

**Kurzus kódja(i):** FLM-403.86

**Kurzus címe:** Bevezetés a videojátékok történetébe és esztétikájába

**Tanár neve:** Beregi Tamás

**Kurzus időpontja, helye:** péntek 14 15-15 45 -137

**Kurzus típusa:** Szeminárium

**Kurzus leírása:** A kurzus célja, hogy a hallgatók képet kapjanak a videojátékok történetéről, kultúrájáról, sajátos esztétikájáról, pszichológiájáról, társművészetekhez való viszonyáról. A médium mára a tömegkultúra meghatározó ágává vált, egyetemi tananyag, rangos kiállítások foglalkoznak vele, idehaza azonban még hiányozik az egyetemi tananyagból - a kurzus ezt igyekszik orvosolni.

A kurzus foglalkozik a játékok definíciójával, felosztásával, csoportosításával. Áttekinti a videojátékok elméletét, különös tekintettel a ludológia-narratológia vitára. Foglalkozunk a játékok történetének legfontosabb korszakaival, paradigmaváltásaival, a játékműfajok kialakulásával, változásával, a játéktílusok fejlődésével, a nyugati és a keleti videojáték kultúra különbségeivel. A műfaj történeti, stílustörténeti áttekintés mellett a kurzus elemzi a videojátékok narrációs technikáinak fejlődését, a képi ábrázolásmódok, a zenei stílusok változását, beszél a videojáték design és promóció történetéről, a befogadói attitűdök változásáról. A tantárgy olyan témákat elemez, mint például a videojátékok filmes formakincsének fejlődése, a videojátékok és különféle populáris társművészetek (sci-fi, fantasy művészet, képregény) kapcsolata. Emellett kitér olyan témákra is, mint például a szexualitás, a humor, az agresszió a videojátékokban, a kalózkodás, a különféle videojáték-szubkultúrák, a hazai játékfejlesztések. A tantárgy kitér arra, hogyan köszön vissza a mai (pl. indie) játékkultúrában és az iparművészeti designban a klasszikus videojátékok formakincse, illetve arra, milyen lehetséges fejlődési utak állnak a műfaj előtt.

1. A játékok definíciója. Játékplatformok. A videojátékok klasszifikációja. Főbb játékműfajok, jellegzetességeik.

2. Az algoritmus. Michael Nitsche: játékterek. Az interface fogalma. Kontrollerek fajtái, fejlődésük. A játéktervezés lépcsőfokai. A játékipar jellegzetességei. Szervezetek, díjak, expók. A játékosok aktív részvételi formái. Játékmegőrzés, kiállítások, múzeumok

3. Játékelmélet (Game Studies) / I. Huizinga, Callois, Marshall McLuhan, Bernard Suits, Piaget játékelméletei. Chris Crawford: The Art of Video Game Design. Greg Costikyan elméletei. Donna Harroway, Ted Friedman cyborg-elméletei. Brenda Lauer, Janet Murray, Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan: narratológiai elméletek. A transzmediális történetmesélés. Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Jesper Juul: ludológiai elméletek. Ludológia-narratológia vita.

4. Játékelmélet (Game Studies) / II. A ludonarratív zavar (disszonancia) fogalma. A „game feel” (Steve Swink) fogalma. A játék sürgetése (Urgency). A Game Flow fogalma. Játékok és érzelmek.

5. A videojátékok „hőskora”: 60-as, 70-es évek. A mainframe játékok születése az amerikai katonai és egyetemi kutatóközpontokban. Első játékműfajok megjelenése. Az első házi konzolok megjelenése.

6. Játéktermi videojátékok aranykora. A nyugati és a japán játéktermi videojátékok a hetvenes-nyolcvanas években. Az Atari, a Sega, a Nintendo, Taito, stb cégek kialakulása, és harca. Az első kultuszjátékok (Space Invaders), első játékkarakterek (pl. Pac Man, Super Mario). Nyugai-keleti játékok különbségei. A videojáték nemzetközi fenoménné válik.

7. A konzolok és a számítógépes játékok aranykora a nyolcvanas években. Műfajok,

---

alműfajok kialakulása, differenciálódása. A három nagy központ: USA – Anglia – Japán összehasonlítása.

8. Paradigmaváltások a kilencvenes években. Milyen műfaji, esztétikai, történetmesélési, stb. változásokat hozott az új technológiákkal megjelenő fotorealizmus, 3D-s grafika.

