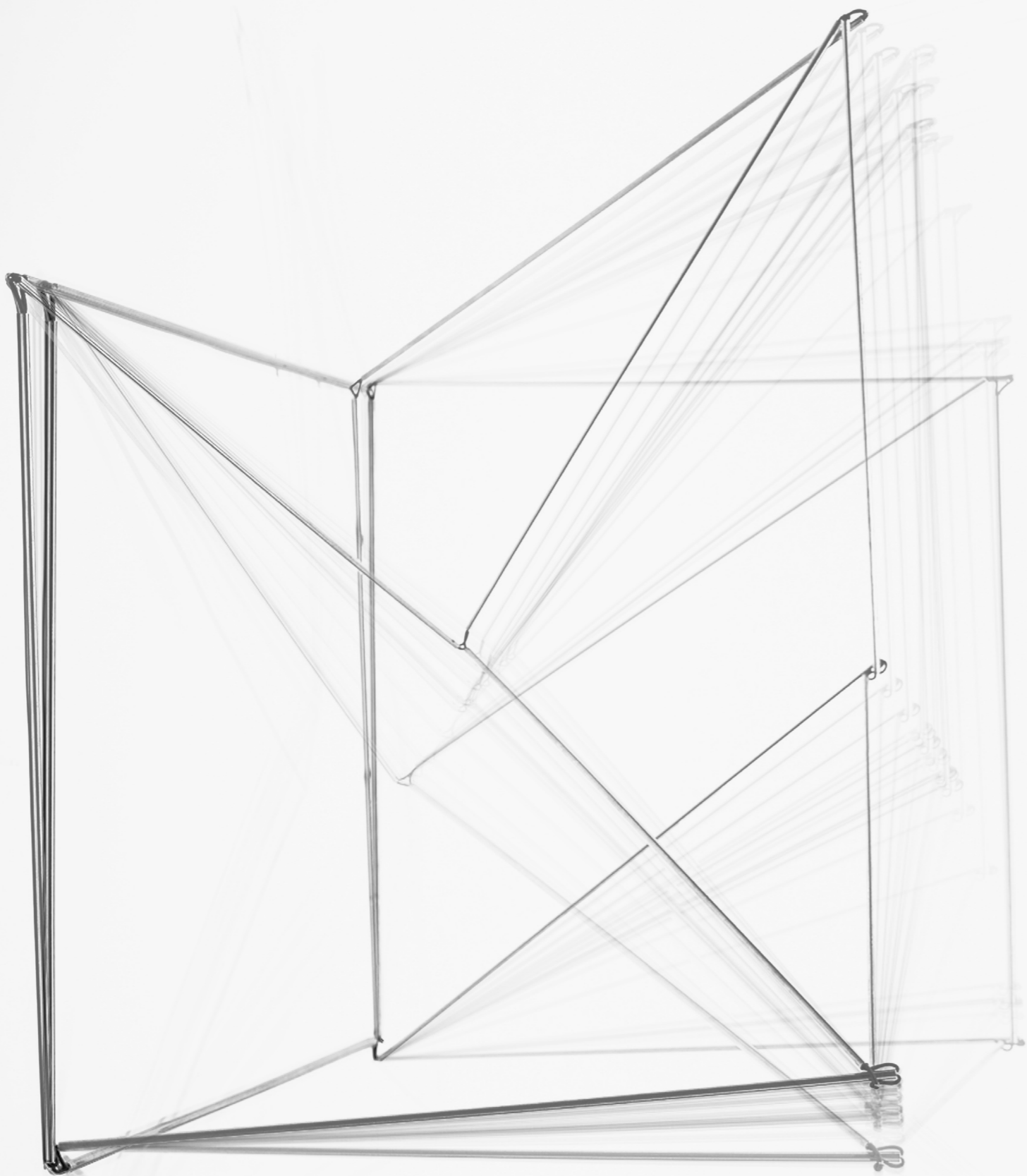
Kísérleteim megerősítették abban, hogy a „játékban levés” modellje képes kinyitni egy holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektívát, amellyel árnyaltabban szemlélhetjük az inspiráló, valamint a manipulatív játékrendszereket is (Isd. 1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás, Gamifikáció kora; 1.2.1 Játék tanulmányozása, Kortárs részletesség, Designing for Transformative Play; 2.1.2 Elemek, Motiváció – Indíték – Feszültség; 3.3 Etikai vonatkozások).



5. kép A

5. kép B





5. kép C

— 3.2 Műleírás

A gamifikáció korában a tervezett játékstruktúrák az élet minden területét behálózzák. Minőségük széles határok között mozog: vannak olyanok, melyek egyes játékosra inspiráló és felhatalmazó módon hatnak, más struktúrák pedig megszállottá és manipulálhatóvá teszik a játékost. Ezeknek a rendszereknek a minősége nagymértékben függ többek között a játékos és az elvont játéktér közötti interakciók, mozgások számától. Mivel ezek tervezett struktúrák, felmerül a kérdés, hogy mekkora a felelőssége ebben a tervezőknek.

