

PPK-EKTI:9

Szerepjáték és gamerkultúra 13/5.

Oktató: Dr. Lippai Edit, egyetemi adjunktus, ELTE PPK EKI
lippai.edit@ppk.elte.hu

Idei információk (2022. őszi szemeszter)

A kurzus időpontja és helyszíne: **kedd 18:00-19:30**, Kazinczy utcai épület, **pince 10**

Tudnivalók, diasorok:

https://drive.google.com/drive/folders/1Gzwtud-iq_tZkwJ7BJCqYOn1tsp3-T23

Követelmények az első diasorban:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WKEx2VcBwROybZPe5IEs3mTBVzBpTgUV>

Előadók elérhetősége (előzetes egyeztetés mindig szükséges):

Dr. Lippai Edit, fogadóóra: csütörtök 17:00-18:00 Kazy 422, vagy online: lippai.edit@ppk.elte.hu

Ferenci László, az óra utáni félórában, vagy időpont kérhető: ferenci@elte.hu



1.	2022. 09. 13.	Intro - ismerkedés a témával	
2.	2022. 09. 20.	Kockanyelven	
3.	2022. 09. 27.	Oktató elfoglaltsága miatt elmarad.	nem kell bejönni
4.	2022. 10. 04.	Oktató elfoglaltsága miatt elmarad.	nem kell bejönni
5.	2022. 10. 11.	Gamertörténelem - vendégelőadó: Inhaizer Gyula	https://www.facebook.com/events/5304458559682099
6.	2022. 10. 18.	Játék(os)ítás kutatás és határterületei	
7.	2022. 10. 25.	A játékesemény mint szellemi termék - kerekasztal beszélgetés	online óra lesz
8.	2022. 11. 04.	Munkaszüneti nap miatt elmarad.	nem kell bejönni
9.	2022. 11. 08.	Napjaink szerepjátékai (vendégelőadó várható)	
10.	2022. 11. 15.	Napjaink gamerkultúrája (vendégelőadó várható)	
11.	2022. 11. 22.	Mit tudunk egyáltalán a játékterekről?	
12.	2022. 11. 29.	Kortárs kérdések	
13.	2022. 12. 06.	Quit and save - a félévet összegző záróelőadás	online óra lesz



Gamertörténelem: bevezetés

3. Gamertörténelem

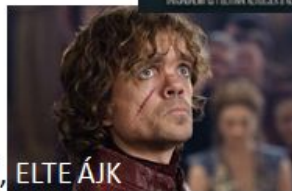


Képek forrása: <https://www.facebook.com/feketezaj>

Játékok és szerepjátékok funkciója a kultúrában

Hol jelenik meg nem ellenkampány jellegű ábrázolásban?

- The Simpsons (1989-napjaikig)
- Dexter's Laboratory (1996-2003)
- Freaks and Greeks (1999-2000)
- Futurama (1999-2013)
- The Big Bang Theory (2007-napjainkig)
- The Gamers sorozat (Dead Gentlemen Productions)



A TRÓNOK HARCA JOGI ÉS POLITIKAI KÉRDÉSEI, ELTE ÁJK

Társadalmi kérdések

- ?
- ?
- ?

**katonaság, oktatás, üzlet,
szórakoztató- és szépségipar,
előadó- és képzőművészet**



Vancil, M., Brown, T. (2014) The Gamers: Humans & Households – Episode 1. Zombie Orpheus Entertainment, Lynnvander Inc., and Dead Gentlemen Productions. URL: <https://youtu.be/xGVC6-Bohqk?list=PLTtp17qJO7XN3wMsO-loEEBHaP4yT9afx&t=53>



Morrison, A., King, A., Bettjeman, R. (2016) Skip - Video Game Logic. In: Epic NPC Man websorozat. Viva La Dirt League Limited, Új-Zéland. URL: https://www.youtube.com/watch?v=lbJ51AJuR7E&list=PLSMETuURtXcZw7Q_Zly4QzEnyUG8totf



Mercer, M. (2016) Intro. In: Critical Role websorozat. Geek & Sundry. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mHfXAXM4O3E>

Kik szervezték a szemináriumot?

