

A játékról komolyan. Tanulmányok a játékkutatás legújabb eredményeiről

Tészabó Júlia*

DOI: 10.21549/NTNY.50.2025.3.5



Pásztor, E. J. (szerk.) (2024). *A játékról komolyan – Tanulmányok a játékkutatás legújabb eredményeiről*. A Benedek Elek Pedagógiai Kar tanulmánykötete. Soproni Egyetemi Kiadó. <https://journal.uni-sopron.hu/index.php/soekonyvek/issue/view/pasztor-eniko-judit-a-jatekrol-komolyan>

Pásztor Enikő sokrétű szervezői-szerkesztői munkája eredményeként megjelent kötetet vehetünk kézbe most – és olvashatunk online formában is – egy olyan témában, ami, sajnos, mindeddig csak kevés figyelmet kapott az oktatásban, és csak néhány elkötelezett oktató munkájának köszönhetően jelenik meg a felsőoktatási intézményeinkben. Külön kiemelendő, hogy a szerzők egy intézményből, a Soproni Egyetemről toborzódtak, tükrözve, milyen sokirányú és magas színvonalú munka zajlik ott.

A résztvevők listája nagyon bőséges, az egyetem oktatói mellett hallgatók, doktoranduszok is szerzőként szerepelnek. Egyes többszer-

zős kutatások résztvevői az Egyetem más-más karáról, intézetéből működtek együtt a kutatásban.

A témák között, életkor és intézmény típus szempontjából, hangsúlyos a játék és a játékos módszerek bemutatása a kisgyermek nevelésében, de helyet kapott a gyermekkortörténet és a neveléstörténet, a gyógy-pedagógia, a klasszikus játékszerek témája, a felnőttkori játék, a modern technikai eszközök lehetőségei és az egyetemi oktatás színtere is.

A könyv egészéből nemcsak a játék sokféleségére, gazdag történetére, az általa nyújtott pedagógiai, pszichológiai, fejlesztő pedagógiai módszerek gazdag tárházára láthatunk rá, hanem arra is, hogy kutatására milyen sok irányból nyílik lehetőség.

A kötetet nemcsak tematikus, hanem módszertani sokféleség is jellemzi. A témák feldolgozásához tartalom-elemzést, a matematikai módszereket, kérdőíves kutatást, képelemzést, és dokumentum elemzést is alkalmaztak a szerzők.

A játék pedagógiai felhasználásának területét érintő tanulmányokban rendkívül gazdag a kínálat: a fejlesztő pedagógiától a bábozásig, a gamifikációtól a mesterséges intelligencián át a drón felhasználásáig sokféle lehetőséget mutatnak be a tanulmányok. Ezek mindegyikére jellemző, hogy a szerzők témájukat a szakmai diskurzus kontextusába építik, kutatásukhoz igyekeznek a legfrissebb – elérhető – nemzetközi szakirodalmi háttérrel felhasználni.

Az első nagy blokk tanulmányai a játék, a játszás és a kultúra területével foglalkoznak, azok társadalmi hatásaival és pedagógiai felhasználásukkal a megelőző időszakok játékfelfogásait elemezve.

* Címzetes egyetemi docens, Eötvös Loránd Tudományegyetem Pedagógiai és Pszichológiai Kar, teszabo.julia@ppk.elte.hu

Már a reneszánsz időszakában felgyeltek arra, milyen fontos szerepet tölt be a gyerekek életében a játék, és azokra az elemekre, amelyek a gyerekek játéktevékenységéből a nevelés, oktatás számára, mint fejlesztő eszközök felhasználhatók.

