



# GAMES vs. GAMIFICATION

# MI AZ, HOGY JÁTSZANI?

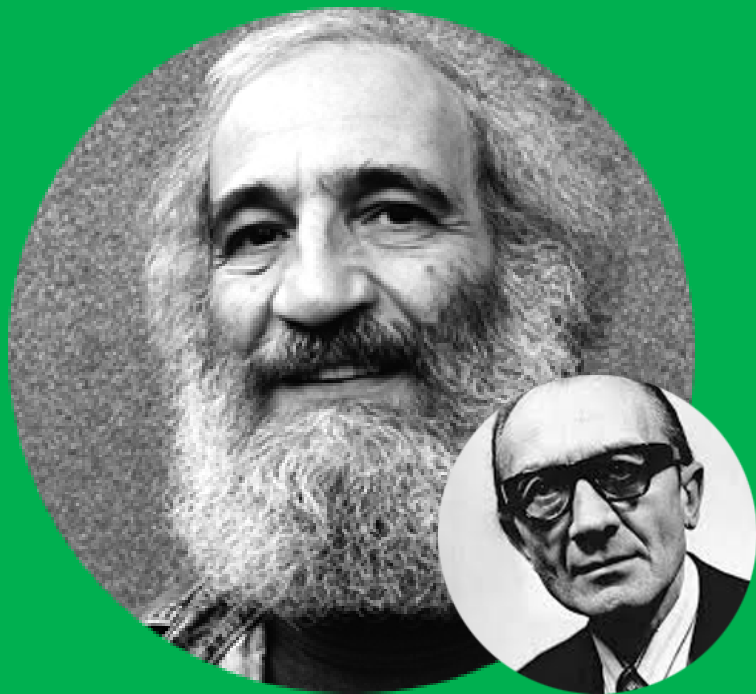


„önkéntes próbálkozás szükségtelen akadályok leküzdésére”

„**playing a game** is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles”

– Bernard Suits  
The grasshopper 1978

# MIÉRT JÁTSZUNK?



„Létfontosságú, hogy az ember időnként olyat is csináljon, ami nem létfontosságú.”  
– Mérő László

„a játék önjutalmazó, kívülről nem motiválható, adaptív viselkedési forma” – Grastyán Endre





# MI A NEM JÁTÉK?

Szabályok, pontok,  
progress, levelup,  
feedback, ezektől  
önmagában nem lesz  
semmi sem móka.

