

## A TANTÁRGY ADATLAPJA

### 1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	Babeş-Bolyai Tudományegyetem
1.2 Kar	Politika-, Közigazgatás- és Kommunikációtudományi Kar
1.3 Intézet	Újságírás és Digitális Média intézet
1.4 Szakterület	Kommunikációtudomány/Újságírás szak
1.5 Képzési szint	Mesterképzés
1.6 Szak / Képesítés	Alkalmazott médiatudomány

### 2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Videójáték-narratívái						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	lect. dr. Péter Árpád						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	lect. dr. Péter Árpád						
2.4 Tanulmányi év	2	2.5 Félév	2.	2.6. Értékelés módja	V	2.7 Tantárgy típusa	DF

### 3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	2+	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	1
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	42	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	14
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					42
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					42
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					25
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					10
Vizsgák					3
Más tevékenységek: kutatási terv kidolgozása					11
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	133				
3.8 A félév össz-óraszama	175				
3.9 Kreditszám	6				

### 4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	• nincsenek
4.2 Kompetenciabeli	• nincsenek

### 5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• legalább egy számítógép az oktató számára</li> <li>• digitális kivetítő, internet-hozzáférés</li> </ul>
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• legalább egy számítógép az oktató számára</li> <li>• digitális kivetítő, internet-hozzáférés</li> </ul>

## 6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

<b>Szakmai kompetenciák</b>	<p><b>C4.4</b> Az információ kezelésében használt felmérési kritériumok, módszerek és modellek alkalmazása</p> <p><b>C4.5</b> Projekt elkészítése és bemutatása, amely bizonyítja azt a képességet, hogy egy sajtóanyagot három előre meghatározott közönség-kategória számára adaptáljon</p> <p><b>C5.3</b> A kommunikációs, mediálási, tárgyalási és közvitát feltételező helyzetek kezelése a tömegtájékoztatási eszközök segítségével, a közösség helyes tájékoztatása követelményének betartásával.</p> <p><b>C6.3</b> Az elméleti és módszertani ismeretek hasznosítása egy médiatermék számára készített tematikus rész elkészítésére (betartva a kommunikációs csatorna sajátosságait)</p>
<b>Transzverzális kompetenciák</b>	<p><b>CT1</b> Szakmai projekt, vagy projekt részének kidolgozása ismeretek, elméletek, diagnózis és beavatkozási módszerek, szakmai etikai normák alkalmazásával.</p> <p><b>CT3</b> A saját szakmai képzésre vonatkozó szükséglet felmérése a munkaerőpiac követelményeinek teljesítése érdekében</p>

## 7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A videójáték-ipar történetének ismerete</li> <li>• A tudományterület szakterminológiájának ismerete</li> <li>• Videójáték-elemzési és értelmezési módszerek elsajátítása</li> <li>• A videójátékok narrációinak antropológiai értelmezése</li> </ul>
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A videójátékok narratív eljárásainak elsajátítása</li> <li>• A narratívák beágyazása a videójátékokba</li> </ul>

## 8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. A médiatípus tág perspektívájú története, és a társadalmi hatásainak felmérése – 1.	frontális előadás leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b>	
2. A médiatípus tág perspektívájú története, és a társadalmi hatásainak felmérése – 2.	<i>idem</i>	
3. A videójáték különböző műfajaira alkalmazandó elemzési specifikációk	<i>idem</i>	
4. A videójátékok <i>szimbolikus interpretációjának módszertana</i> , valamint ennek a médiatípusnak a történetének elemzése	<i>idem</i>	
5. A videójáték iparági környezetének jellemzői	<i>idem</i>	
6. A videójátékok társadalmi-kulturális szövetbe való illeszkedésének feltérképezése, valamint a többi médiummal való kapcsolatának elemzése (esztétikai és szociális szempontokból)	<i>idem</i>	
7. A <i>játékélmény</i> értelmezési lehetőségei	<i>idem</i>	

8. Térkezelés az interaktív-digitális médiákban – a különböző műszaki aspektusok (2D, 3D stb.) narratív visszaadása.	<i>idem</i>	
9. Szabályrendszerek definiálása a videójátékokban – a megvalósítható lehetőségek felsorolása, a szubrutin-rendszerek kidolgozása	<i>idem</i>	
10. A többjátékos üzemmód a videójátékok esetében, a különböző műfajok által igényelt sajátos történettípusok, valamint a történet szerkesztés terminológiája: szerkezet, esemény, jelenet, ütem, szekvencia, felvonás; történet	<i>idem</i>	
11. Időkezelés a videójátékok narratíváiban	<i>idem</i>	
12. Videójáték-elemzési módok: történet vs. történés (pl. Tetris). Történet: egyszálú, többszálú / szinkrón / aszinkrón	<i>idem</i>	
13. Zárt és nyitott befejezések a videójátékok esetében. Történetorientált vs. <i>történésorientált</i> (pl. stratégiai játékok esetén: egyedi eseményekből generálódó, atelikus történet).	<i>idem</i>	
14. Egy kitalált RPG történetének felvázolása, valamint a főbb cselekményszál(ak) megtervezése az ingyenes Scratch-program segítségével.	<i>idem</i>	a hallgatóknak számítógépre lesz szüksége