Mesterművem erre a kérdésre egy autonóm művel reflektál. Fizikai tárgy révén mutatja meg, hogy bármilyen minőségű struktúrát felépíthetünk egy adott elemkészletből: teljesen merev, mozdíthatatlan tereket, csak néhány interakciót támogató rendszert, vagy akár egy végtelen mozgást biztosító struktúrát is.

A „*játékban levés*” Elemkészlete elvont szinten főleg a játékos érzelmeiből áll, melyek egy kapcsolati hálóba rendeződnek, és ez az állandó tartalmú, de rugalmas mozgást biztosító viszonyrendszer többféle módon, különféle sorrendben válik megtapasztalhatóvá. A „*játékban levés*” érzelmi *Elem*inek összehangolt és változatos mozgása az, amely a minőségi „*játékban levés*” esszenciája, esztétikai tapasztalata.

*Mesterművem*ben ez az elvont tér fizikai csomópontokból és az azokat összekötő szakaszokból épül fel. Műtárgyam a minőségi „*játékban levést*” hangsúlyozza, olyan rendszereket, melyek a játékosnak nyitott, építhető, mégis merev struktúrában belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást biztosítanak.

Ezzel a példával felhívja a figyelmet arra, hogy tervezőművészként nagyobb a felelősségünk a játékot keretező struktúra meghatározásában, mint azt korábban gondoltuk.

Mesterművem formailag a XX. század végi és a XXI. századi azon szobrászati személetbe illeszthető, melyek a negatív térnek és a pályagörbéknek a térformálásban betöltött szerepét hangsúlyozzák.¹⁶⁷ Kritikai és kísérleti attitűdben a *Ludic Conceptualism*-hoz állnak közel, melyben Hui-zinga kulturális játéktézise kritikai mintául szolgált a művészek számára játékos kísérleteikben.¹⁶⁸

3.2.1 Rigid és dinamikus struktúrák

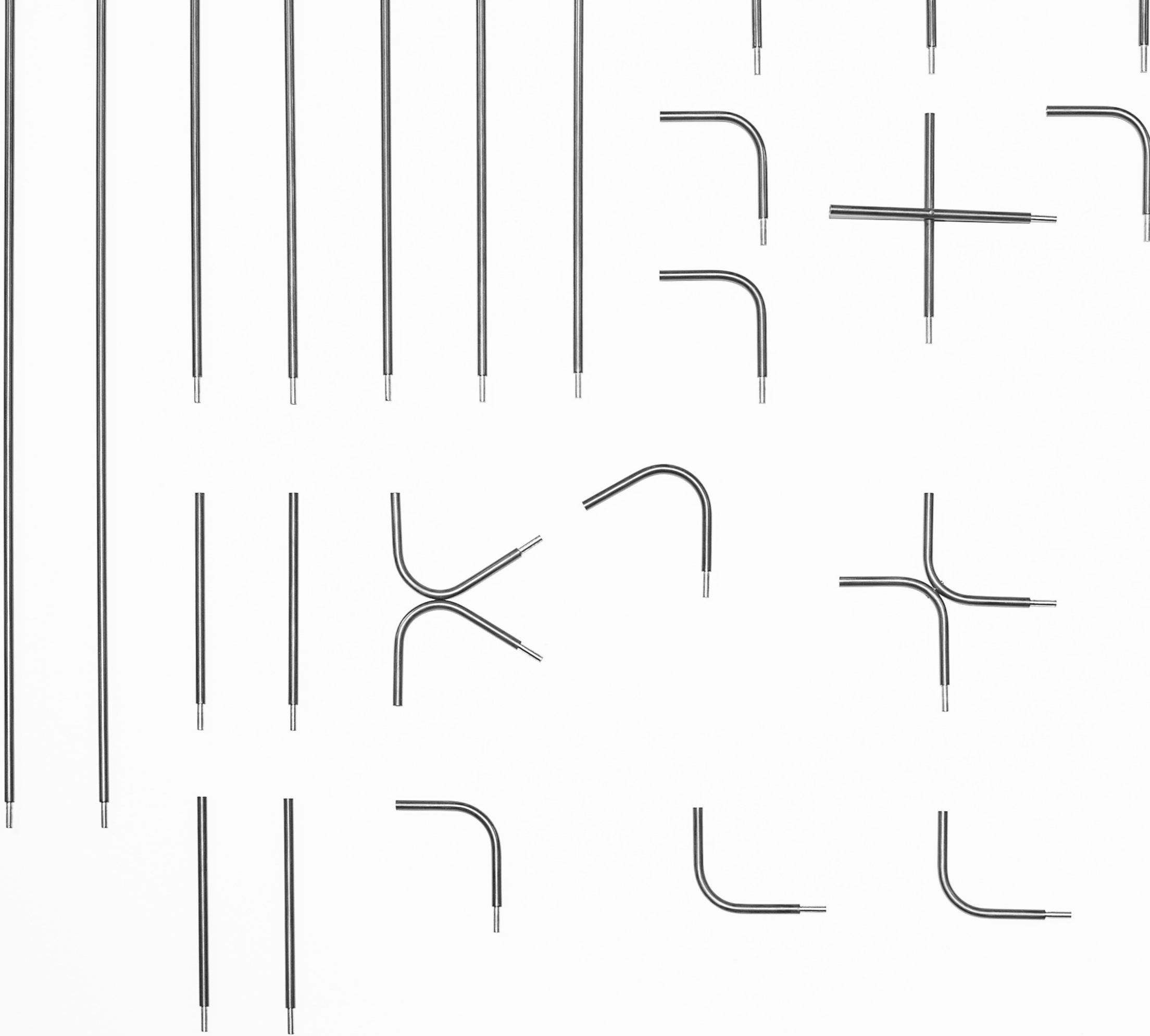
Kísérleteim átmenetet képeztek a fogalmi-logikai gondolkodás és a művészeti gyakorlat között. Ezekben a legtöbb struktúra olyan csomópontok (pont) és szakaszok (vonal) közötti kapcsolatokból épült fel, melyek rugalmasak, bármely irányba elhajolhatnak, ezért ezek önmagukban nagyon instabilak. Mozgásuk irányát és minőségét csak a pontot és vonalat körülvevő struktúra határozza meg (Lsd. 1. kép, 2. kép, 3. kép, 5. kép).

