

Szegedi Tudományegyetem
Bölcsészettudományi Kar
Irodalomtudományi Doktori Iskola

Jancsovics Klaudia Réka

A videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei

Tézisfüzet

Témavezető:

Dr. Fogarasi György

tanszékvezető egyetemi docens

Szeged

2024

1. A disszertáció témája és a kutatás főbb célkitűzései

A disszertáció az összehasonlító irodalom- és kultúratudomány szellemében egy hazánkban egyre nagyobb figyelmet kapó, ámbar még kibontakozásra váró szegmensre, a *game studies*-ra fókuszál. A játékkutatásnak/játéktudománynak is fordítható *game studies*-on belül legfőképp azt vizsgálom, hogy a videójátékok hogyan elemezhetők az irodalom- és filmtudomány eszköztárával, miközben szem előtt tartom a sajátos mediális jegyeiket is. Mivel egymásra ható, de önálló médiumokról van szó, így az értekezés egyszerre veszi figyelembe a videójátékok, irodalmi művek és filmek közötti átjárásokat, valamint a köztük meghúzható határokat. Többek között olyan kérdésekre keresem a választ, mint hogyan segíthet – ha segít egyáltalán – az irodalom- és filmtudomány a videójátékok megértésében. Mekkora szerepe lehet a történetnek és textusoknak egy alapvetően interaktív (*cselekvés-orientált*) platformon? Mitől lesznek a videójátékok egyedi médiumok?

Célkitűzéseim között szerepel, hogy *A videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei* betöltse azt a hiátust, amely a magyarországi *game studies*-kutatások vonatkozásában tapasztalható, azaz hogy bemutassa a játékkutatás fejlődési ívét, nehézségeit, aktuális helyzetét és jelentőségét. A disszertáció többek között kitér a játszásra, mint kulturális jelenségre, valamint hangsúlyt helyez a videójátékok fejlődésének állomásaira főként az interaktív fikció vonatkozásában. Továbbá az intézményesülési folyamattal is számot vetek, kiemelve a *ludológusok* és *narratológusok* tudománytörténeti szembenállását és annak utóéletét.

Az értekezés másik feladata, hogy fogalomalkotásokkal és elemzésekkel tegye termékenyebbé a *game studies*-kutatásokat és hozzájáruljon a nemzetközi párbeszédhez, miközben főként az irodalom- és filmtudomány eszköztárára hagyatkozik. Kutatásaim során azt tapasztaltam, hogy bizonyos esetekben hiányzik a megfelelő terminus, amely hiányt a disszertáció igyekszik feloldani. Olyan fogalmakat javaslok, mint *történetjátzás*, *zéró narratíva* és *történetközpontú játékok*, *járolékos* és *nélkülözhetetlen elemek*, valamint *irányított fokalizáló*. Bár jelen terminusok elsősorban az irodalomtudományból, pontosabban a narratológiából táplálkoznak, segítenek abban, hogy jobban megértsük a videójátékokat, anélkül, hogy egyszerű történetmesélőkké nyilvánítanánk a fiatal médiumot.

A célok között említhető még a magyar nyelvű szakirodalmak és a tudományos szókincs bővítése: az értekezés ezt fordításokkal, magyarázatokkal, illetve a főbb elméleti kontextusok bemutatásával segíti. Továbbá olyan publikációkat is bemutatok, amelyek fontos sarokkövei a magyarországi játékkutatásoknak.

2. A disszertáció felépítése, módszertani elvei és eredményei

A téma – azaz a videójátékok bölcsészettudományi megközelítése – meglehetősen összetett és sokrétű, illetve arra is tekintettel kell lenni, hogy míg a tudományos közösség egy része tisztában van a játéktudomány elméleti alapjaival, addig mások számára a terület még feltérképezetlen. Ebből kifolyólag, először mintegy madártávlatból szemlélem a tárgyat, majd egyre fókuszáltabb problémákat mutatok be, elemzésekkel bizonyítva a meglátásaimat. Végül teljesen a videójátékok kontextusára, és azok mélyebb összefüggéseire összpontosítok, ahol már több, a modern technológiát értelemező elméletet tárok fel.

