




Előszó



Pásztor Enikő Judit

Soproni Egyetem Benedek Elek Pedagógiai Kar, Neveléstudományi és Pszichológiai Intézet,
egyetemi docens, rektorhelyettes  0009-0004-8006-6604

A játék az emberi kultúra egyik legősibb és legváltozatosabb kifejeződési formája, amely egyszerre hordozza magában az örökség, a kreativitás és az innováció jegyeit. Kötetünk, amely a Soproni Egyetem oktatóinak és hallgatóinak kutatási eredményeit tartalmazza, egyedülálló betekintést nyújt a játék világába, a múlt örökségétől kezdve egészen a legmodernebb technológiáig. A kiadványban közölt tanulmányok jól tükrözik, hogy a játék hogyan kapcsolódik a különböző tudományterületekhez, és hogyan képes áthidalni a generációk közötti különbségeket.

A kötet megjelenése egy példaértékű együttműködés eredménye, amely kiválóan reprezentálja a Soproni Egyetemen folyó tudományos munka sokszínűségét és nyitottságát. A tanulmányokban többek között játépedagógiai, játéktörténeti kutatásokról olvashatunk, amelyek a játék múltját és hagyományait idézik, de találunk a kötetben olyan innovatív témákat is, amelyek a modern játékeszközök – például a drónok – oktatási és kutatási lehetőségeit tárják az olvasó elé. Az angol és német nyelvű publikációk nemcsak a tudományos közösség szélesebb köréhez szólnak, hanem nemzetközi kontextusba is helyezik az egyetemen folyó kutatásokat.

A tanulmánykötet értékét képviseli, hogy nem csupán az oktatók eredményeit mutatja be, hanem a hallgatók tanulmányai is helyet kaptak benne, így az oktatás és tanulás szoros egysége válik érzékelhetővé. A hallgatói írások jelenléte jelzi, hogy az egyetem milyen mértékben támogatja a fiatal kutatók fejlődését. A kötet további erőssége, hogy a Pécsi Tudományegyetem egyik neves oktatójának tanulmánya is helyet kapott benne, amely tovább bővíti a játék, mint kutatási téma horizontját.

A kötet szerzőinek munkái sokoldalúan szemléltetik, hogy a Soproni Egyetem milyen gazdag és változatos kutatási témáknak biztosít teret. Az itt bemutatott tanulmányok nemcsak a játék múltjára és jelenére fókuszálnak, hanem annak jövőbeli lehetőségeire is, rámutatva arra, hogy a játék miként szolgálhat az oktatás, a technológia és a kultúra között. A tudományos alaposság és

az interdiszciplinaritás összekapcsolódik, így a kötet nemcsak a tudományos élet képviselői számára kínál új ismereteket, hanem minden olyan érdeklődő számára, aki a játék mélyebb megértésére törekszik.

Bízunk abban, hogy olvasóink számára a játék új aspektusai tárulnak fel, és hogy az itt bemutatott kutatások gondolatébresztő hatással lesznek mind a tudományos, mind a gyakorlati életben. Az egyetem oktatóinak és hallgatóinak közös munkája, amely e könyv lapjain megelevenedik, azt a célt szolgálja, hogy a játék fontosságát és lehetőségeit új megvilágításba helyezze, és hozzájáruljon ahhoz, hogy a játékkal kapcsolatos tudás egyre gazdagabbá váljon.