

Játékos vagy?

Manapság a legtöbb ember vonakodva válaszol igennel erre a kérdésre – még akkor is, ha imádja a játékokat. És ki hibáztathatja őket? Társadalmunkban nagyon sok előítélet él a játékokkal szemben: időrablók, antiszociálissá tesznek és rombolják a koncentrációképességet. Gyakran elítéljük azokat az embereket, akik játszanak – szomorúak és magányosak, nem képesek megküzdeni a valósággal, eldobják maguktól a való életbeli lehetőségeiket.

A játékokkal szembeni számos előítéletet figyelembe véve talán egy új fogalomra van szükség azok leírására, akik sok időt töltenek játékkal. Javaslom, nevezzük őket így:

Super-Empowered Hopeful Individuals (Független, ígéretes személyek).

Több mint egy évtizede kutatom a játékok a való életbeli gondolkodásmódunkra, cselekedeteinkre és problémamegoldó képességeinkre gyakorolt hatását. A legfontosabb dolog, amit megtanultam e kutatások során: a játszva felnövő emberekben a többiekkel szemben nagyobb az optimizmus, motiváció, eltökéltség és nagyobb a rugalmasságuk a kudarckezelés tekintetében. Hajlamosabbak együttműködni, mint versenyezni. (Ez így igaz! Négyből három játékkal töltött órát inkább kooperatív, mint versenyző környezetben töltünk.) Teljes mértékben élvezik a komoly kihívásokat és a kemény munkát – egészen addig, amíg képesek felnőni a hősies feladathoz.

Természetesen a játékon kívüli életben ez nincs mindig így. Számukra a gondosan megtervezett, világos célokat, határozott irányvonalakat és állandó, pozitív visszacsatolást biztosító környezet az ideális. Ugyanakkor közben kell tartaniuk a dolgokat: végül is, csak akkor játék a játék, ha jól választjuk meg a legyőzendő akadályt. Bár a verseny rövid távon ösztönzi őket, az erősségeik akkor teljesednek ki leginkább, ha az együttműködés uralja a terepet.

Mit jelent ez a mindent átható játék a munka világában? Jelenleg az amerikai és az egyesült

királysági fiatalok elsősorban, 97%-os arányban játszanak videojátékokkal; átlagosan több mint egy órát naponta. Talán még meglepőbb, hogy a kétévesek 92%-a már játszik a szülei telefonján és táblagépen. Manapság lényegében mindenki játékosként nő fel, ami a következő évtizedekben a „gamerek” állandó utánpótlását biztosítja a munka világának.

A mai vállalatok számára a vidám – ugyanakkor ijesztő – feladat az, hogy rájöjjenek, hogyan lehet hasznosítani a tipikus játékos szupererejét a munkavégzés során. Szerencsére a PHD-hez hasonló cégek, a Source-hoz hasonló, innovatív rendszereket fejlesztenek, amelyek lehetőséget biztosítanak a munkatársak számára az őket a szervezeten belül legjobban érdeklő napi kihívások játékos formában történő leküzdésére. A Source a kedvenc példám a munkában alkalmazott „gamification”-re, mert a lehetőségek véget nem érő folyamat hozza létre a just-in-time együttműködéshez, miközben segít a munkatársaknak azonosítani és fejleszteni egyéni erősségeiket.

Létezik egy régi bölcsesség, amelyet Platónnak, a görög filozófusnak tulajdonítanak: „Többet megtudhatsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt.” Valószínűleg itt az ideje aktualizálni ezt a mondást: a következő évtizedben képesek leszünk többet megtudni egy vállalatról az általa játszott játékokból, mint az általa elvégzett munkából.

Kellemes játékot!

Jane McGonigal, PhD

Játékfejlesztő és a *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* című könyv szerzője