

VENDÉGSZERKESZTŐI ELŐSZÓ A „JÁTÉK, JÁTÉKOSSÁG ÉS JÁTÉKOSÍTÁS INTERDISZCIPLINÁRIS MEGKÖZELÍTÉSEI ÜZLETI KÖRNYEZETBEN” CÍMŰ KÜLÖNSZÁMHOZ

A játék olyan interdiszciplináris téma, amely egyre inkább átszövi az üzleti élet különböző területeit is. A flow-elmélet, a különböző menedzsmentoktatásban használt komoly játékok és az üzleti szimulációk is mind magukban foglalják a játék bizonyos aspektusait. Olyan meghatározó elméletekkel hozható szoros összefüggésbe a játék és a játékosság fogalma, mint a változás, a szervezeti tanulás, a kreativitás vagy az innováció. A téma túlmutat a 2010-es évektől tudományosan is népszerűvé váló ún. gamifikáció (játékosítás) elvein, amelynek fókuszában elsősorban a digitalizált játékosított folyamatok állnak. Bár nemzetközi szinten a különböző tudományterületeken (menedzsment, marketing, kommunikáció, pedagógia) gyorsan növekszik a játékról szóló publikációk száma, magyar nyelven ezzel a témával foglalkozó interdiszciplináris kiadvány ezidáig nem jelent meg.

A hiánypótló különszám tudományos játékokra szólította fel a különböző tudományterületek témához értő kutatóit, valamint összehozta az üzleti élet szempontjából releváns, játékkal és játékossággal kapcsolatos elméleti felvetéseket és releváns kutatásokat. E szám szerzői bátran fogtak bele az elméleti és módszertani labdázgatásba és most gondolataik és eredményeik tüveggyöngyeit lelkesen gurítják az olvasók elé.

Hartyándi Mátyás a hibrid humán- és szervezetfejlesztési szolgáltatásokban mutatja be a játékos megoldásokat. Az esettanulmány módszerét használva jeleníti meg egy magyar fejlesztésű egyes tanulási platformmal kapcsolatos eredményeket.

Fodor Szabina és Barna Balázs egy játékosított csapatépítő program példáján keresztül illusztrálják a gamifikáció jelentőségét, valamint kutatásukban bemutatják, hogy miként változott az online szabadulósobák iránti kereslet a karantén időszakában.

Kéri Anita és Prónay Szabolcs saját fejlesztésű játékot teszteltek. Kutatási eredményeik talán meglepőnek hatnak, amikor prezentálják a hallgatók véleményét a hagyományos edukációs tartalmakkal és a szórakoztató megoldásokkal kapcsolatosan.

Tarpataki Nóra és Mikáczó Éva a számviteloktatásban alkalmazott játékosítás tapasztalatait osztják meg, kutatásukból kiderül, hogy a hallgatók milyen mértékben kedvelik a változatos módszereket.

Harangi-Tóth Zoltán egy személyben integrálja a katonatiszt, a történész és az oktató látásmódját, amikor saját értékes tapasztalatain keresztül mutatja be a hadijátékok szerepét a katonai vezetőképésben.

Tóth Rita és Mitev Ariel filozofikus szemléletű írása a játék és az idő viszonyrendszerét, valamint azok együttes hatását mutatják be szervezeti kontextusban, és megismerhetjük, hogy a munkafolyamatok különböző szintjein milyen mértékben törhet utat a játék.

A Különszám szerzői azt remélik, hogy az Olvasók találnak egy-egy gondolatlabdacsot vagy gyöngyöt, amelyet aztán tovább tudnak fűzni vagy pattintani saját tudományos játékterükben.

Mitev Ariel és Tóth Rita
Vendégszerkesztők
2022.11.09.