A jelentős humanista, Juan Luis Vives már a 16. században felvázolt egy pedagógiai rendszert, amiben a szabad, de ellenőrzött játék szükségességéről vallott, és ezek az elképzelések a későbbiekben is nagy hatást gyakoroltak a pedagógiai gondolkodásra. *Kéri Katalin: Játékok a XVI. században, Juan Luis Vives műveiben* című tanulmánya pedagógiatörténeti, gyermekkortörténeti nézőpontból elemzi Vives elképzeléseit, és bemutatja azokat a játékos elemeket, amelyek Vives elsősorban a nyelvtanításban használt szövegeiben, párbeszédében található, és nagyon életszerűen jelenítik meg a korszak gyerekeinek játékvilágát.

A játéktevékenység irányában megmutatkozó szemléletváltozás a 18-19. század nagy szellemi mozgalmainak köszönhető. A több jelentős játékelmélet született ekkoriban a Schiller esztétikai játékelméletében megjelenő alapvető felismerésétől, vagyis a játéknak az emberi lényeghez tartozó voltától Kanton át. A darwini tanokból kiinduló biológiai játékelmélet képviselője, Karl Groos fejlődési koncepciója már a fiatal egyedek, és így a gyerekek játékának fejlődésben betöltött szerepére helyezte a hangsúlyt.

A 20. század hozzájárulása a játék elméleti megközelítéséhez Johan Huizinga alapvető kultúraelméleti műve, az 1938-ban megjelent *Homo Ludens*. A mű azóta is sok észrevételt kiváltó megállapításai a kultúra játékgyökereiről, megújították a játék és a kultúra viszonyáról szóló szakmai párbeszédet. Fontos eleme a könyvnek a játék jellemzőinek tételes felsorolása: szabad (nem elrendelt) cselekvés, nem a közönséges, a valóságos élet, birtokba veszi a játékost, nem komoly, komolysága magában rejlik, érdek nélküli, célja önmagában rejlik, helye és időtartama különül a mindennapoktól, saját tere van, rendet teremt, szabályok, ritmus és harmónia, versengés, feszültség és bizonytalanság, titkolózás jellemzi.

A kötetben *Csiha Tünde Noémi: Culture Born in Play* című írása Huizinga művéből kiindulva történeti szempontból vizsgálja egyes kultúrák játékelemeit, és kitér a kultúrakutatás újabb megközelítésmódjaira is.

A pedagógiai játékfelfogások elsősorban a Magyarországon is rendkívül nagy hatású Friedrich Fröbel-féle pedagógia hatására alakultak. A korai játékpedagógiai elképzelések feltárása szempontjából rendkívül hasznos a játéktörténet kutatói számára *Révész József és Révészné Pálfi Krisztina 19. századi, gyermekjátékokról szóló művek a Helikon Könyvtár gyűjteményében* című munkája, hiszen egy eddig jórészt feldolgozatlan forrásgyűjteményt mutat be, amelyben a 18-19. századból 90 gyermekjátékkal foglalkozó pedagógiai mű szerepel, némelyik illusztrációkkal is segítve a kor pedagógusait és a mai kutatókat.

A hazai gyermekjáték-kutatás egyik alapvető forrása Kiss Áron: *Magyar gyermekjáték gyűjteménye*, amely 1891-ben jelent meg, és a múlt századforduló egyik legnagyobb pedagógiai vállalkozása volt, amellel, hogy illeszkedett a korszakban meginduló néprajzi gyűjtésekhez. Az egész országból pedagógiai céllal összegyűjtött népi játékokat kiváló szövegváltozatokban és kottákkal együtt adták ki, mint oktatási segédkönyv pedig sok kiadást megért, melyet azután módszertani segédletek egész sora követett, és máig a népi játékok tanításának egyik alapkönyve.

Balaton Katalin: A magyar népi játék megjelenése a közoktatásban, a folklór gyűjteményekben, pedagógiai útmutatókban, vezérkönyvekben a századfordulón és az intézményesülés első évtizedeiben című tanulmánya kiterjed azokra a gyűjteményekre, útmutatókra, vezérkönyvekre, melyek a 19-20. század fordulóján az intézményesülés kiterjesztésének időszakában jelentek meg. Ezekben, mint kiemeli „A népi játék, a tánc, a népdal, a népzene is az eddigi élettérből kilépve kapott új teret” (p. 70).