9. 2000-es évektől napjainkig jövőbeli kitekintéssel. Az online játékok térhódítása, mobilplatformok, hardcore vs. casual játékok kérdése, indie játékok térhódítása, közösségi finanszírozások, VR technológiák. Szép új világ? A videojátékok lehetséges fejlődési irányai. Virtuális valóság, hiperrealitás és videojátékok. A multiverzum kialakulásának esélyei.

10. A film és a videojáték. A játékok filmes eszközkészletének evolúciója: intrók, outrók, átvezető animációk. Plánok, kameramozgás, vágás. Az interaktív mozi kísérletei a 90-es években. Jogyan hatottak a játékok a filmekre? Transzmediális szinergiák. A játék és a filmipar összefonódása napjainkban. Miért nem működnek a játékadaptációk?

11. Művészet-e a videojáték? Robert Ebert kritikája: miért nem lehet soha művészet a videojáték? A videojáték és a társművészetek. A videojáték és az irodalom, az „interactive fiction” műfaj. Miért látták sci-fi írók (Douglas Adams, Michael Crichton, Isaac Asimov) egy új műfaj születésének lehetőségét a játék és az irodalom ötvözésében (interactive fiction játékok). Játékok és képregények kapcsolata. Videojáték és zene. Zenei játékok. Játék és színház, a videojáték és opera. A machinima.

12. Erotika, szex, pornográfia és a videojátékok. Agresszió és a videojátékok. Videojátékok és cenzúra. Humor a videojátékokban.

+ Ha marad idő. A hazai játékkultúra története, sajátosságai. Játékos szubkultúrák idehaza, kalózkodás és videojátékok. A demoscene kultúra. A játékújságírás története idehaza.

---

**Kurzus teljesítésének követelményei:** Félév végi dolgozat, egy szabadon választott játék elemzése + 1 elméleti kérdés

**Elsajátítandó kompetenciák és módszerek**

---

**Kötelező / ajánlott filmek:**

---

**Kötelező / ajánlott irodalom: AJÁNLOTT IRODALOM:**

Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore – London, The Johns Hopkins University Press, 1997

<http://www.tarsadalomkutatas.hu/kkk.php?TPUBL-A-648/replika/40/TPUBL-A-648.pdf>

Beregi Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince kiadó, Bp, 2010

Callois, Roger: *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 1961

Crawford, Chris: *The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill, 1984

[http://www.digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf)

Frasca, Gonzalo: *Simulation Vs. Narrative: Introduction to Ludology*. Routledge, 2003

[http://www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf)

Ludology meets Narratology. Similitude and Differences Between Videogames and

---

Narrative. Parnasso#3, Helsinki, 1999.  
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Gonzalo Frasca. 2008. „Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig”, in Új, média, művészet, 80-89./

Friedman, Ted: The Semiotics of Sim City  
<http://www.firstmonday.dk/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>

Gerencsér Péter: *Paida a Ludus álarcában*. <http://tiszatajonline.hu/?p=39343>

Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, 1991

Magyarul:  
<https://hironok.files.wordpress.com/2009/06/haraway.pdf>

Herz, J.C.: *Joystick Nation. How Computer Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. Little, Brown, 1997

Huizinga, Jan: *Homo Ludens*, Universum Kiadó, 1990

[https://ipon.hu/jatekok/ludonarrativ\\_disszonancia\\_mi\\_baj\\_a\\_kedvenc\\_jatekainkkal/2226/](https://ipon.hu/jatekok/ludonarrativ_disszonancia_mi_baj_a_kedvenc_jatekainkkal/2226/)

Jenkins, Henry: Game Design as Narrative Architecture (2002)  
<https://teehex.wordpress.com/2010/02/21/summary-of-game-design-as-narrative-architecture-by-henry-jenkins/>

Nintendo and New World Writing. in *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, ed. Steven G. Jones (Thousand Oaks: Sage Publications, 1995): 57-72.

[http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins\\_Nintendo.html](http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html)

Juul, Jesper: *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005 ISBN: 0262101106

Kiss Gábor Zoltán: *Efemer Galériák*. Gondolat kiadó, Bp, 2013

Kushner, David: *Masters of Doom. How to Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Random House, 2003

Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, 1997

Poole, Steven: *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. Arcade Publishing, 2000 <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf>

Swink, Steven: *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann, 2008  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/130734/game\\_feel\\_the\\_secret\\_ingredient.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/130734/game_feel_the_secret_ingredient.php?print=1)

Stacho László, Molnár Bálint szerk. „A Médiaerőszak – tények, mítoszok, viták” tanulmánykötet - Mathias Corvinus Collegium, 2009

Wolf, Mark J.P.: *The Medium of the Videogame*. Austin, University of Texas Press, 2001.

---