Ropolyi László

ELTE TTK Tudománytörténet és Tudományfilozófia Tanszék



ELTE PPK Szervezet- és Környezetpszichológia Tanszék

Kik oktatták a kurzust? (2005-2019) kb. 75-100 fő

Ropolyi László, Czakó Előd, Bürgés Gábor, Németh Dávid, Hatvágner Attila, Schiller Mátyás, Izápy Gábor, Horváth Norbert, Stemler Miklós, Szabó Gábor, Csábi Orsolya, Varga Zsolt, Dr. Tilesch György, Habony Gábor, Csóti Steve István, Stöckert Gábor, Balázs Péter, Urszán Tamás, Sheenard – Szélesi Sándor, Kolozsvári Zsófia, Kis Péter Sonko, Szatmári Elemér, Zsilvölgyi MaX Csaba, Sági Kiss Dániel, Kársai András, Miyazaki Jun, Bayer Tibor, Mórocz Tibor, Kenese Máté, Karsai János, MAT, Jobbágy Ildikó, Solti Antal, Járdán Csaba, Keleti Kultúráért Egyesület, Fromann Richárd, Pongrácz Tibor, Fekete Zsombor, Rab Árpád, Obreczán Tamás, Balogh András, Bárdos András, Szokolai Árpád, Pokugyin János, Dobay Ádám, Bokor Péter – Broki, Kolozsvári Dorottya, Petka Szilvia, Mátyus Tamás, Heiszler Ákos, Tompa Dénes, Joós Andrea, Szávuly Krisztián, Szani Ferenc, Bohus Eszter, Mihalik Árpád, Hadházi Dániel, Free G. László Krisztián, Tabajdi Pene Péter, Józsa Szabolcs, Massár Mátyás, Szabácsik Richárd, Szekeres András Márk, Szedlák Ádám, Holló-Vaskó Péter, Veress Máté, dr Székely Zoltán, Tóth Mónika, Bányai Fanni, Andrejkovics Zoltán, Kinde Anna, Mesterházi Sándor – Kildar, Hartyándi Mátyás, Laklia Nándor, Tóth András, Pelle Márk, Sonir, Laukó Viktória, Honfi Juli, Tarján Marcell, Nemes Márk, **Inhaizer Gyula...**



A szerepjáték & kultúra kurzus XV. éve

KOCKAOLÓGUS JUBILEUM

A Múlt  A JELEN
Előadói HALLGATÓI

A SZEREJÁTSZÁS JÖVŐJÉRŐL

Lippai Edit, Ferenci László,

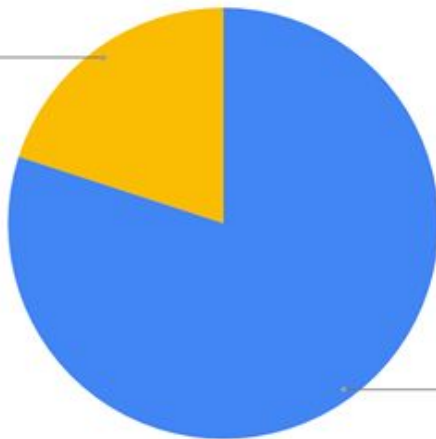
Csép András, Gilányi Katalin, Horváth Szimonetta

Elte Pedagógiai & Pszichológiai Kar **Z15-ÖS TEREM**
Kazinczy utca 23-27.  **2020. FEBRUÁR 3., 18:00**