Ezt az elvet követve, a bevezető a játék, valamint a játszás funkcióit mutatja be, megragadva a játék (*play*) és játszma (*game*) fogalmát, valamint felfejti, hogy miképpen határozták meg az említett terminusokat a témával foglalkozó kutatók (kezdve Huizingával, Gadameren át, egészen Gonzalo Frascaig).¹ Ezt követően tárgyalom a videójátékok fejlődésének főbb állomásait, rámutatva arra, hogy milyen átjárások vannak az egyes médiumok között, hogyan hatottak a nem digitális játékok, irodalmi művek és az interaktív fikció az első játékokra. Itt említhető – többek között – a *Choose-Your-Own-Adventure*, azaz a „válaszd a saját kalandodat” könyvek, Tolkien munkássága, valamint a *Dungeons & Dragons* műfaja. Végül a bevezető a videójátékok intézményesülési folyamatát veszi górcső alá, kitérve azokra a magyarországi tudományos művekre is, amelyek előmozdítják a téma kutatását.

Az első fejezetben először az elmélyült játszást leíró *immerziót*,² valamint a játék és történet összefüggéseit taglaló *történetjátszás* fogalmát mutatom be. Emellett két további terminust ajánlok itt a videójáték-kutatások kitérítésére: a *zéró narratívát* és *történetközpontú játékokat*. Meglátásom szerint külön csoportot alkotnak azon játékok, amelyek kihívásokkal teli játékmenetet ígérnek a felhasználó számára, és a történet helyett a kognitív és motorikus aktivitásra helyezik a hangsúlyt. Ezzel szemben, a másik végponton a történetet középpontba állító, de a kihívásokat háttérbe szorító játékok vannak. Az első fejezet továbbá a csoportosítási lehetőségek feltárása mellett kötelezi el magát, megfigyelve, hogy melyek a videójátékok legáltalánosabb kategóriái, milyen jellemvonások övezik őket.

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*, ford. Máthé Klára (Budapest: Atheneum, 1944), Hans-Georg Gadamer, „A szép aktualitása. A művészet mint játék, szimbólum és ünnep”, ford. Bonyhai Gábor, in *A szép aktualitása* (Budapest: T-Twins Kiadó, 1994), 11-84. és Gonzalo Frasca, „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába”, ford. Gyuris Norbert, in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 125-142.

² Az immerzió elméleténél elsősorban Janet Murray munkásságára támaszkodom. Janet Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace* (New York, London, Toronto, Sydney, Singapore: The Free Press, 2016).

Ebben a fejezetben három kritérium szerint különítem el a játékokat: játékmeneten belül elválasztható típusok, történet szempontjából megfigyelhető csoportok, és a játékmechanika tekintetében felismerhető kategóriák. Mindezen szempontokat az irodalom- és filmtudomány köti össze, miközben kitérek a narrativizálhatóság lehetőségére, a játékos szerepére, és a mediális elődökre. Játékmenet kapcsán kiemelem a homokozó jellegű (*sandbox*) játékokat, a szerepjátékokat, kirakó (*puzzle*) és stratégiai játékokat, valamint az úgynevezett sétaszimulátorokat. A játékmenetre vonatkozó jellemzők ebben az esetben a formát ragadják meg, vagyis azt, hogy az egyes csoportok milyen aktivitást várnak el a játékostól, hogyan valósul meg a felhasználói részvétel.

A történetet kapcsán kiemelem a horror, science fiction és fantasy, valamint a detektívtörténetek műfaját, miközben a tartalmi elemekre helyezem a hangsúlyt. A kiemelt zsánerek azt prezentálják, hogy a videójátékok hogyan merítenek más médiumok eszköztárából, továbbá hogy amikor a narratíva is előtérbe kerül, milyen műfaji jegyeket lehet felfedezni. Azt is megfigyelem, hogy a nyomozás aktusa hogyan sejlik fel a különböző műfajokban, akkor is, ha nem kimondottan klasszikus detektívtörténetről van szó. Meglátásom szerint, a játékok valamilyen formában mindig a rejtélymegoldás és a nyomok értelmezése felé gravitálnak. Emellett úgy vélem, hogy a legtöbb videójátékban felfedezhető olyan narratív szál, amely megfeleltethető valamelyik populáris irodalmi (vagy akár filmes) műfajnak.

