## **BTKM403MA-KR4**

## **Kutatószeminárium 2.**

## **(Kulturális belemerülés)**

## Hlavacska András

hlavacskandras@gmail.com

*Kedd, 14.00-16.00, 1/1.*

## **A kurzus leírása**

A *Kutatószeminárium 2* kurzus a tágan értett kulturális belemerülés (beleélés, immerzió, engrossment stb.), speciálisan pedig az asztali szerepjátékok során megélt belemerülés vizsgálatába vezeti be a hallgatókat. A kurzus az asztali szerepjátékra mint egy komplex szabályrendszerrel rendelkező, magasszintű interakción alapuló ergodikus médiaszövegre tekint. A téma elemzését egyrészt az indokolja, hogy alkalmas számos alapvető kommunikációs készség fejlesztésére (verbális önreprezentáció, csapatmunka, beleélés stb.), másrészt, hogy az elmúlt években a streamszolgáltatók térnyerésével a tevékenység reneszánszát éli, egyre nagyobb az elfogadottsága, így bár az asztali szerepjáték részben összetettségéből is fakadóan az ergodikus médiaszövegek terra incognitájának, egy nehezen kutatható területnek számít, mindenképpen érdemes a kortárs médiakutató figyelmére. A kurzus hallgatói a félév során átfogó képet nyernek az asztali szerepjáték tevékenységéről, tesztjátékon vesznek részt – mindezek tapasztalatai alapján pedig megfogalmazzák kutatási kérdéseiket és tervüket.

**Követelmények**

1. A megbeszélésre érdemes kérdések leadása a kijelölt határidőre.
2. A félév során kialakított egyéni kutatási tervek ismertetése
3. A féléves tapasztalatok, valamint a feldolgozott szakirodalom alapján egy jövőbeli belemerüléskutatás tervének megfogalmazása. Minimum terjedelem: 6.000 karakter.

**Alkalmak**

1. **Óramegbeszélés** (február 8) A tematika és a követelmények tisztázása
2. **Próbajáték** (február 15) Gyakorlati alapú, interaktív bevezetés a szerepjáték mint médiaszöveg témájába.
3. **Tapasztalati pont I.** (február 22) Véleménycsere a próbajáték tapasztalatairól / Három megbeszélésre érdemes kérdés megfogalmazása az „immerzió” kapcsán (Carl Therrien: Immersion, In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (szerk.): The Routledge Companion to Video Game Studies, Routledge, New York–London, 2014, 451–458). (Az elemezni kívánt médiaszöveg kiválasztása)
4. **Immerzió I.** (március 1) A belemerülés vizsgálata „professzionális” asztaliszerepjáték-resztvevők játéka alapján / Három megbeszélésre érdemes kérdés megfogalmazása a videóanyag kapcsán (Critical Role: Curious Beginnings: https://www.youtube.com/watch?v=byva0hOj8CU&ab\_channel=Geek%26Sundry)
5. **Immerzió II.** (március 8) A belemerülés vizsgálata nem „professzionális” asztaliszerepjáték-resztvevők játéka alapján / Három megbeszélésre érdemes kérdés megfogalmazása a videóanyag kapcsán (ASZJK0201 – videóanyag)
6. **Immerzió III.** (március 22 – április 5) Egy csoportos társasjátékalkalom megszervezése, lebonyolítása és rögzítése.
7. **Tapasztalati pont II.** (április 12) Véleménycsere a vizsgált asztaliszerepjáték-/társasjáték-felvételekről a kijelölt szakirodalom alapján / Három megbeszélésre érdemes kérdés megfogalmazása a videóanyagokhoz a kijelölt szakirodalom alapján (Csíkszentmihályi Mihály: Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája, Akadémiai, Budapest, 2001 – kijelölt fejezetek).
8. **Kutatási tervek** (április 19) Konzultáció az egyéni kutatások állásáról.
9. **Nagymonológ I.** (április 26) A félév során kialakított egyéni kutatási tervek ismertetése
10. **Nagymonológ II.** (május 3) A félév során kialakított egyéni kutatási tervek ismertetése / A kutatási tervek leadási határideje
11. **Jegybeírás** (május 9) A féléves munka értékelése

**Ajánlott szakirodalom**

A *Game Studies* c. folyóiratban megjelenő tudományos cikkek.

Carl Therrien: Immersion, In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (szerk.): The Routledge Companion to Video Game Studies, Routledge, New York–London, 2014, 451–458.

Csíkszentmihályi Mihály: Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája, Akadémiai, Budapest, 2001 – kijelölt fejezetek.

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

*Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Krisfót–Thomka Beáta–Kiss Miklós, Kijárat, Budapest, 2008.

Pólya Tamás, *A videojátékok kultivációs elemzése*, Médiakutató 2019/nyár (<https://mediakutato.hu/cikk/2019_02_nyar/02_a_videojatekok_kultivacios_elemzese.pdf>)

Pólya Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom*, Médiakutató 2020/tavasz (<https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszokak.pdf>)

Fromann Richárd: *Új motivációs rendszerek – „Motiváció 3.0”*, In: Uő.: *Játékos lét – a gamifikáció világa*, Typotex, Budapest, 2017, 63–96.