2005

2005

irodalom
20,0%



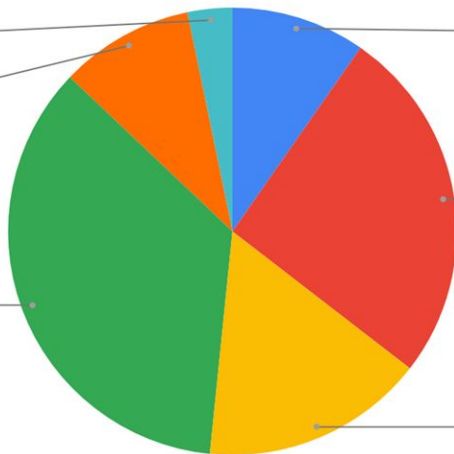
filozófia
80,0%

Színesebb,
bátrabb
téma-válas-
ztás

2015

Ábra 7: 2015

természettudomány
3,2%
szerepjáték
9,7%



filozófia
9,7%

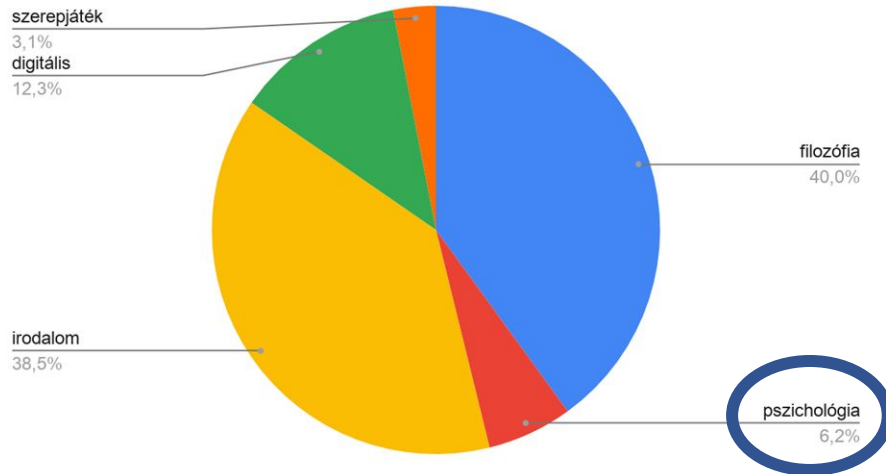
pszichológia
25,8%

irodalom
35,5%

digitális
16,1%

2006

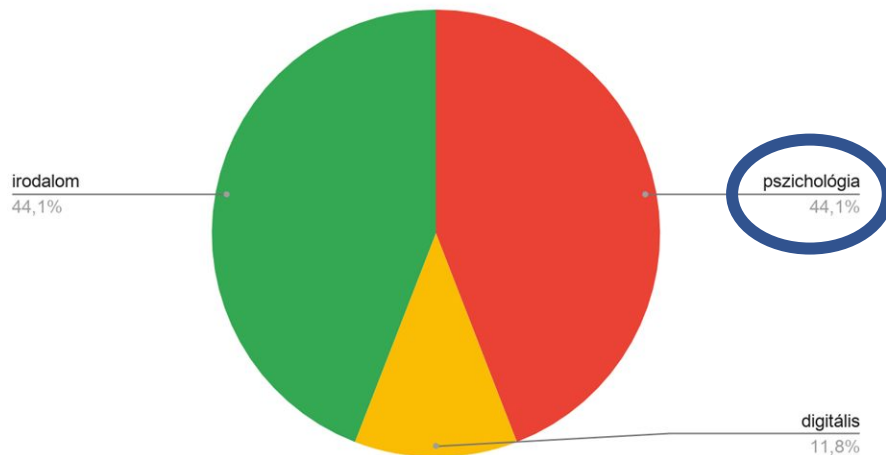
Ábra 2: 2006



Pszichológia térnyerése

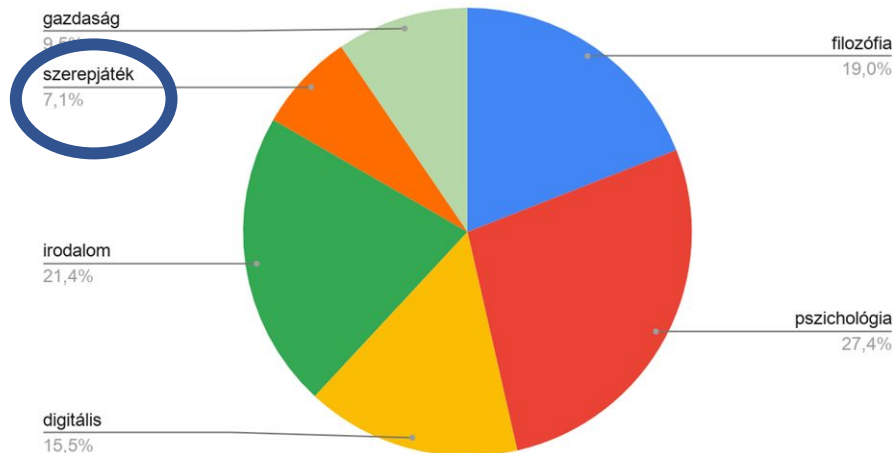
2016

Ábra 8: 2016



2007

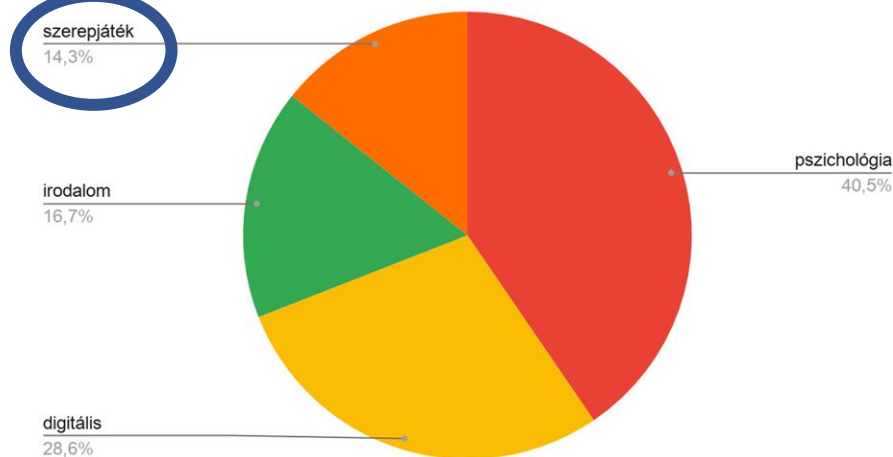
Ábra 3: 2007



Szerepjáték szakirodalom

2017

Ábra 9: 2017