Az első fejezetben azt is kiemelem, hogy a térbeli sajátosságok nem sorolhatók sem a formai, sem a tartalmi szempontokhoz, ugyanakkor a tér megjelenítése kihatással van a játék világára: mind a történetre (befolyásolja a narratíva eljátszását), mind a játékmenetre (meghatározza az ágens lehetőségeit). A tér és a különböző nézőpontok sokkal inkább a játékmechanika részei, így a csoportosításon belül külön alfejezetekben térek ki ezekre a pontokra. Tér tekintetében két csoportot emelek ki: az egyik a nyitott világú (*open-world*) játékok, míg a másik a hurokszerű terek. A nézet szintén szoros összefüggésben van a játékmechanikával, így külön vizsgálom az irányítható karakterekhez viszonyított nézeteket (belső nézetű [*first-person*], külső nézetű [*third-person*] és közvetett nézetű [*second-person*] játékok), amelyek eltérő tulajdonságaik miatt befolyásolni tudják a narratíva megélését. Továbbá számot vetek néhány olyan nézettel is, amelyeknél nem minden esetben szükséges, hogy legyen egy „közvetítő kurzor” (2D-s, fentről-le, valamint izometrikus nézet).

A második fejezet a mediális sajátosságokat veszi górcső alá, azt vizsgálva, hogy miben ragadható meg az egyes médiumok – irodalom, film, videójátékok – egyedisége és melyek a kapcsolódási pontjaik. A vizualitástól kezdve a hanghatásokon át egészen a nyelvig, több világépítési eszközt, technikát is elemzek. A fejezet főként a szoros olvasás módszerével

közelíti meg a kiemelni kívánt példákat. A második fejezet továbbá az adaptáció kérdéskörét is megfigyeli elsősorban Linda Hutcheon *A Theory of Adaptation* című könyvére alapozva,³ illetve arra is kitér, hogy egy irodalmi mű miképpen használhatja fel a videójátékok világát tartalmi és formai szempontból. A tartalmat tekintve több regényben is bemutatom a videójátékok megjelenési formáit. Ide sorolható: Borisz Akunyin *Ajánlott olvasmányok*, Ursula Poznanski *Erebos* és *Erebos 2*, Viktor Pelevin *T*, Danny Tobey *Az Úr játéka. God Game*, és Gabrielle Zevin *Világépítők* című alkotása. Illetve számot vetek Veres Attila *Sebzés* című novellájával, amely inkább a társasjátékok, interaktív fikció világát idézi meg. Ugyanakkor azt is bizonyítom, hogy az irodalmi művek nemcsak tartalmilag, de formailag is alkalmazhatják a videójátékok logikáját. Míg Moskát Anita *Fekete monitor* című novellája az interaktív fikciót idézi meg, addig Kerber Balázs *Conquest* című kötete egy egészen új műfajt hoz létre, nevezetesen a stratégiai versprózáat.

A bevezető és az első két fejezet tehát általános keretrendszert képeznek a videójátékok kutatásának megértéséhez, továbbá elméleti alapul szolgálnak a harmadik és a negyedik fejezetben lévő elemzésekhez, ahol három videójátékot veszek górcső alá, más és más aspektusból megközelítve őket. Egy ennyire sokszínű, innovatív területen az egyes példák kiragadása már-már parttalannak tűnik, ám az elemzésekkel azt is bizonyítom, hogy lehetséges – és érdemes – a videójátékokat mélyrehatóan vizsgálni. Az elemzendő tételek korlátozására éppen azért van szükség, hogy az elemzések ne legyenek túlzottan széttartók, hiszen bizonyos mértékig elengedhetetlen a bemutatni kívánt videójátékok történeteit ismertetni, és a hosszas leírások megtörnék a fókuszra.

A harmadik fejezetben található az első részletesebb elemzés, amelyben két játékra fókuszálok a már lefektetett elméleti alapok tükrében. Ebben a részben a *God of War*-sorozat két – a disszertáció írásakor a legfrissebb – részét (*God of War* és *God of War: Ragnarök*) vizsgálom az irodalomtudomány eszköztárával. Olyan kérdéseket járok körbe, mint hogyan épül fel a történet? Milyen paratextuális elemek fedezhetők fel? Miképp fonódnak össze a karakterek a történet fő szálával, valamint hogyan illeszkednek a skandináv mitológia kontextusába? Mi a különbség a járulékos és nélkülözhetetlen textusok között? Milyen elbeszélői szintek vannak jelen? Hogyan kezelheti egy játék az időt és a teret? Továbbá Alexander Galloway *Gaming, Essays on Algorithmic Culture* könyvére támaszkodva számot vetek azzal is,⁴ hogy melyek a gépi és melyek a játékos cselekvések. Galloway értelmezése

³ Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Second edition (London; New York: Routledge 2013).