A hagyományos paraszti kultúrában a vásárolt játékszerek csak elvétve fordultak elő, a gyerekek maguk készítették a környezetben található anyagokból, sárból, növényi szárból, termésekből és hulladékanyagokból

játékszereiket. *Gáncs Anna: Játékok és kézzel készített játékok a XX. és a XXI. században* ezek továbbélését, generációk közötti átadását vizsgálta napjainkban egy mikrokatatás keretében.

Az egyes játéktípusok kutatástörténetéből gazdagságával kiemelkedik a táblás társas játékok csoportja, hiszen számtalan egyéb területtel érintkezhet, a játéktáblák eredetének kultikus gyökereitől a tér, a társadalmi szerkezet, sőt a gazdasági és társadalmi változások tükrözőjeként is. A hazai szakirodalomban is született már ebben a témában jelentős munka, Moskovszky Éva *Sors és játék. A táblás játékok eredete és őstörténete* című 2004-ben megjelent könyve.

Ezzel a rendkívül izgalmas területtel a kötetben két tanulmány foglalkozik. Az egyik *Adorján Balázs és Bednár Éva: A társasjátékok története* című írása, amely a játékok történeti áttekintése és típusainak bemutatása során eljut a klasszikus játékmenetektől napjaink kooperatív és nem lineáris felépítésű játékaihoz is. A szerzők közgazdász háttere elsősorban a fejlesztők és gyártók, valamint a játékok gazdasági jelentőségének tárgyalásakor válik hangsúlyosabbá.

Különösen jelentős újdonság a hazai kutatásban a táblák matematikai hátterének feltárása. *Szabó Péter: Az ókori játéktáblák matematikai előképei* című tanulmánya a matematika és az ősi játéktáblák kapcsolataival foglalkozik. Kitér azoknak a korabeli matematika oktatásból megismerhető aspektusaival való kapcsolatára is.

A játék és az intézményes nevelés témájához ebben a történeti részben többféle módszerrel közelítenek a szerzők. *Németh Dóra Katalin: Játék és mese: óvodai mindennapok a második világháború előestéjén, a Magyar Gyermekevelés folyóirat tükrében* című írásában a folyóirat 1937-1938-as évfolyamát vizsgálja. Módszere a mintába választott témakörök megjelenésének dokumentum-elemzése. Következtetése, hogy már ebben a korszakban hangsúlyossá vált az az elképzelés, hogy az óvodában „a szabad és szervezett játéktevékenység a fejlesztő folyamatok elősegítője”, s mint ilyen, a gyermekek szociális és kulturális beilleszkedésének elősegítését is célozta.

Módszertanilag igen korszerű eljárást alkalmaz *Molnár-Kovács Zsófia: A játék képi megjelenítése a Köznevelésben. Az 1953., 1963., 1973. és 1983. évi lapszámok ikonográfiai vizsgálata* című kutatásában. A pedagógiai képelemzés Magyarországon is többek által alkalmazott módszerével vizsgálja a folyóirat négy évfolyamának képanyagát a korabeli pedagógiai diskurzus változó kontextusába illesztve.

A játéktörténetnek és a játékkutatásnak a pedagógiai curriculumba illesztése az egyetemi oktatásban különösen a pedagógiai és a pszichológiai képzésben indokolt. A téma kutathatóságának, bemutatásának interdiszciplinaritása lehetőséget nyújt a szűken vett játéktéma kiszélesítésére a társadalomtörténet, a kultúratörténet, a gyermekortörténet, sőt a technikátörténet és a gazdaságtörténet beemelésére is a képzés során, s ezzel a hallgatók általános ismereteit, szemléletmódját e területek irányában is bővíteni képes.

