

AI EDUCATION SUMMIT

A figyelemért folyó verseny – Gamifikáció és hallgatóközpontú megközelítés a felsőoktatásban

2026. 09. 08. 11:35

Quantum Stage

HUN · 20 perc

**Dr. Novák Pál**

adjunktus · Pécsi Tudományegyetem

Dr. Novák Pál, a Pécsi Tudományegyetem adjunktusa, úgy véli, hogy az egyetemeknek a gamifikáció és a pszichológiai keretek segítségével kell megőrizniük az emberi figyelmet és előmozdítaniuk az emberiséget a mesterséges intelligencia korában.

MIRŐL VOLT SZÓ

A prezentáció a műszaki világban betöltött egyetemek szerepét vizsgálja, és a Humboldti eszményhez való visszatérés mellett érvel, ahol az oktatás a szellem inspirálását és jobb emberi lények létrehozását szolgálja. Dr. Novák Pál szerint, bár a gépek egyre inkább átveszik az oktatók szerepét, egyetemek egyedi értéke abban rejlik, hogy felkeltik a kíváncsiságot, és felkészítik az egyéneket arra, hogy a 21. században is emberként éljenek. Például a beszélő összehasonlítja a videojátékok és a vallások által nyújtott kognitív támogatást egy olyan kiszámítható keretrendszerrel, amely biztonságot nyújt egy összetett, kiszámíthatatlan életben.

A vita a figyelem jelenlegi válságát tárgyalja, megjegyezve, hogy sok intézmény fókuszában továbbra is a karrier megőrzése áll a diák-központú fejlesztés helyett. Dr. Novák Pál bírálja az oktatók és diákok közötti elidegenedést, azzal érvelve, hogy a jelenlegi rendszer nem képes mérni a valódi kíváncsiságot vagy a projektalapú gondolkodást. Például a hagyományos mutatók, mint a részvétel vagy az érdemjegyek gyakran nem tükrözik a tényleges elköteleződést vagy a kompetencia fejlődését. Ezek az elemek együttesen azt sugallják, hogy a gamifikációt viselkedési iránymutatási rendszernek kellene használni az autonómia, a kompetencia és a kapcsolat kialakítására.

KIEMELT MEGÁLLAPÍTÁSOK

- A videojátékok és a vallások hasonló kognitív kereteket biztosítanak, mivel előre látható szabályokat és következményeket kínálnak egy összetett világban.
- A hagyományos egyetemi mutatók, például a részvétel és az érdemjegyek nem elégségesek a valódi kíváncsiság vagy az AI által vezérelt projektgondolkodás mérésére.
- A gamifikáció akkor a leghatékonyabb, ha az alapvető emberi szükségleteket, mint az autonómia, a kompetencia és a kapcsolat, célozza meg, nem csupán címkéket változtat.

ÜZLETI HATÁS

A gyakorlati alkalmazás során a diákokat tömegként kezelő megközelítés helyett az egyéni készségfejlesztésre és visszacsatolási mechanizmusokra kell összpontosítani. Az algoritmikus viselkedési iránymutatás pedagógiai integrációjával az intézmények növelhetik a diákok elköteleződését és megtartását. Ez a megközelítés a egyetemet a hibák biztonságos környezetének tekinti, ahol olyan magas szintű kompetenciák fejleszthetők, amelyeket a gépek nem képesek reprodukálni, ezzel biztosítva az oktatási modell jövőjét.

KÖVETKEZTETÉS

Dr. Novák Pál azzal zárja, hogy arra ösztönzi a pedagógusokat, hogy használjanak modern eszközöket, hogy segítsék az embereket abban, hogy emberibbek legyenek, nem pedig gépiesebbek. Az AI felemelkedését a fotográfia feltalálásához hasonlítja, amely felszabadította a festők fotorealizmus alól, hogy új művészeti mozgalmakat hozzanak létre. A végső ajánlás az, hogy ezeket a technológiákat használják fel az emberi szellem felszabadítására a mechanikus korlátoktól, és mélyebb intellektuális felfedezések elősegítésére.

AI EDUCATION SUMMIT

The Battle for Attention: Gamification and a Student-Centered Approach in Higher Education

2026. 09. 08. 11:35

Quantum Stage

HUN · 20 perc

**Dr. Pál Novák**

Assistant Professor · University of Pécs

Dr. Pál Novák, Assistant Professor at the University of Pécs, argues that universities must leverage modern technologies and gamification to preserve human attention and foster human-centric values in the age of artificial intelligence.

WHAT WAS DISCUSSED

Dr. Pál Novák emphasizes the Humboldtian ideal of the university as a space for curiosity and the cultivation of the human soul rather than just a site for knowledge transfer. He notes that while machines are increasingly taking over the role of instructors, the unique value of a university lies in creating individuals capable of remaining human in the 21st century. For example, he suggests that the university should serve as a space for inspiring the mind and creating a better future.

The presentation explores how video games and religions provide adaptable rule systems that offer psychological security and predictability in a complex world. Dr. Pál Novák proposes using the underlying psychological mechanisms of gamification—autonomy, competence, and relatedness—to improve educational engagement. For example, he advocates for offering students choices in exam formats and providing meaningful, live feedback rather than just grades. These elements combined suggest that gamification should be a behavioral tool for the instructor to foster student development.

KEY TAKEAWAYS

- Video games and religions both provide predictable frameworks that offer psychological comfort in an unpredictable world.
- True gamification in education is a behavioral management system based on autonomy, competence, and relatedness, not just changing terminology like "quests" or "XP."
- The university's primary role in the AI era is to foster human-centric curiosity and the ability to remain human amidst technological advancement.

BUSINESS IMPACT

The practical application involves moving away from mass-processing students toward a student-centered approach that treats learners as individuals with unique skill sets. By implementing gamification principles, institutions can improve student retention and engagement, addressing the "goldfish" attention span of the current generation. This shift requires moving beyond measurable metrics like attendance and credits toward assessing project-based AI thinking and genuine curiosity.

CONCLUSION

Dr. Pál Novák concludes by urging educators to be optimists who use technology to liberate humans from the need to act like machines. He recommends that universities become the final sanctuary where humans can afford to make mistakes and learn. He calls on the audience to use these modern tools to help students become more human than ever before.