



Könyvismertetés

Pásztor Enikő Judit (2024, szerk.). *A Játékról Komolyan – Tanulmányok a játékkutatás legújabb eredményeiről. A Benedek Elek Pedagógiai Kar tanulmánykötete.* Sopron, Soproni Egyetem Kiadó, ISBN 978-963-334-545-0, pp. 369

Berta Bianka¹

A játék mint az emberi kultúra része folyamatosan változik, fejlődik, valamint folyamatosan bővülő kutatási területeket nyit meg. Jó példája ennek a Soproni Egyetem gondozásában 2024-ben megjelent tanulmánykötet, *A játékról komolyan: Tanulmányok a játékkutatás legújabb eredményeiről*, amelyben az egyetem oktatóinak, doktoranduszainak és mesterszakos hallgatóinak, valamint a Pécsi Tudományegyetem egyik oktatójának írása olvasható. A vaskos kötet átfogó képet nyújt a játékkal kapcsolatos interdiszciplináris területekről, amelyek a neveléstudományok szempontjából relevánsak. Ahogy a kötet szerkesztője írja, „[a] kötet megjelenése egy példaértékű együttműködés eredménye, amely kiválóan reprezentálja a Soproni Egyetemen folyó tudományos munka sokszínűségét és nyitottságát” (Pásztor, 2024, p. 7.).

A könyv szerkesztője Pásztor Enikő Judit, a Soproni Egyetem oktatási rektorhelyettese, akinek eddigi kutatásainak jelentős része a játékhoz kapcsolódik. *A játékról komolyan* című kötetébe a Soproni Egyetem négy karának oktatóit vonta be, akik legfrissebb kutatási eredményeik bemutatásával tették teljessé a művet. Az összesen 23 tanulmányt tartalmazó kötet jól reprezentálja a játék világának sokszínűségét.

A tanulmánygyűjtemény központi kérdése: Hogyan közelítsük meg tudományosan a játékot, hangsúlyozva annak pedagógiai, pszichológiai, történelmi és technológiai aspektusait. Rendkívül érdekesek azok a tanulmányok, amelyek a játék történetiségével foglalkoznak. Ezek újabb adalékokkal szolgálnak arról, hogy a történelemben hogyan formálta a játék a kultúrát és a társadalmi kapcsolatokat. Ezzel párhuzamosan az olyan legmodernebb technológiákkal kapcsolatos kutatások is helyet kaptak a kötetben, mint például a ChatGPT hangalapú fejlesztésével kapcsolatos játékokról szóló írás, amely új távlatokat nyithat meg a pedagógiában.

A tanulmánykötet három fejezetből áll. Két idegen (angol és német) nyelvű tanulmány is helyet kapott benne, ezzel is hozzájárulva a nemzetközi perspektíva gazdagításához és a téma globális szintű megértéséhez.

¹ bertabianka26@gmail.com

Az első fejezet címe „Játéktörténeti Kutatások”, amelyben 11 írást olvashatunk. A tanulmányok – többek között – a játék történeti gyökereinek kulturális értelmezésére engednek betekintést. A szerzők a játék történeti dimenzióit vizsgálják, a társasjátékok eredetétől kezdve az ókori játéktáblák matematikai előképein át a népi játékok közoktatásban való megjelenéséig. Adorján Balázs és Bednárík Éva írása a társasjátékok történetéről, Kéri Katalin kutatása pedig a 16. századi játékokról szól Juan Luis Vives műveiben. Molnár-Kovács Zsófia ikonográfiai vizsgálata különösen érdekes, mivel a játék képi ábrázolásának változásait mutatja be a *Köznevelés* című folyóirat évtizedekre bontott tartalmait, így elemzése az 1953-as, 1963-as, 1973-as és 1983-as évfolyamokra terjed ki. A fejezet szerkezete progresszív, logikus vonalvezetés mentén haladva mutatja be a játék történetének állomásait. A tanulmányok rávilágítanak arra, hogy a játék nem csupán szórakozási forma, hanem a társadalmi normák, értékek és tudás átadásának egyik eszköze is.