⁴ Alexander Galloway, „Gaming, Essays on Algorithmic Culture” in *Electronic Mediations*, Volume 18. (London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006).

olyan többletet ad az értekezésnek, amely a jobb megértést segíti – nemcsak a *God of War*, hanem általában a videójátékok kontextusában is. Továbbá arra is rámutatok, hogy a videójátékok elemzése többféle megközelítést is megenged.

A fejezetben elemzett két játék nemcsak a mítoszokra támaszkodik, de paratextuális elemekben, elbeszélésekben és textusokban is gazdag. A *God of War*-sorozat ugyanakkor azért is lett központi példa a disszertációban, mert képes volt túllépni önnön korlátain, és gazdag karakterfejlődést mutatott be. Történetével, karaktereivel, elbeszélési technikájával lehetőséget ad az irodalomtudomány felől való közelítésre, miközben a menürendszer és a történet világa (vagyis a nondiegetikus és a diegetikus tér) oly mértékben összefonódik, hogy megmutatja a médiumok közötti határokat, illetve az irodalomtudományi megközelítés korlátait.

A negyedik fejezet a filmtudomány, elsősorban a narratív filmek keretrendszerét, formanyelvi eszközeit alkalmazza. Itt a *Detroit: Become Human* című játékot elemzem, amely alkotás gazdag forrás e kontextusban: az élethű grafika mellett több bevágott jelenet is része, továbbá a videójátékhoz készültek önálló – promóciós célú – anyagok, amelyek a rövidfilmek kidolgozottságával állíthatók párhuzamba. Ezek a videók a játék világán kívüli, nondiegetikus elemek, melyek ugyanahhoz a transzmediális univerzumhoz kapcsolódnak.

Ebben a fejezetben olyan elemekre is kitekintek, mint a kameraállások és az elbeszélési technikák, az audio szerepe, valamint a tér és idő kezelése. Meglátásom szerint a *Detroit* sokat merít a filmek eszköztárából, és a történet és játékmenet skáláján a történetközpontúság oldalához közelít. Csakúgy, mint a *God of War* játékok esetében, először a történetről értekezek, majd azt vizsgálom, hogy milyen paratextuális elemek vannak benne. Hogyan fonódnak össze a karakterek narratívái? Klasszikus vagy posztklasszikus elbeszélés valósul meg? Milyen filmformanyelvi eszközökre – plánok, kameraállások – épít a játék?

Végül az utolsó, ötödik fejezet kitekint a színházak világára. Az átjárás itt is kétirányú: először azt elemzem, hogy a Punchdrunk társulat *Sleep No More* című előadása (amely legfőképp Shakespeare *Macbeth*-jét gondolja újra és viszi színre), hogyan merít a videójátékok logikájából. Ezt követően bemutatom, hogy Sam Crane társulata hogyan vitte színre a *Hamlet*et egy nyitott világú, online videójátékban. Véleményem szerint, mind a Punchdrunk előadása, mind a *Hamlet* videójátékba történő átültetése nevezhető színháznak: egy olyan színháznak, amely a digitális korszak és az interaktív művészetek sajátosságaihoz alkalmazkodva nyer értelmet. Amellett, hogy a meglévő hagyományokra építenek, kiaknázzák az új technológia adta lehetőségeket, vagy épp inspirációt merítenek belőlük.

A disszertáció tehát elsősorban a kognitív szemléletre támaszkodik, az elemzések során pedig a narratológia eszköztárát veszi alapul, többek között Genette és Bal nyomán.⁵ Ugyanakkor kitekintek olyan szerzőkre is – Galloway, Hutcheon –, akik más megközelítést alkalmaztak. Továbbá számot vetek Viktor Turner nyomán a *liminalitás* kérdésével,⁶ és Jean Baudrillard elméletét követve megfigyelem azt a kontrollvesztett,⁷ posztmodern állapotot, amelyben a valóság és fikció határai összemosódnak. Ezt azért is kezelem kitüntetett figyelemmel, mert a harmadik fejezetben elemzett művek sokszor mutatnak rá a technológia térhódítására, és arra, hogy hogyan tudják eltorzítani a valóságot.