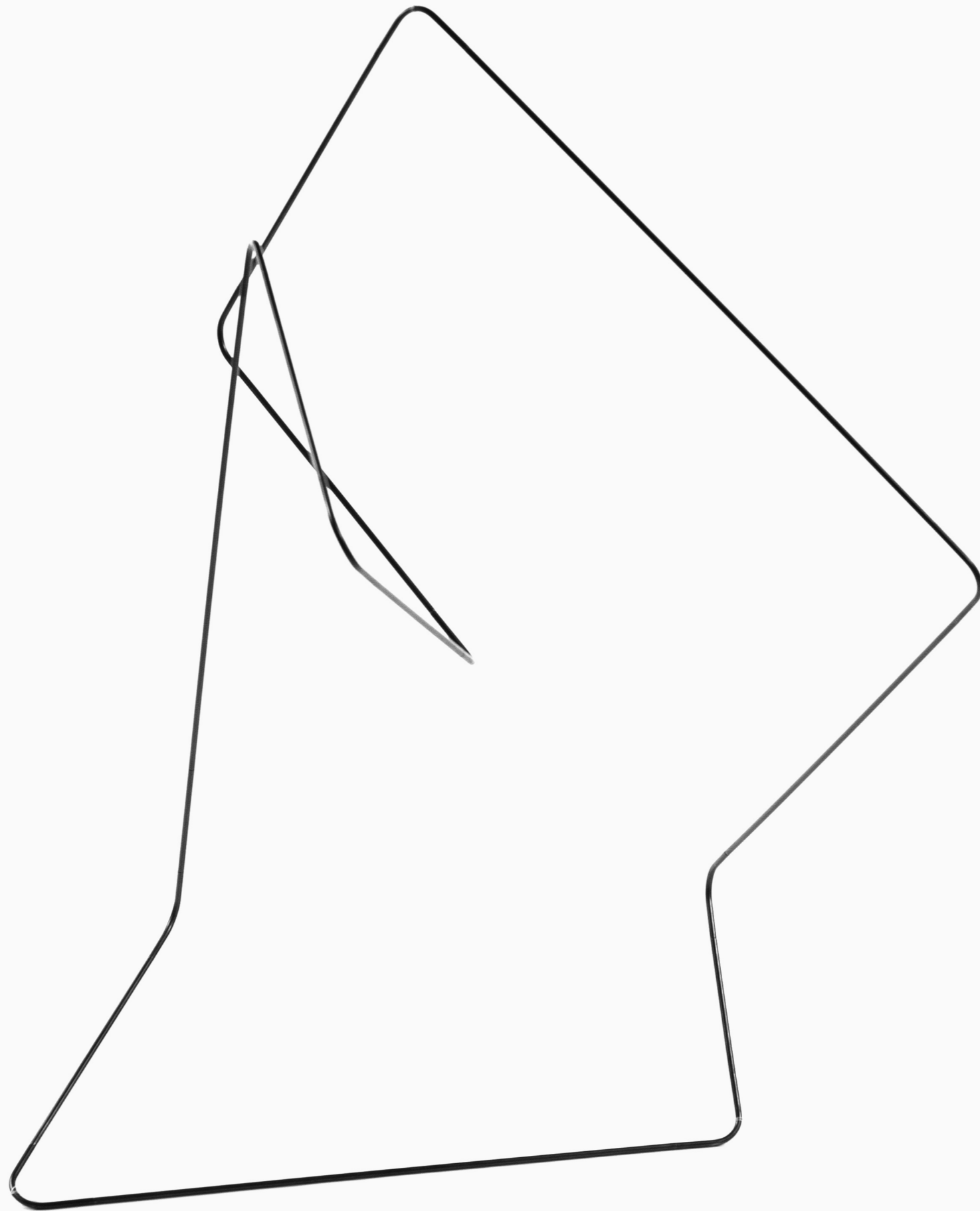
A műtárgy esetében szem előtt tartottam, hogy a csomópont mozgása önmagában – struktúra nélkül – is konkrét legyen. A csomópontok anyaga vas, egymáshoz kapcsolhatóságukat és szétszedhetőségüket mágnesek biztosítják. Az elemek találkozási pontjaiknál, tengelyre merőlegesen, végtelenszer körbeforgathatóak, ennek köszönhetően ugyanaz az elemkészlet akár rigid vagy dinamikus tér megépítésére is lehetőséget ad. Ezek nagyon merev csomópontok, mégis alkalmasak dinamikus terek létrehozására, számtalan kompozíció megépítésére, egy kompozícióban belül számos mozgás biztosítására. Az így megépített aktivitások újra és újra lejátszhatók, megismételhetők.¹