A tanulmánykötet második tematikus blokkja „A játék pedagógiai, gyógy-pedagógiai és pszichológiai aspektusai” címet viseli. Az ebben a fejezetben található hét írás a játék fejlesztő hatásait és alkalmazási lehetőségeit veszi górcső alá a nevelés és oktatás különböző szinterein. A tanulmányok között találunk kulturális, nyelvpedagógiai, gyógypedagógiai és pszichológiai megközelítéseket, amelyek mind egyetlen közös gondolatkör mentén szerveződnek: a játék fejlesztő, formáló és diagnosztikai szerepét vizsgálják különböző kontextusokban. Pásztor Enikő Judit tanulmányában a gyermekek babaválasztásában megjelenő etnikai preferenciákat és előítéleteket elemzi nemzetközi perspektívában, míg Babai Zsófia és Kovácsné Vinkovics Éva a másodnyelv elsajátításának egyik hatékony eszközeként mutatja be a játékot. Vida Gergő tanulmánya a játék gyógypedagógiai diagnosztikai és fejlesztési lehetőségeire világít rá, amely új utakat nyithat a speciális nevelési igényű gyermekek támogatásában. Ebben a fejezetben a bábpedagógia is reflektorfénybe kerül, de olvashatunk a drámajátékok érzelmi intelligenciát fejlesztő szerepéről, valamint a játékosított tanulási módszerek alkalmazási lehetőségeiről is. Különösen érdekes az a tanulmány, amely a játék felnőttkori jelentőségét és a szupervízióban betöltött szerepét vizsgálja, hangsúlyozva annak szakmai önreflexiót segítő hatását. A fejezet különlegessége abban rejlik, hogy a játékot nem csupán gyermeki tevékenységként mutatja be, hanem olyan komplex eszközként, amely az oktatás, a fejlesztés és a mentálhigiéné területén egyaránt kiemelt szerepet játszhat.

A kötet harmadik fejezete az „Innováció és technológia a játékok világában” címet viseli, mely öt tanulmányt tartalmaz. Ezekben olyan kutatási eredményeket mutatnak be a szerzők, amelyek a modern technológiák és a játékok világát kapcsolják össze. A kötetben helyet kapnak az interaktív és virtuális játékok, valamint különböző értekezések folynak az innovációk adta lehetőségek pozitív és negatív hatásairól. Megjelenik például a drónok alkalmazása az oktatásban, a Ped-Ing-Toy projekt, amely a pedagógia és mérnöki tudományok összekapcsolásával fejleszt játékokat, valamint a „11 játék a ChatGPT Advan-

ced Voice Mode használatával” című írás, amely a mesterséges intelligencia szerepét vizsgálja a játékos tanulásban. Emellett a pályaorientáció támogatása a kiterjesztett valóság (AR) segítségével is fontos téma, ahogyan a fajtékok terméktervezési folyamata és lézeres gyártása is megjelenik, mint a technológia és hagyományos anyaghasználat találkozási pontja.

Itt találkozhatunk olyan tanulmányokkal, amelyek a mesterséges intelligencia és a kiterjesztett valóság oktatási alkalmazásait tárják fel. Kissné Zsámboki Réka a drónok oktatási célú alkalmazásáról ír, míg Horváth Péter György és Hartl Éva interdiszciplináris projektet mutat be a játékpedagógia és mérnöki tudományok összefüggésében. Heidt Judit tanulmánya a mesterséges intelligencia szerepét vizsgálja a gyógypedagógiában, valós példákon keresztül bemutatva, hogyan használható a ChatGPT a fejlesztő játékokban.

A tanulmánykötet egyik legnagyobb erőssége az interdiszciplináris megközelítés és a különböző tudományterületek közötti kapcsolódási pontok feltárása. A történeti kutatások és a modern technológiai innovációk egymás mellett való bemutatása különösen szemléletesen mutatja meg a játék időtlen jellegét és állandó fejlődését. A szerzők nem csupán elméleti megközelítést alkalmaznak, hanem számos gyakorlati példát és empirikus kutatási eredményt is bemutatnak, amelyek hozzájárulnak a játékpedagógia és játékkutatás fejlődéséhez. A kötet nemcsak kutatók és oktatók számára nyújt hasznos információkat, hanem minden olyan szakember számára, aki a játék szerepét kívánja mélyebben megérteni a nevelés és az oktatás elméletében és gyakorlatában.

Irodalom

- Pásztor, E. J. (2024, szerk.). *A játékról komolyan. Tanulmányok a játékkutatás legújabb eredményeiről. A Benedek Elek Pedagógiai Kar tanulmánykötete.* Soproni Egyetem Kiadó, <https://doi.org/10.35511/978-963-334-545-0>