Nmar-Kendöl Jutka és Hartl Éva: Játékkutatás a Soproni Egyetem Benedek Elek Pedagógiai Karán című tanulmánya a Neveléstudományi mesterszak keretében meghirdetett szabadon választható kurzus, az „Összehasonlító játéktörténet, játékelméletek és játékkutatás” öt félévének tapasztalatait foglalja össze, bemutatva a hallgatók által végzett mikrokatatásokat is.

A játékszerek a gyerekek számára sokféle élményt jelentenek, egyben a fejlesztés eszközei is. Ebben a folyamatban nemcsak a célzottan erre tervezett, hanem a mindennapok játékeszközei is szerepet kaphatnak. Átalakulásuk, korszakonként új és új játékok születése a huszadik század első felétől, a piac hatására válik jellemzővé. A változások azt is lehetővé teszik, hogy az egyes játékokat használó generációkat különböző szempontok: a játékok kiváltotta élmények, szellemi kihívások alapján is csoportosítani lehessen.

Preklet Edina és Lenkei Balázs: A tudomány nem játék, csak ha jól csinálják című írása már átvezet következő nagy egységbe, hiszen a játékszerek kreativitás-fejlesztő lehetőségeit vizsgálták konkrét játékok elemzésével. Hipotézisük, hogy a közös módszertani háttér a kísérletezés és a játék, mint a gondolkodás-fejlesztés eszközei

összekapcsolhatók a természettudományos oktatásban. Konklúziójuk, hogy a játéktípusok változása hatást gyakorol a kreativitás bizonyos fajtáinak az alakulására – rendkívül izgalmas, és továbbgondolásra érdemes.

A kötet második nagy egységében helyet kapott tanulmányok a játék pedagógiai, gyógypedagógiai és pszichológiai aspektusaival foglalkoznak.

Azt a fontos szerepet, amit a játékok a gyerekek szemléletalakításában, a társadalmi, kulturális, professzionális és gazdasági játékterük jövőbeli alakításában betöltenek, már az antikvitás idején felismerték, és napjainkig gazdag szakirodalma alakult ki. Hiszen ezek a tárgyak tükrözik annak a kornak és társadalmi csoportnak a struktúráit, normáit, uralkodó nézeteit és előítéleteit, amelyik létrehozta őket.

Pásztor Enikő Judit: Etnikai csoportokhoz kapcsolódó előítéletek és preferenciák a gyermekek babaválasztásában nemzetközi kitekintéssel című tanulmánya a játékszerek és az előítéletek összefüggését vizsgálja kisgyermekkorban, egy játékszer, a játékbaba hatásainak elemzésével. A színesbőrű babák a multikulturális nevelés fontos eszközei lehetnek és jelentőségük különösen nagy „a tolerancia, a kultúrák befogadása és az előítéletek megszüntetése terén.” – állapítja meg.

Babai Zsófia és Kovácsné Vinkovics Éva: Der Königsweg der kindlichen Entwicklung: Mit Spielen die Zweitsprache erobern című tanulmánya a játékos nyelvtanítás lehetőségeiről szól, a második nyelv oktatásában az óvodában és az iskolában.

A gyógypedagógia területét érintő három tanulmány a kötet különböző blokkjaiban kapott helyet. A játék fejlesztő hatásainak felhasználásával régóta tisztában van a gyógypedagógia, és komplex játékkészleteket is kialakítanak egyes probléma-csoportok kezelésére a gyakorlatban. *Vida Gergő: A játék, mint gyógypedagógiai fejlesztő és diagnosztikai eszköz* című írása a speciális játékeszközök ezen a területen való fejlesztő és diagnosztikai eszköztárával foglalkozik. A játékok tervezésére egy szempontrendszert dolgozott ki. Kiemeli azonban, hogy a nem célzottan tervezett játékok jó része is alkalmas erre a feladatra.