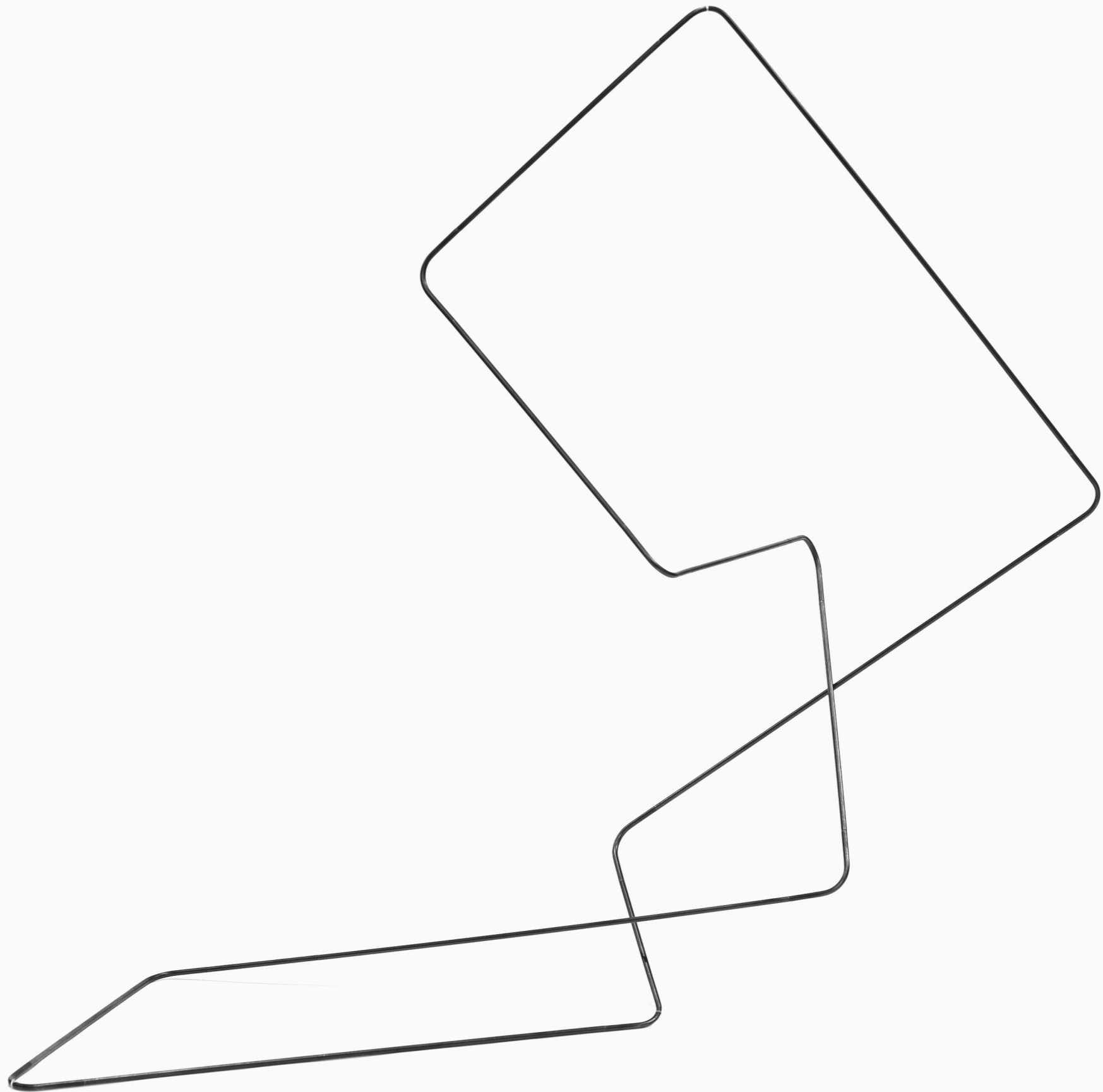
¹⁶⁷ Chau, 2017; Weibel, 2021

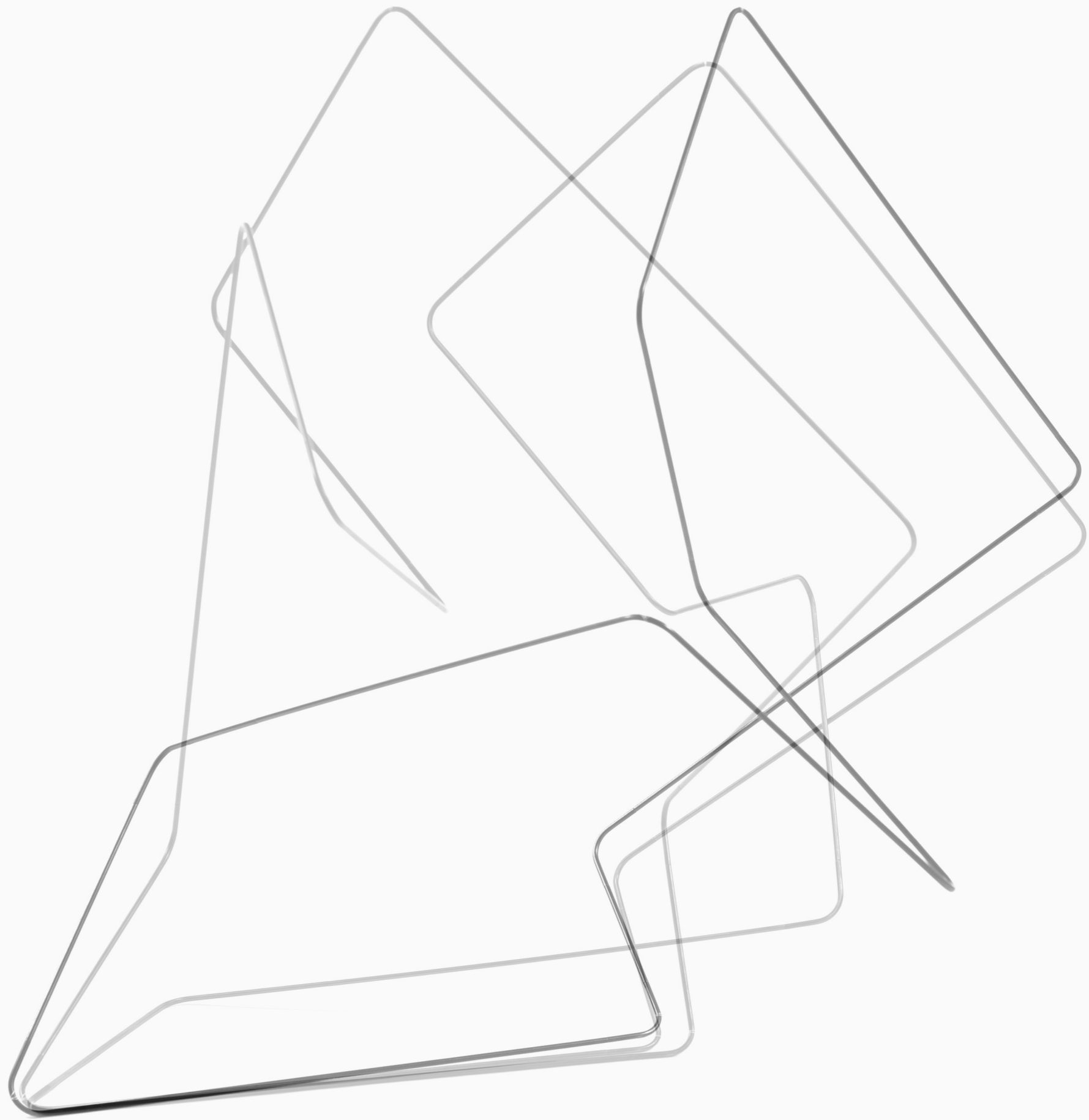
¹⁶⁸ Schoenberger, 2017

¹ A műtárgyról mozgáskísérleteket Lsd.: <https://veronikaszalai.com/2023/03/15/movement-experiments/> (2023.04.15.)









Kompozíció

A kompozíció azokat a tereket foglalja magába, melyeket a műtárgy elemkészletéből építtek fel. A készlet alapvetően ívekből és egyenesekből áll (lsd. 6. kép). Ezek az elemek számtalan struktúrává, térbeli vonallá állíthatók össze. Egy megkomponált vonal mozgásra képes. A vonal mozgása által leírt pályagörbék, és az így megrajzolt tér az, melyet műtárgyammal hangsúlyozni szeretnék. Az objektum lehet statikus vagy dinamikus rendszer, nyugalmi helyzet, vagy túlfeszített kompozíció is, mely a feszítés hatására darabjaira esik szét.

A disszertációban egy kompozíciót mutatok be azért, hogy láthatóvá váljon az objektum formájának változása, pályagörbéje a mozgás hatására (lsd. 7. kép, 8. kép, 9. kép, 10. kép, 11. kép, 12. kép).

Lépték

A „játékban levés” modelljének humánspecifikus megközelítése miatt a műtárgy léptéke az emberi testhez, az emberi kézhez igazodik (lsd. 1.3 *Megküzdési stratégia*, 1.3.2 „Széleken játszani”). A „játékban levés” tere ugyanis a játékos jelenléte nélkül értelmezhetetlen és összeesik (lsd. 2.1.2 *Elemek*).