A kutatásaim eredményeként olyan fogalmi rendszer jött létre, amely segíti a videójátékok elemzését. Ide sorolható a *történetjátszás*, amikor a játék során jön létre a történet, a program által megszabott kereteken belül. Igaz, hogy rendelkezésre áll egy történet, amelyet különböző elbeszélői módokkal megismerünk, de ezek a történetek úgy jönnek létre, hogy a játékos játszik vele, döntéseket hoz. Ezáltal a játékos a történetnek mintegy írójává válik, aktív része lesz a játék világának. A másik egy terminuspár, a *zéró narratíva és történetközpontú játékok*. A két fogalom tulajdonképpen egy skála két végpontján helyezkedik el, és a játékokat – attól függően, hogy van-e bennük narratíva – e két pont között lehet elhelyezni. Szintén fogalompár a *járulékos és nélkülözhetetlen elemek*. Ez azt takarja, hogy egy textus elolvasása kötelező-e ahhoz, hogy a játékmenet folytatódjon. A *nélkülözhetetlen* esetében szükséges elolvasni minden textust (így közelebb van a történetközpontú játékokhoz), míg a *járulékosnál* akár el is lehet őket hagyni, megszűrve ezzel, hogy a narratív szálát mennyire engedi be a játékos a játszás „mágikus körébe”. A nélkülözhetetlen elemek oly mértékben összefonódnak a játékmechanikával, hogy csak abban az esetben lehet tovább jutni a játék egy szakaszán, ha a játékos minden szükséges szövegrészt elolvasott és megértett. Meglátásom szerint, az egyes játéktípusok sajátos szöveghasználatot mutatnak. A nyitott világú játékokban, ahol bizonyos korlátozások mellett a felhasználó szabadon bejárhatja a fiktív világot, és a fő cselekményszál mellett másodlagos feladatokat is teljesíthet, a tér kitágul, vagyis a szabadság illúziója még intenzívebb lesz. Ezzel összefüggésben, a textusok járulékos elemként vannak jelen, amelyeket a játékos akár figyelmen kívül is hagyhat. Amennyiben azonban a tér bezárul és explicitebben jelenik meg a nyomozás aktusa, a szövegek nélkülözhetetlenné válnak. Végül, az *irányított*

⁵ Gerard Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method* (Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980) és Mieke Bal, „Fokalizáció,” ford. Ferencz Anna, in *Verbális és vizuális narráció*, szerk. Füzi Izabella, (Szeged: Pompeji, 2011).

⁶ Victor Turner, „Liminal to Liminoid in Play, Flow and Ritual: An essay in comparative symbology” *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60, no. 3 (1974).

⁷ Jean Baudrillard, *Simulations*, ford. Paul Foss, Paul Patton és Philip Beitchman (Los Angeles: Semiotext[e], 1982).

fokalizáló megnevezést javaslom, amikor azokról a karakterekről beszélünk, amelyeken keresztül látunk. A kifejezés utal arra, hogy a játékos kezében vannak azok a „pontok”, ahonnan a különböző történések látszanak. Az avatár, karakter az, amelyen keresztül mindent látunk, aminek az útját követjük, de a játékos kezében van és sok esetben ő határozza meg, hogy a karakteren keresztül mit lásson. Vagyis létrejön a történetjátszás: a játékos döntéseinek köszönhetően, és a játszás folyamata során kibontakozik a narratíva.