A technikai eszközök új generációja is megjelenik egy érdekes szerepkörben a ChatGPT gyógypedagógiai asszisztensként is működhet, bizonyítja, és példa beszélgetésekkel is alátámasztja *Heidt Judit: Mesterséges intelligencia a gyógypedagógiában: 11 játék a ChatGPT Advanced Voice Mode használatával* című kutatása. Kiemeli, hogy „az MI-alapú eszközök lehetővé teszik a személyre szabott tanulási élményeket, amelyek figyelembe veszik a gyermekek egyedi szükségleteit és képességeit” (p. 320).

A harmadik tanulmány, *Mendéné Lajtai Krisztina, Veisz Helga és Kállai Gabriella: Játékosított tanulási metodikák alkalmazása a tanulói kompetenciák fejlesztésében – innovatív gyakorlatok és lehetőségek a rehabilitációs-rehabilitációs foglalkozásokon* a sajátos nevelési igényű tanulók egyéni vagy kiscsoportos rehabilitációs-rehabilitációs foglalkozásain alkalmazott modern digitális technológiákkal foglalkozik. A gamifikáció kínálta pozitív élményeket a matematika oktatásban használják fel.

Az élménypedagógia területére jutunk el a bábjáték és drámapedagógia témáját érintő két tanulmánnyal. A bábpedagógia témája egy jelentős, és az intézményhez szorosan kapcsolódó életút, Bencze Bernadett tevékenységének feldolgozása során jeleik meg, *Horváth Anna Viktória: A bábpedagógia jelentősége Sopronban Bencze Bernadett szakmai életútjának tükrében* című tanulmányában.

Vörösmarthy-Fodróczy Mónika: A drámajáték szerepe az érzelmi intelligencia fejlesztésében az óvodai mindennapokban című kutatása a drámajáték személyiségfejlesztő lehetőségeit tárja fel, külön kiemelve a népmeséket és a népi dramatikus szokásokat is, a környezeti nevelésbe illesztve. Egy óvodai projekt, a *Fehérlófia* című mese feldolgozását a tanulmány részletesen be is mutatja, hatásait elemzi, további lehetőségeit is végiggondolja.

Fontos és nálunk kevésbé kutatott téma a felnőttek játéktevékenysége. Ez gyökeresen különbözik mind lefolyásában, mind funkciójában a gyerekek játéktevékenységétől, ugyanakkor pozitív hatásai révén mind a mai

napig rendkívüli jelentőséggel bír. A felnőttek játékát elsősorban a relaxációs, feszültségoldó folyamatok segítségével szokták elemezni, a rekreációval, az energiákkal való feltöltődéssel, a szabadidővel kapcsolatosan. Ennél szélesebb körű hatásait vizsgálja *Tengerdi Ágnes: Játék és szupervízió – a felnőttkori játék szerepe a szakmai személyiség karbantartásában* című tanulmánya, elsősorban a játék és a játékos felnőtt környezetével kapcsolatos pozitív érzelmi aspektusait emelve ki, de krónikus betegek hangulatának javítása, a szakmai személyiség karbantartása esetében is hasonló lélektani hatásokra lehet számítani. A friss nemzetközi törekvések számos aspektusa jelenik meg a tanulmányban, köztük a szervezeti kultúrába épülő játéklehetőségek és játékelemek.

A harmadik nagy egységben szereplő tanulmányokat az *Innováció és technológia a játékok világában* cím alá rendezte a szerkesztő. Az új technikai eszközök, mint a drón, a lézeres technológia, a mesterséges intelligencia, a kiterjesztett valóság felhasználása számos lehetőséget kínál a különböző területeken, a játékelemek vagy játékos eszközök felhasználására. *Kissné Zsámboki Réka: A drón mint játékos oktatási eszköz a 10-16 éves tanulók véleményének és drónhasználati szokásainak tükrében* című írásában az új játékeszközök, és kiemelten a drón oktatásban való használhatóságát vizsgálja. Meglepő megállapítás a drónhasználat, illetve a drónnal való rendelkezés széleskörűségére való hivatkozás, amit a kérdőíves vizsgálatból származó adatok támasztanak alá. „A drón, mint eszköz lehetőséget nyújt a tanulók számára, hogy kreatív és interaktív módon ismerjék meg a természettudományokat, a mérnöki tudományokat, a technológiát és a matematikát (STEM), valamint az informatikát.” – állapítja meg, míg a tanárok számára új módszerek és szemléletmód alkalmazását teszi lehetővé az aktívabb, élményszerű tanulási folyamatok révén. A bemutatott, a Soproni Egyetemen zajló projekt több kar összefogásával zajlik.