A tárgyat felépítő elemkészlet mérete 6 mm-nek az x szerese. Például egyik meghajtott íveim mérete egy 60x60 mm-es négyzetbe illeszthető. Ez a 6 mm a kompozícióim „vonaltvastagságának” felel meg. Ez a vonal 6x6x6 mm-es mozaikok mentén felosztott térben tekereg. Ez az a háló, melyet már sokszor említettem – például a *Játéktér és idő* valamint *Kísérletek* részben –, és amely lehetővé teszi, hogy az elemek viszonyának változása és mozgása követhető legyen.

A lehetséges kompozíciók méreteinek korlátokat állítottam. Például fontos volt számomra, hogy az objektum minden eleme körülbelül egy méter távolságból látható legyen, mert ezt a tárgyat az emberi kéz irányítja. A bábozó körülbelül egy méterre tud eltávolodni a tárgytól akkor, ha közvetlenül az elemeit fogja, és kezével irányítja a mű mozgását (lsd. 11. kép).

Anyag

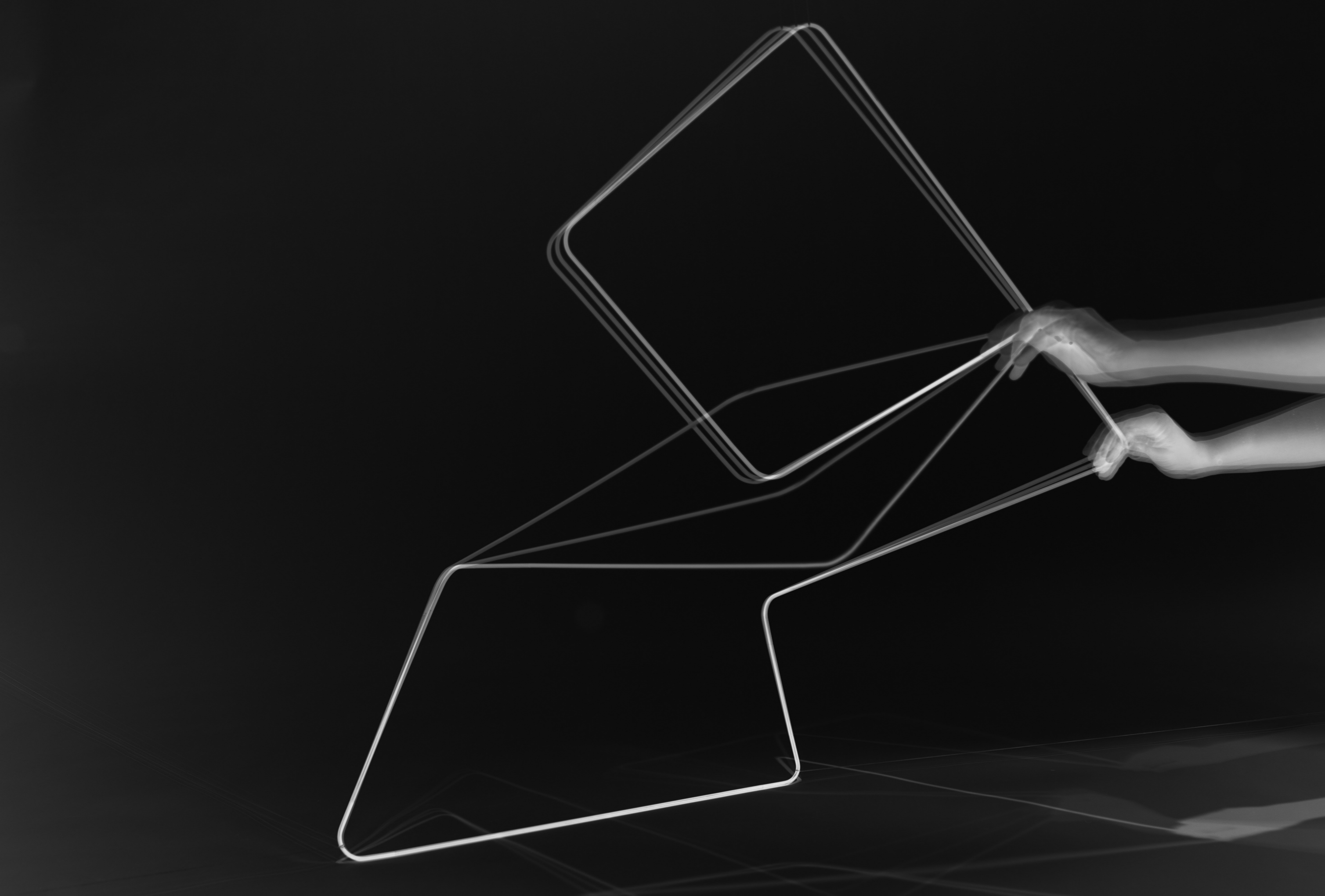
A műtárgy anyagának kiválasztásánál három fontos szempontot kellett összeegyeztetnem: a súlyt, a formát, és a színt.

A felhasznált anyagaim ezért vörösréz, vas és mágnes voltak. Az anyagok súlya és a mérete az emberi kéz léptékéhez, valamint a mágnes teherbírásához igazodik.