Összegezve tehát, a disszertáció kettős célkitűzést követve jött létre: egyrészt alapot akar teremteni a magyarországi játékkutatásoknak azáltal, hogy kiemeli a videójátékok fejlődéstörténetének főbb állomásait, illetve fogalmi keretrendszert kínál a *game studies*-ban elterjedt legfontosabb terminusok használatával és magyarázatával. Másrészt a saját elméletek kidolgozása is esszenciális szereppel bír, hiszen azok hozzájárulhatnak a nemzetközi kutatások gazdagításához. A disszertáció által képviselt kettős célkitűzés a felépítésben is megjelenik: az elméleti alapokat követően (bevezetés és első fejezet), először a mediális határok közötti átjárást veszem górcső alá. Szakirodalmak tekintetében elengedhetetlennek tartom azokat a műveket beemlíteni, amelyek bár nem napjainkban íródtak, komoly elméleti hatással bírnak. Ugyanakkor az értekezést a játékkutatás legújabb tételeivel is kiegészítettem (lásd például a *Tiszatáj* 2022-es száma, vagy Melissa Kagen 2022-ban kiadott könyve).⁸ A *God of War* és *Detroit* játékok mélyreható vizsgálata azt tűzte ki célul, hogy rámutassak arra, hogy hogyan közelíthetünk a videójátékokhoz az irodalom- és filmtudomány eszköztárával. Emellett a játékelemzések azért is hangsúlyosak, mert így a kifejtett fogalomrendszerek és megfigyelések példákon keresztül is bizonyítást tudnak nyerni.

Úgy látom, hogy a videójáték olyan médium, amely miközben beépül az őt körülvevő kulturális közegbe, és merít a már létező médiumok eszköztárából, megőrzi integritását, és hatást is gyakorol más médiumokra. A videójátékok irodalomtudományi és interdiszciplináris vetületei gazdag, elemzésre alkalmas terepet kínálnak, hiszen ahogyan Kiss Gábor Zoltán fogalmazta meg a *Narratívák* sorozat 7. kötetében, a „médium – még ha a mi fülünknek furcsán is hangzik a kijelentés – régen túljutott kiskorúságán (nóvumszerűségén mindenképpen).”⁹

⁸ „'Számptalanok a világ történetei': videójáték és narrativitás,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam, (szeptember 2022), 39-93. Valamint Melissa Kagen, *Wandering Games* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2022).

⁹ Kiss Gábor Zoltán, „A narratológiától a ludológiáig,” in *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerk. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós (Budapest: Kijárat, 2008), 257.

3. Bibliográfia a tézisfűzetben feltüntetett publikációkhoz és egyéb forrásokhoz

Elsődleges források

- Akunyin, Borisz. *Ajánlott olvasmányok*. Fordította Soproni András. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2014.
- Detroit: Become Human*. Quantic Dream. Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment. Playstation 4/Microsoft Windows. 2018.
- God of War*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4, PC. 2018.
- God of War: Ragnarök*. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4. 2022.
- Kerber Balázs. *Conquest*. Budapest: Jelenkor Kiadó, 2019.
- Moskát Anita. „Fekete monitor.” In Moskát Anita, *A hazugság tézisei*, 125-75. Budapest: Gabo Kiadó, 2022.
- Pelevin, Viktor. *T*. Fordította M. Nagy Miklós. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2011.
- Poznanski, Ursula. *Erebos 2: Feltámad a játék*. Fordította Bán Zoltán András. Budapest: Scolar Kiadó, 2021.
- Poznanski, Ursula. *Erebos: Világok harca*. Fordította Gémes Szilvia. Budapest: Pongrác Kiadó, 2021.
- Tobey, Danny. *Az Úr játéka. God Game*. Fordította Tamás Dénes. Budapest: Metropolis Media Group Kft., 2021.
- Veres Attila. „Sebzés.” In Veres Attila, *A valóság helyreállítása*, 256-295. Budapest: Agave Kiadó, 2022.
- Zevin, Gabrielle. *Világépítők*. Fordította Varga Krisztina. Budapest: Magnólia Kiadó, 2022.

Másodlagos források

- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*. Fordította Máthé Klára. Budapest: Atheneum Kiadó, 1944.
- Frasca, Gonzalo. „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába.” Fordította Gyuris Norbert. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf, és Kiss Miklós, 125-142. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.
- Gadamer, Hans-Georg. „A szép aktualitása. A művészet mint játék, szimbólum és ünnep.” Fordította Bonyhai Gábor, 11-84. In *A szép aktualitása*, Budapest: T-Twins Kiadó, 1994.
- Galloway, Alexander. „Gaming, Essays on Algorithmic Culture” In *Electronic Mediations*, Volume 18. London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- „'Számptalanok a világ történetei': videójáték és narrativitás,” *Tiszatáj*, 76. évfolyam, (szeptember 2022), 39-93.
- Kiss Gábor Zoltán. „A narratológiától a ludológiáig.” In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, szerkesztette Thomka Beáta, Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós, 257-262. Budapest: Kijárat Kiadó, 2008.