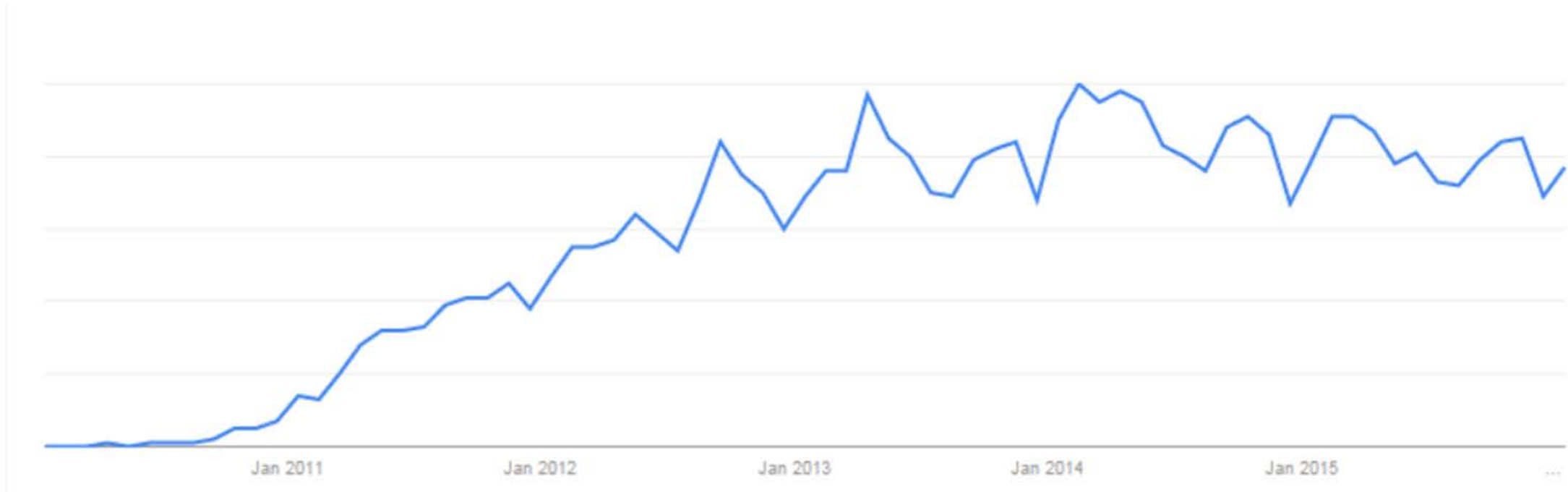
Ez csak a játék mechanika

# GAMIFICATION

Játék mechanikai elemek szövése  
célrányos tevékenységekbe, hogy ez  
által növeljük annak hatékonyságát.