A forma kialakításában fontos volt számomra, hogy egy folytonos térbeli rajzolatot – vonalat – jelenítsek meg. Hat milliméter külső átmérőjű vörösréz cső félgyártmányt választottam a kivitelezéshez, mely minden szempontból megfelelt céljaimnak. Ebből a csőből készítettem el a tervezett elemkészletemet. Az elemkészlet szétszedhetősége, építhetősége és mozgathatósága miatt mágneses kapcsolatot alakítottam ki minden elem között. Ettől a tárgy szétszedhető, más kompozícióba összeépíthető, és egy adott kompozíció térben dinamikusan változtatható.

A tárgy színének meghatározásánál is fontos volt, hogy ezzel is egy rajzolatot érzékeltessen, ezért a vörösréz felületet grafit-szürkére patináltam. A szürke térbeli vonal a fehér háttérből kiemelkedik. Ennek a térbeliségnek, az éles és homályos vonalaknak még nagyobb hangsúlyt ad, hogy a tárgyról készült fotók egy részét fordított tónusértékkel mutatom be. Ettől a képen lévő árnyékok látványa is bekapcsolódik a fizikailag megépített struktúrába (lsd. 12. kép).







3.2.2 Lehetőségek és határok

A „játékban levés” modellje a fogalmi-logikai gondolkodás mentén strukturált tartalomból és vizuális művészeti megfogalmazásból áll (Isd. 2. *Játéktól a struktúráig*; 3. *Mestermű*).

Véleményem szerint ennek köszönhetően az 1. fejezetben (*Környezet és kontextus*) megfogalmazott problémák köre – mint például, hogy a játéktanulmányok területe információban túlterhelt, valamint a különböző definíciók és szakkifejezések miatt kommunikációs problémákkal küzd – lecsökken.

A „játékban levés” modelljének vizuális megfogalmazást tervezői és művészeti szempontból is fontosnak tartom. Tervezői szempontból a vizuális, kézzel fogható vázlatok a gyakorlati próbálgatást segítik elő, mellyel könnyebb a következtetések folyamatos megkérdőjelezése és újradefiniálása, így gyorsabban és több nézőpontot egy időben magában foglaló semleges megértést tesznek lehetővé. Művészeti szempontból számomra az a lényege, hogy a „(...) végességben megragadott dolog is nyitva legyen a végtelen felé.”¹⁶⁹ Ez által mások számára olyan struktúrát kínál, mely inspiráló és kisajátítható lehet (Isd. 1.2 *Módszerek, Kortárs részletesség, Designing for Transformative Play*).

A disszertációmban felvázolt modell alapkutatáson, valamint megélt tapasztalatokon alapszik. Általános képet nyújt a „játékban levésről”, speciálissá a gyakorlati alkalmazás révén válik, ezzel felvázolhatóvá tehet a jövőben bármely játékmenet során feltételezett dinamikus *Elemrendszer*t.

— 3.3 Etikai vonatkozások

„A (...) különböző típusú játéktechnikák másképp hajtanak minket előre: egyesek inspiráló és felhatalmazó módon, míg mások manipulatív és megszállott módon.”¹⁷⁰

A 2.1.2 *Elemek, Motivációk – Indíték – Feszültség* részben kiemeltem, hogy egy tervező által létrehozott bármilyen incentív érték, vagy a kulturális hatások által létrehozott másodlagos megerősítők a tanulás által képesek módosítani a játékos elsődleges megerősítéseit, akár olyan irányba is, amely nem az egyén vagy a faj jövőjét, fennmaradását szolgálja. Ez az összefüggés különösen fontos a gamifikáció korában, amikor az élet szinte minden területére játékmechanizmusok kerülnek másodlagos motivációk céljából. Ezek között a megerősítők között vannak olyanok, melyek egyes játékosra inspiráló és felhatalmazó módon hatnak, más struktúrák pedig megszállottá és manipulálhatóvá teszik a játékost.

Ezzel a megállapítással összefüggésben a függőségről és a tervezői felelősség határaitól osztk meg néhány gondolatot.

Függőség

A függőség „(...) kényszeres sóvárgás valami iránt.”¹⁷¹

2018-ban az Egészségügyi Világszervezet (WHO) felvette az internetes játékszavart (IGD) a betegségek nemzetközi osztályába (ICD-11), hogy diagnosztizálható állapotként szerepeljen benne.¹⁷² Ehhez jelentősen hozzájárult, hogy napjainkban a játékok és egyéb online UX felületek addiktív jellegére gyakrabban hívják fel a figyelmet.¹⁷³ Ezek jelentős része nem természetes játék-alapú rendszer, hanem tudatosan megtervezett addiktív struktúra. Kifejezetten úgy tervezték őket, hogy a cselekvések és a jutalmak láncolata a függőséget segítse elő.¹⁷⁴ Például a *Fortnite Battle Royale*-t a legaddiktívabb játékként tartják számon jelenleg.¹⁷⁵