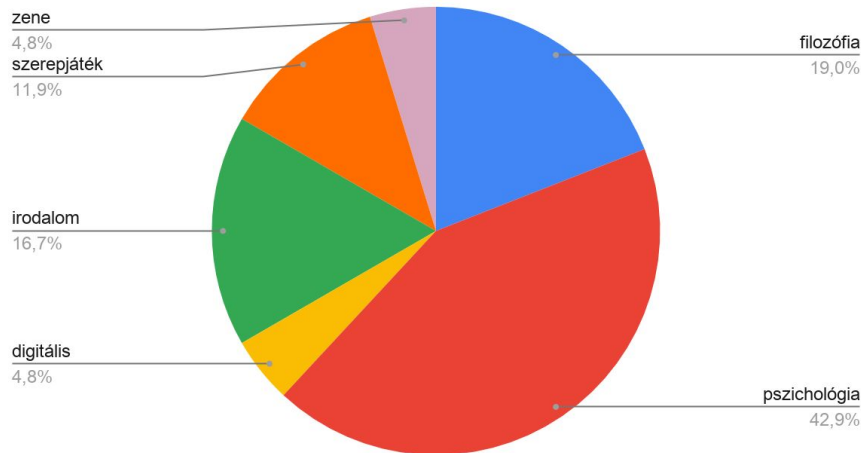
„A hivatkozásokat tekintve megfigyelhető, hogy a technológia fejlődésével egyre több online vlog, illetve cikkek válnak elsődleges forrássá, és kevesebb írott forrás fordul elő.

Továbbá a hivatkozások nagy mennyiségben tartalmazzák a játékokhoz tartozó szakszerű leírásokat, videókat.”

Nagyon sokat számít ebben fordítók és tartalomgyártók munkája!

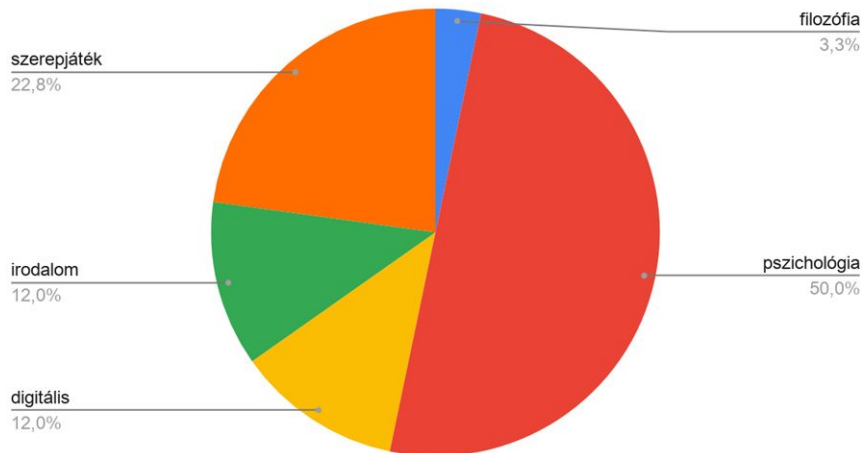
2008

Ábra 4: 2008



2018

Ábra 10: 2018



Filozófia
Pszichológia
„Digitális”
Irodalom
Szerepjáték

ARÁNYOK

Egyediség

Fejlődés- lehetőség

[illegible]