# MI TÖRTÉNT A GAMIFOCATION-EL?



game<sub>Y</sub>ffective

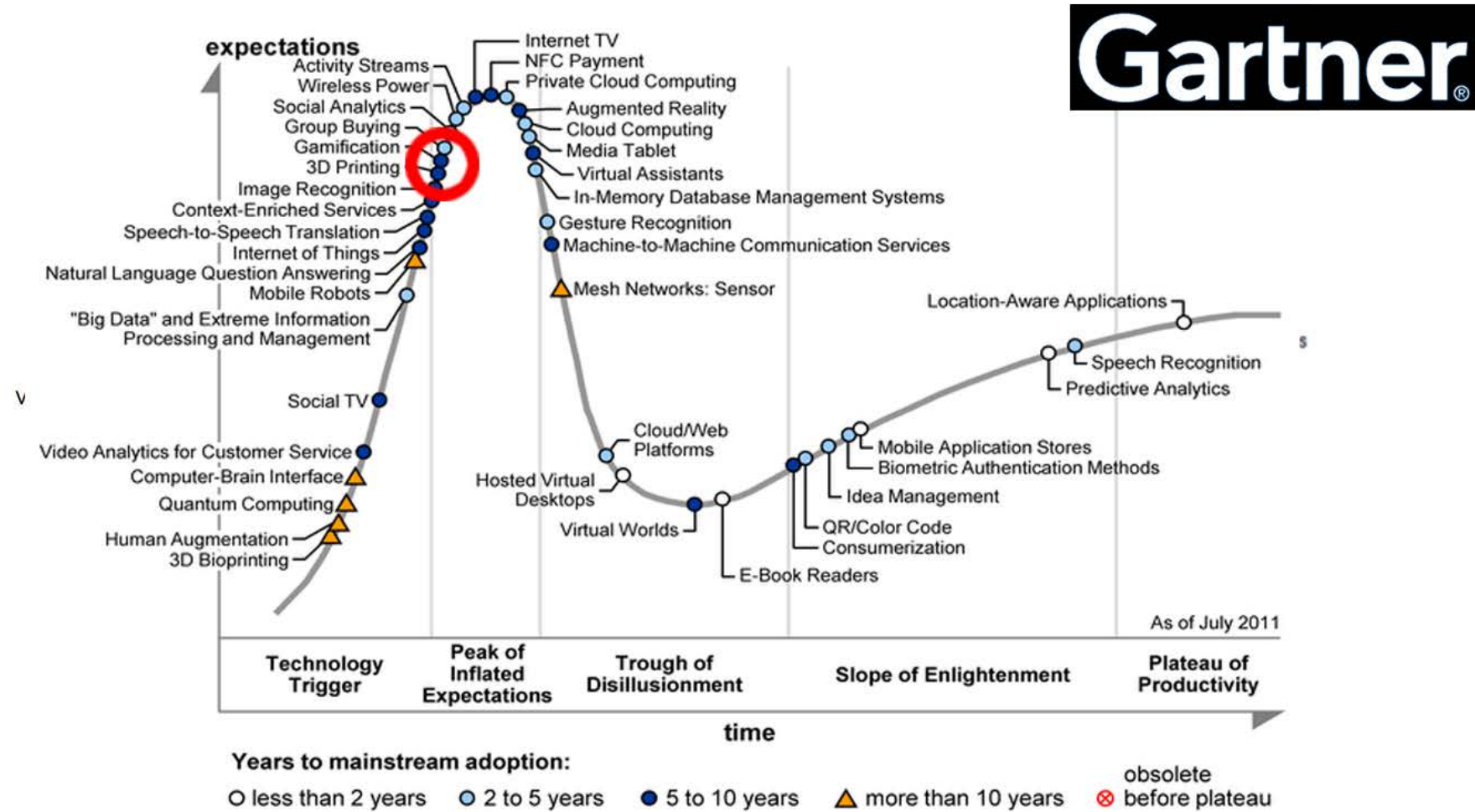
**gametize**  
experience through play

 **crm**  
gamified®

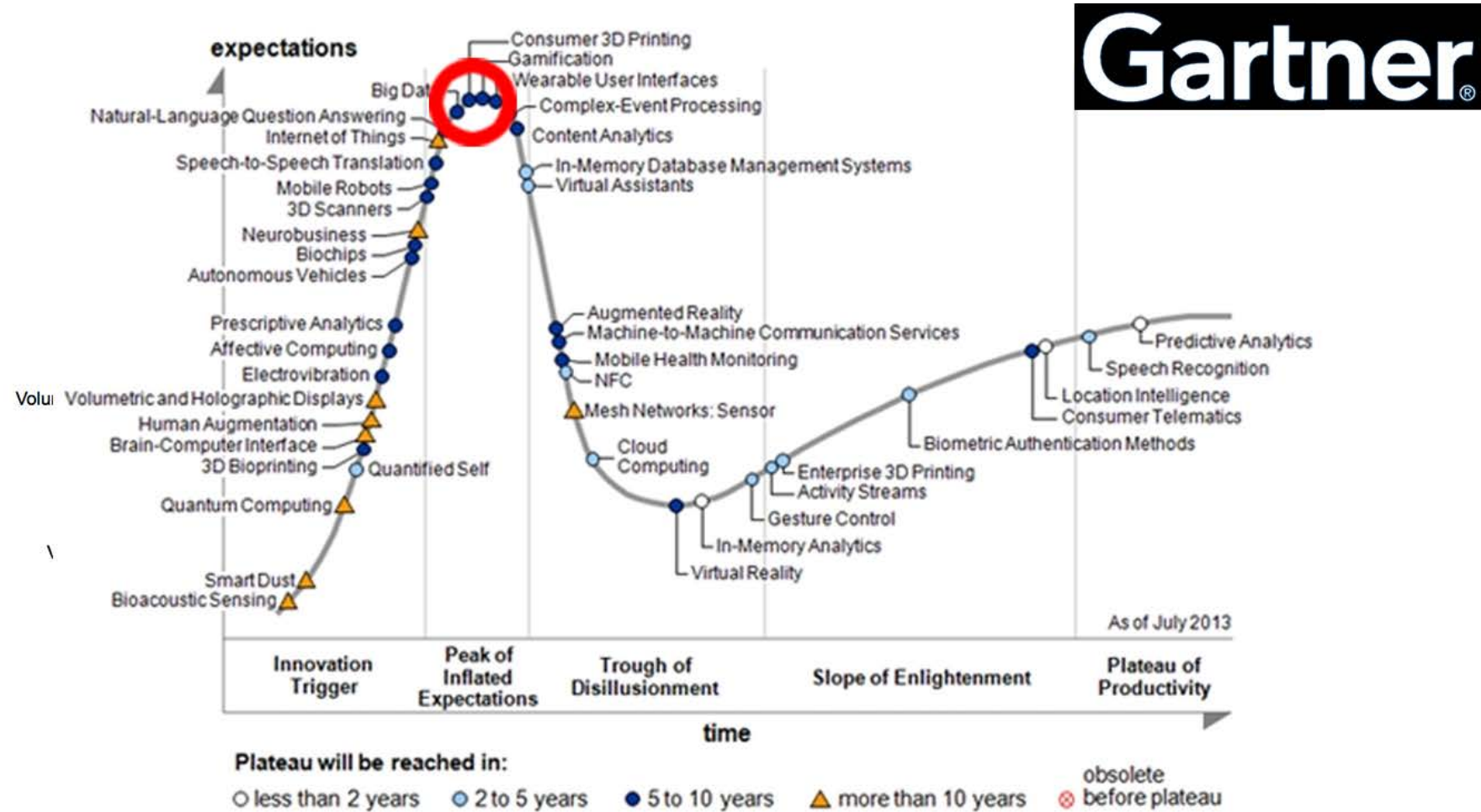
session 

**MEC**

2011

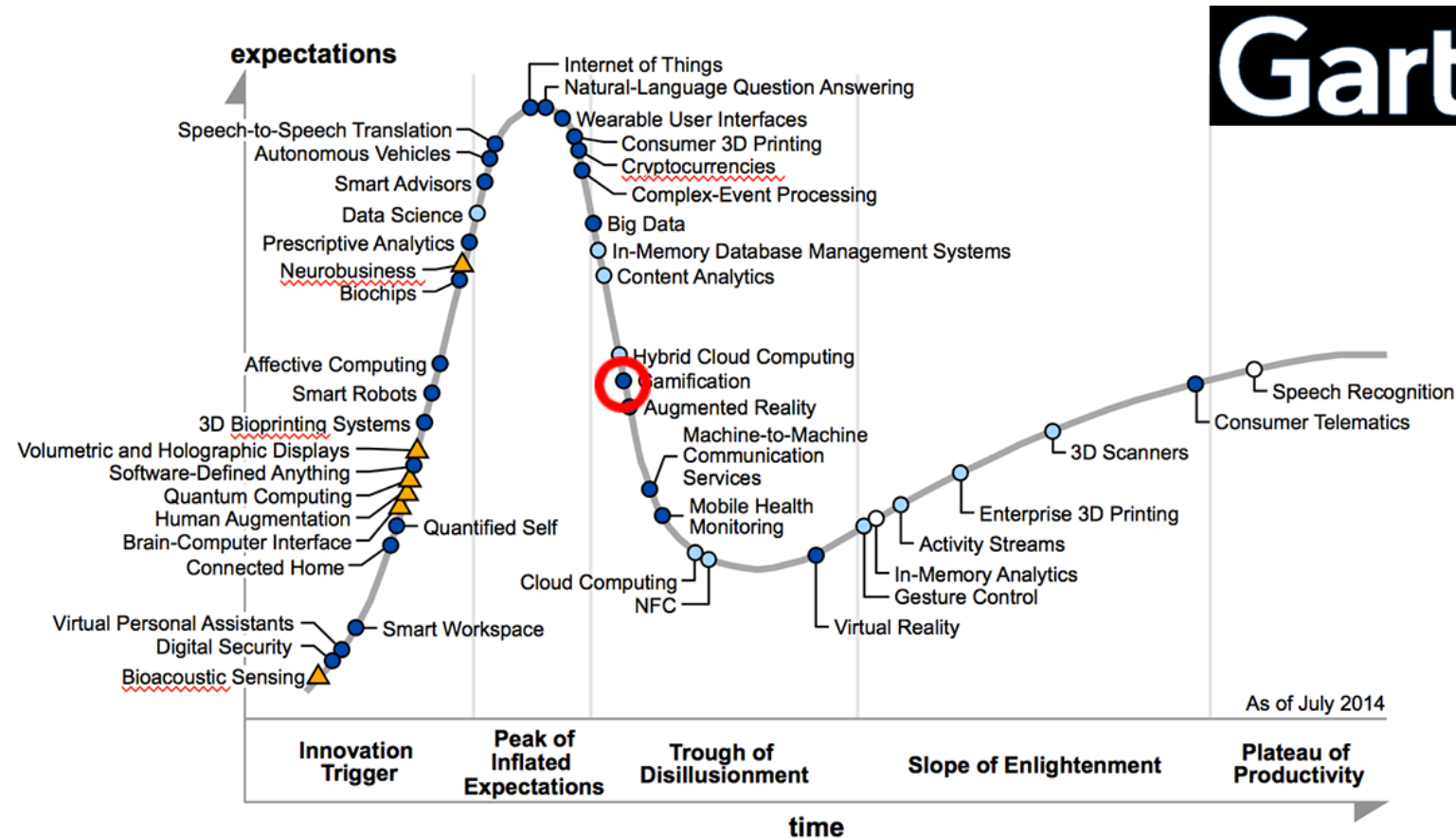