„A függőség bizonyos értelemben tanulási folyamat eredménye.”¹⁷⁶ Az agy jutalmazó rendszerével van összefüggésben, melynek ingerlése kellemes érzéseket okozhat. „A jutalmazópályák aktivációját többnyire hétköznapi tevékenységek is beindítják.”¹⁷⁷ Azonban, ha egy alapvetően optimális jutalmazó rendszerrel született gyermek túlzott ingerlést kap környezetétől, a fokozott ingerlés következtében nem érzi majd elegendőnek a természetes örömforrásokat.¹⁷⁸

Véleményem szerint a minket körülvevő tervezett addiktív struktúrák által „minden eszközünk megvan arra, hogy függőségre kevésbé hajlamos gyerekekből is szenvedélybetegségekre fogékony kamaszokat és felnőtteket neveljünk (...)”.¹⁷⁹

171 Atkinson, Hilgard, 2005, 384. oldal

172 Forrás: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (2023.04.10.)

173 Forrás: <https://gamequitters.com/why-are-some-games-more-addictive/> (2023.04.10.)

174 Forrás: https://www.youtube.com/watch?v=4DE_4HUX94E (2023.04.10.)

175 Forrás: <https://www.caron.org/blog/fortnite-may-be-as-addictive-as-heroin> (2023.04.10.)

176 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 40. oldal

177 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 37. oldal

178 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 37-41. oldal

179 Dr. Kapitány-Fövény, 2019, 40. oldal

169 Kapitány, Kapitány, 2021, 34. oldal

170 Yu-Kai, 2015 – a szerző fordítása –

Felelősség

2004-ben Zimmerman-ék a tervezői felelősség kérdését a tervezett játékszerek kialakításával kapcsolatban a következőképpen fogalmazták meg: „A kihívás (...) az, hogy a játékélményt nem közvetlenül a játéktervező hozza létre. Ehelyett a játék egy felbukkanó tulajdonsága, amely a játékból ered, ahogy a játékos kapcsolatba kerül a rendszerekkel. A játéktervező létrehoz egy szabályrendszert, amelyet a játékosok laknak, felfedeznek és manipulálnak (...). A játéktervező csak közvetve tervezi a játékosok élményét azáltal, hogy közvetlenül megtervezi a szabályokat.”¹⁸⁰

A tervezők ezen megfogalmazás szerint tudatában vannak annak, hogy soha nem a tényleges játékélményt tervezik, csak azt a keretet, amelyben az élmény megtörténik.¹⁸¹

Ez a fajta tervezői szerepvállalás azonban már nem elégséges a gamifikáció korában, amikor az élet szinte minden területére tervezett játékmechanizmusok kerülnek (Isd. 1.1.2 Tervezőművészeti szerepvállalás, Gamifikáció kora; 2.1.2 Elemek, Motiváció – Indíték – Feszültség, Érzelmek – Érzelmi elköteleződés). Például Deterding hangos kritikát fogalmazott meg a gamifikációval kapcsolatban, hangsúlyozva, hogy a játékos elkötelezettségét és a játék belső motivációit gyakran figyelmen kívül hagyják a tervezés során.¹⁸²

A játék-alapú aktivitások, valamint a „játékban levés” struktúráinak alaposabb feltárásával lehetőséget teremthetünk arra, hogy a játékos élményét, elköteleződését és motivációit egy összetett rendszerben vizsgáljuk, ezzel egy szélesebb és kritikusabb perspektívában láthatjuk egy adott játék játékosra tett potenciális hatásait.

180 Salen, Zimmerman, 2004, 316. oldal – a szerző fordítása –

181 Walz, 2010, 30. oldal

182 Deterding, 2011

Konklúzió

A „*játékban levés*” modelljének célja egy nyílt végű, holisztikus, kritikus és kísérleti tervezőművészeti perspektíva nyitása.

A „*játékban levés*” tartalmát a fogalmi-logikai gondolkodás mentén strukturáltam (Isd. 2. *Játéktól a struktúráig*). A fogalmi-logikai gondolkodás azonban a „*játékban levés*” esszenciájának, esztétikai tapasztalatának megragadását nem teszi lehetővé. *Mesterművem* ezért ennek a tapasztalatnak, dinamikának a sűrített művészeti megfogalmazása. Műtárgyammal egy nyitott, építhető, mégis merev struktúrán belül végtelen formájú, de megismételhető, szabad mozgást hangsúlyozok.

A disszertációmban felvázolt modell alapkutatáson, valamint megélt tapasztalatokon alapszik. Általános képet nyújt a minőségi „*játékban levésről*”, speciálissá a gyakorlati alkalmazás révén válik, ezzel felvázolhatóvá tehet a jövőben bármely játékmenet során feltételezett dinamikus elemrendszert. Ez a modell elősegítheti, hogy a kutatási területek és a játékosok nézőpontja összefonódjon, az elméleti eredményeket a holisztikus tervezői gyakorlatban nagyobb mértékben hasznosítani lehessen, vagy éppen fordítva: a holisztikus tervezői gyakorlat jelentős mértékben hozzájárulhat a nézőpontok kreatív feltárásához és az elméletek gazdagodásához is.