### **Könyvészet**

Beregi Tamás, 2010: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince Kiadó, Budapest.

Chang, Michael S., 2021: *Video Game Careers Demystified*. Best Seller Publishing, Pasadena.

Berger, Ross, 2020: *Dramatic Storytelling & Narrative Design. A Writer's Guide to Video Games and Transmedia*. CRC Press, London–New York.

Péter Árpád, 2017: *Virtuális referenciák és numerikus fikciók a posztmodern kor videójátékaiban*. Egyetemi Műhely Kiadó, Kolozsvár.

8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. A <i>Doom</i> kerettörténete, a „proto-RPG”-k közt elfoglalt helye, kánonteremtő szerepe.	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b> és <b>megbeszélés</b>	
2. A <i>Gungeons and Dragons</i> történeteinek elemzése. A szerepjátékok egyik origója – az avatár-generálta események illeszkedése a keretnarrációba	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b> és <b>megbeszélés</b>	
3. A <i>Grand Theft Auto</i> történetei – az „önjáró” világ öngeneráló narratívái, spontán avatár-interakcióiból létrejövő tranzisztórikus események viszonya a játék gazdasági sikeréhez.	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b> és <b>megbeszélés</b>	
4. A <i>The Elder Scrolls V – Skyrim</i> – mítosz és interakció.	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b> és <b>megbeszélés</b>	
5. Retro noir-elemek a <i>Max Payne</i> -sorozatban. Intermediális vonatkozások – a <i>Max Payne</i> -mozifilm viszonya a játékok történetéhez	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés</b> és <b>megbeszélés</b>	

6. A <i>The Witcher</i> -játékfeldolgozások történetvezetése vs. a sikerkönyvek és a Netflix-sikersorozat narrációi. A lengyel rövidtörténetektől a globális sikerekig.	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés és megbeszélés</b>	
7. Az <i>Assassin's Creed</i> : mítoszok és valóságvonatkozás, történetek és történelem a „lopakodó-akciójátékok” világában.	leíró, értelmező és okfeltáró <b>magyarázat</b> , illetve <b>szemléltetés és megbeszélés</b>	
<b>Könyvészet</b> O'Connor, Phil, 2020: <i>The Craft And Science Of Game Design. A Video Game Designer's Manual</i> . CRC Press, London–New York. Tavinor, Grant, 2009: <i>The Art of Videogames</i> . John Wiley & Sons Inc.–Blackwell, New York–Chicester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto. Wolf, Mark J. P. (ed.), 2008: <i>The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond</i> . Greenwood Press, Westwood (Connecticut)–London.		

### 9. Az epiztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásainak összhangba hozása a tantárgy tartalmával.

<ul style="list-style-type: none"> <li>a tantárgy tartalmilag összhangban van mind az érvényben lévő hazai tanrend tanegységeivel, mind a magyar és nemzetközi felsőoktatási intézményekben oktatott (azonos vagy hasonló) tanegységekkel</li> <li>a tantárgy tartalma a nemzetközi és a magyar videójátéktudományi szakirodalom klasszikus és kortárs kézikönyveire alapoz</li> </ul>
--

### 10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás		Vizsga a szakirodalomból, valamint az előadás anyagából	<b>A jegy 70%-a.</b>
10.5 Szeminárium / Labor	Aktív részvétel. Az előadás utáni, a szemeszter végi, a témával kapcsolatos beszélgetésben való részvétel	5-8 oldalas dolgozat, elemzés.	<b>A jegy 30%-a.</b>
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none"> <li>A terminológia következetes alkalmazása.</li> <li>A szakirodalom ismerete.</li> <li>Saját kutatáson alapuló dolgozat bemutatása.</li> </ul>			

Kitöltés dátuma

2023. 12.04.

Előadás felelőse

dr. Péter Árpád



Szeminárium felelőse

dr. Péter Árpád



Az intézeti jóváhagyás dátuma:

Intézetigazgató