Közösség

Függőség

Függőség

Függőség

Problémás

Szociális
(negatív)

„egyre gyakrabban találkozhatunk a játékfüggőség fogalmával”

„Online szerepjáték függőség”

„A játékfüggőség az esetek nagy részében online játékokhoz köthető”

„problémás online szerepjáték használat”

„problémás játékhasználat”

„problémás játékosoknál”

„könnyen válhat antiszociálissá”

„szociális problémáik vannak”

„szociális kapcsolatok megszakadása”

„szociális élet elmaradozik”

Közösség



```
graph TD; A[Közösség] --- B[Világ]; A --- C[Együtt]; A --- D[Emberek]; A --- E[Egymással]
```

Világ

„Egy-egy világban akár több tízezren is játszhatnak egyszerre”

„virtuális világban a játék folytatódik”

Együtt

„együtt visszük véghez” „együtt játszva”

„több száz játékos együtt formálja”

„különböző emberek kerültek egyazon online felületre”

Emberek

„emberek tömegeinek nyújt kényelmes és hozzáférhető örömet”

Egymással

„oszthatták meg egymással hobbijaikat”

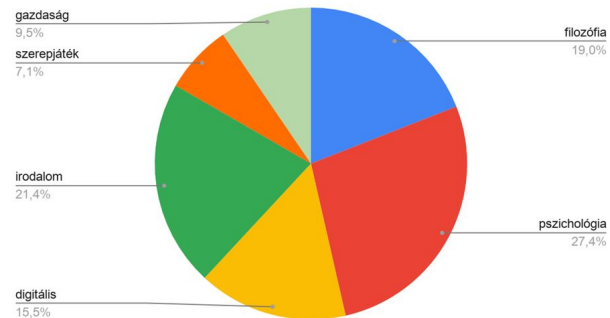
„léphetnek kapcsolatba egymással”

Egyéb kategóriák

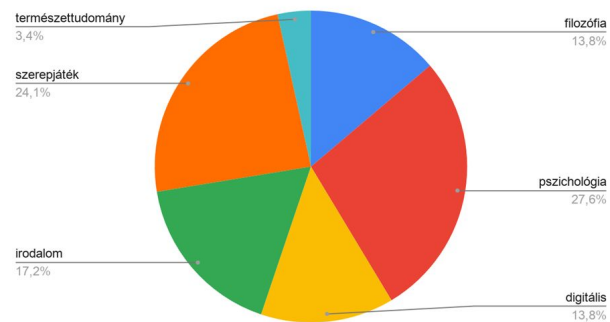
- Gazdaság: 9,5% (2007)
- Zene: 7,7% (2014)
- Természettudomány: 3,4% (2009)

2019-ben Fenntarthatóságért
szerepjátékkal 27 blogbejegyzés

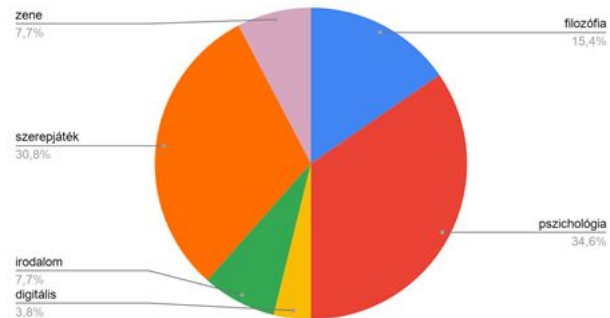
Ábra 3: 2007



Ábra 5: 2009



2014



Jövőképünk

- Online játékok és játékfüggőség kutatása még népszerűbb lesz
- Analóg játékok reneszánsza várható
- Partneri viszony az RPG-n kívül: KUTOSZ, Re-Crea, CosHelp...

Három fontos útvonalat látunk:

1. Minőségi ismeretterjesztés az online felületeken
2. Tudományos ismeretterjesztés és népszerűsítés
3. Klubok és közösségek szervezőmunkájának támogatása

Az első kettő ugyanis a harmadik nélkül nem létezik.

Gamertörténelem: Inhaizer Gyula