# 2013



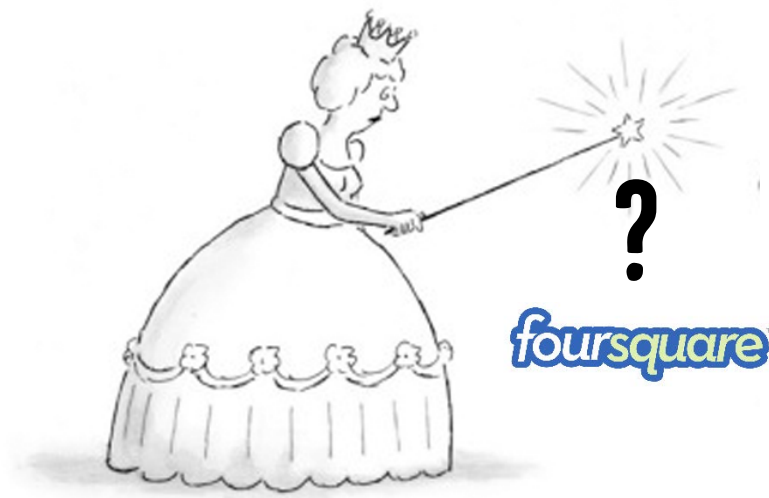


# 2014

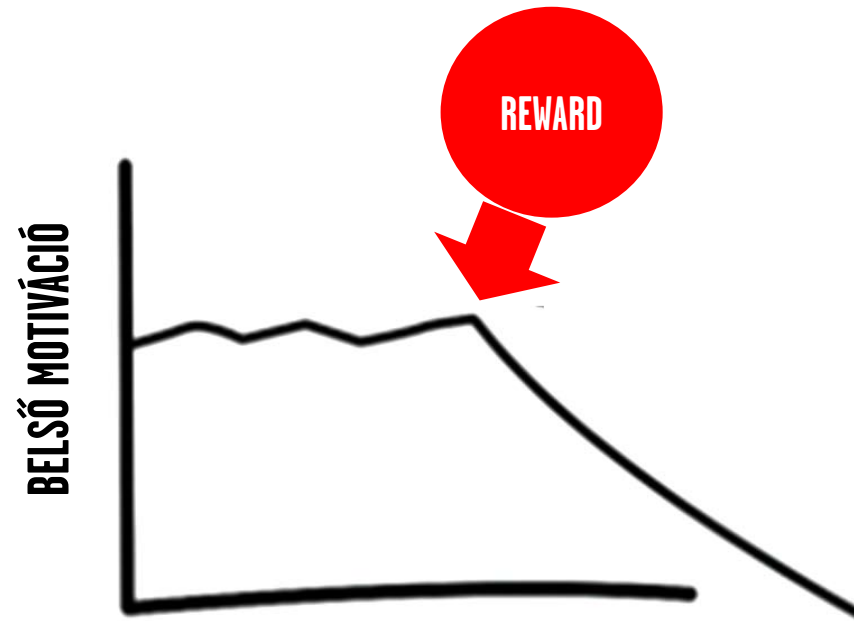


# Gartner®

# KÉT NAGY BAJ



Sok esetben  
elmaradt a móka



Túlzott igazolás  
(over-justification)

# ÁTMENETI ÁLLAPOTOK





# SEA ANCHOR

Quest





# knack?



# A JÁTÉK ELSŐSORBAN FUN CONTENT

AZ ÉLMÉNYEK BIRODALMÁBAN INKÁBB A JÁTÉKNAK VAN HELYE

1

az egyik  
legszofisztikáltabb  
tartalom, ami  
létezik

2

problémák  
koktéljának  
ellenszere





# A JÁTÉK, LEHET KOMMUNIKÁCIÓS CSATORNA

Teljesen nyitott elme a túloldalon  
Fogyasztás ösztönzés  
Free-to-play helyett,  
termékkapcsolás