4. A disszertáció témájához kapcsolódó publikációk

MTMT-adatlap: <https://m2.mtmt.hu/api/author/10070633>

- „A Minecraft mint virtuális robinzonád: Világépítés és történetjátás a videójátékokban”, *MESECENTRUM – AZ IGYIC IFJÚSÁGI ÉS GYEREKIRODALMI FOLYÓIRATA* 2023. 07. 03. Paper: <https://mesecentrum.hu/esszektanulmányok/a-minecraft-mint-virtualis-robinzonad.html> (2023).
- „Amikor a határok elmosódnak: Videójáték a krimiben, krimi a videójátékban” In: Daróczy, Jakab; Hajdu, Ildikó; Nyerges, Csaba; Prótár, Noémi (szerk.) *Határok és határátlépések*, Budapest, Magyarország : ELTE Eötvös József Collegium (2022) 316 p. pp. 171-188.
- „Spatiality, Focalization and Temporality in Horror Games”, *Acta Ludologica* 5 : 2 pp. 72-84. , 13 p. (2022). Elérhető: https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2022/12/AL_2022-5-2_Study-5_Jancsovics.pdf.
- „A videójáték mint narratíva” *TISZATÁJ: IRODALMI MŰVÉSZETI ÉS TÁRSADALMI FOLYÓIRAT* 76 : 9 pp. 39-40. , 2 p. (2022).
- „Resident Evil Village CAPCOM: Resident Evil Village (PlayStation 4 version). [digital game]. Osaka : Capcom, 2021.” *Acta Ludologica* 5 : 1 pp. 128-131. , 4 p. (2022). Elérhető: https://actudologica.com/wp-content/uploads/2022/06/AL_2022-5-1_Review-2_Jancsovics.pdf.
- „Play the art: Artistic value in video games” *Replay. The Polish Journal of Game Studies* 8 : 1 pp. 27-42. , 16 p. (2022). Elérhető: <https://czasopisma.uni.lodz.pl/Replay/article/view/13994>.
- „A filmek és videójátékok történetelbeszélési technikái” In: Novák, Anikó; Semság, Tibor (szerk.) *Nyom-követés 5. : Tanulmánykötet : A Vajdasági Magyar Doktoranduszok és Kutatók Szervezete és a Doktoranduszok Országos Szövetsége Irodalomtudományi Osztály IV. közös konferenciájának tanulmánykötete*. Budapest, Magyarország : Doktoranduszok Országos Szövetsége, Irodalomtudományi Osztály (2020) 149 p. pp. 81-93. , 13 p.
- „Látni és látva lenni: a videójátékok figyelemirányító stratégiái”, In: Gyimesi, Timea (szerk.) *Figyelem-Projekt : Tanulmányok a figyelemről*. Szeged, Magyarország : Szegedi Tudományegyetem, Francia Tanszék GralPhi Kutatócsoport (2020) 90 p. pp. 73-81. , 9 p.
- „Detektívtörténetek Moretti rendszerében : Alkalmazható-e a távoli olvasás a videójátékokra?” *LITERATURA* 46 : 3 pp. 368-376. , 9 p. (2020). Elérhető: http://real-j.mtak.hu/14979/13/literatura_2020_3.pdf.
- „Történetjátás: A döntésalapú számítógépes játékok és az irodalomtudomány” In: Fogarasi, György; Tóth, Ákos (szerk.) *A tudományos hálózatoktól a hálózatok tudományáig (OTDK-tanulmányok)* Szeged, Magyarország : Szegedi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar Összehasonlító Irodalomtudományi Tanszék (2019) 345 p. pp. 312-345. , 34 p.
- „A nyelv szerepe a videójátékok világépítésében” *Filológiai Közlöny* 2024/1, (2024) [megjelenés alatt].

Egyéb tudományos tevékenység a témában

A *Tiszatáj* folyóirat „Számítalanok a világ történetei”: videójáték és narrativitás tematikus blokkjának szerkesztése. 2022. szeptemberi szám. pp. 39-92. , 54 p. (2022).