A játékszerek tervezése és kivitelezése, két, egymástól egyébként meglehetősen távoli téma révén került be a kötetbe. *Horváth Péter György és Hartl Éva: Szakmaterületek összekapcsolása és interdiszciplináris eredmények. A Ped-Ing-Toy projekt bemutatása* című tanulmányában egy konkrét hallgatói projekt bemutatására vállalkozott, amely a mérnöki munka és a pedagógia összekapcsolását célozta egyetemi oktatás keretében. Itt megint az egyetem két kara együttműködésének lehetünk tanúi, egy több tanévre terjedő játéktervezési folyamat során. Az eredmények több klasszikus játéktípus újragondolását a hallgatók szakmai háttéréhez illeszkedve valósították meg, és a gyakorlóóvodában tesztelték is ezeket.

A másik tanulmány a fajtékok korszerű technológiával, a lézervágással kivitelezett megoldásáról számol be. Míg ezek a játékszerek korábban a kézművesség és a háziipar keretei közt készültek, az új játékok tervezéséhez és kivitelezéséhez már a legkorszerűbb famegmunkáló eszközöket használják. *Antal Mária Réka, Nagy Vivien és Horváth Péter György: Fajték terméktervezésének folyamata és lézeres gyártása* című írása mutatja be a tervezés és a készítés folyamatát. A játékszerekkel szembeni új elvárások – környezettudatosság, fenntarthatóság korszerű gyártás – kiemelt fontosságot biztosítanak ezeknek a játékoknak.

Horváth Tamás, Szakály Tamás és Horváth Péter György: Pályaorientáció támogatása a kiterjesztett valóság (AR) segítségével című tanulmányához a szerzők a Soproni Egyetem több karáról verbuválódtak. A gamifikáció – játékelemek alkalmazása – ebben a témában is felmerül, egy egyetemi arculati rendszer és pályaorientációs program, mobiltelefonra vagy tabletre telepített alkalmazásnak a MATEMI-nek az elemeiben.

A játékról komolyan című kötetnek színvonalas tanulmányai mellett fő erőssége, hogy épít a játék és a játékszás témájának interdiszciplinárisan vizsgálható jellegére. Ez a kutatási szemlélet jellemzi a játékkutatás egészét, hatalmas szakirodalma erre épül. Amiben a kötet fontos mérföldkőnek számít, az az, hogy összefog számos olyan, különböző tudományterületeken működő kutatót, akik a maguk területéről hozott tudásukkal hozzájárulhatnak a téma új eredményeihez.

A hazai játékkutatás 1987-től, a Kiss Áron Magyar Játéktársaság megalakulásától, kapott új lendületet. A Társaság célja éppen az volt, ami most ezt a kötetet jellemzi, a különböző területeken működő kutatók, okta-

tók, összefogása, közös gondolkodásra serkentése, hangsúlyozva a játékkutatás interdiszciplináris lehetőségeit. Sokan máig sem hagytak fel a játékkutatással, jelen vannak publikációikkal, kutatásaikkal, részt vesznek az oktatásban, a múzeumi munkában.

A mostani kötet ennek a gondolkodásnak egy új generáció bevonásával folytatja hagyományait.

Remélhetőleg a szerzők a továbbiakban is együttműködnek majd és még több új kutatási eredménnyel gazdagítják a játék hazai szakirodalmát.