|  |  |
| --- | --- |
| **Tantárgy neve: A kommunikációkutatás újabb eredményei I.**  **Tantárgy kódja: NBG\_KO195G4** | **Kreditszáma:** 4 |
| **A tanóra típusa** szeminárium, **heti óraszáma:** 2 | |
| **A számonkérés módja**: gyakorlati jegy | |
| **A tantárgy tantervi helye:** 3. félév | |
| **Előtanulmányi feltételek: -** | |
| **Tantárgyleírás**:  A tantárgy a kommunikáció- és médiatudomány újabb fejleményeivel ismerteti meg az arra nyitott hallgatót, vagy recens külföldi és magyar tudományos eredmények szintézisét adva, vagy beavatva őt az oktató által éppen folytatott kutatásba. A tárgy *egyik* lehetséges témája az új média világa. Ekkor a kurzus az új digitális médiumok (számítógép, internet) kínálta kereskedelmi és ingyenes szórakoztatási és önkifejezési formák (számítógépes játékok; a felhasználók készítette kiegészítő pályák és módosítások; eredeti játékok grafikus motorját használó, saját rendezésű animációs filmek) világába, ezek használatának és befogadásának jelenleg is formálódó kommunikációelméleti és interdiszciplináris vizsgálataiba nyújt betekintést. E kutatási vonal alapkérdése, hogy mennyiben tér el e médiumok használata és fogyasztása a hagyományos médiatermékekétől (televíziós műsor, mozifilm), s milyen szokásos, illetve újszerű médiaelméleti kérdések vethetők fel velük kapcsolatban. A lehetségesen tárgyalt témák: az elektronikus játékok válfajai és a fogyasztók köre; a játékok erőszakos mivolta és erőszak-ábrázolása, képi és narratív szerveződése és (korlátozottan) interaktív jellege, az általuk kultivált világkép és értékrend; a játékok rövid- és hosszú távú szociális-társadalmi hatásai, globális forgalmazása és transznacionális, virtuális közösségeket teremtő fogyasztása; s végül a személyes identitásnak a hiper- avagy kiberidentitással való kiegészülése/keveredése, illetve az addikció megjelenése és a valóságérzet elbizonytalanodása az online szerepjátékok használóinál. | |
| **Kötelező olvasmányok:**  Baudrillard, Jean 1992. „A szimulakrumok precessziója.” in: Pethő Bertalan (szerk.): *A posztmodern*. Gondolat, Budapest, 220-226.  Bolter, David J. – Grusin, Richard 1999. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge, MA.  Garrelts, Nate (szerk.) 2005. *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. McFarland & Company, Jefferson, NC.  Gerbner, George 2002. *A média rejtett üzenete.* (ford. Nagy Zs.) Osiris Kiadó, Budapest.  Kelly, Richard V. 2004. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addiction and the Playing Experience*. McFarland & Company, Jefferson, NC.  Nyíri Kristóf (szerk.) 2001. *A 21. századi kommunikáció új útjai*. MTA Filozófiai Intézet, Budapest.  Stachó László – Molnár Bálint 2003. Médiaerőszak: tények és mítoszok. *Médiakutató* 2003 tél. Elérhető: http://www.mediakutato.hu/cikk/2003\_04\_tel/02\_mediaeroszak/01.html  Wolf, Mark J. P. – Perron, Bernard (szerk.) 2003. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London.  **Ajánlott olvasmányok:**  Carr, Diane – Buckingham, David – Burn, Andrew – Schott, Gareth 2006. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Polity Press, London.  Harrigan, Pat – Wardrip-Fruin, Noah (szerk.) 2007. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. MIT Press, Cambridge, MA.  Lister, Martin – Dovey, Jon – Giddings, Seth – Grant, Iain – Kelly, Kieran 2003. *New Media: A Critical Introduction*. Routledge, London.  Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (szerk.) 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press, Cambridge, MA.  Rutter, Jason – Bryce, Jo 2005. *Understanding Digital Games*. SAGE Publications, Thousand Oaks, CA | |
| **Tantárgy felelőse** Dr. Pólya Tamás egyetemi docens | |
| **Tantárgy oktatásába bevont oktató(k):** Dr. Buzinkay Géza prof. emeritus, Martin József főiskolai tanár, Dr. Pólya Tamás egyetemi docens, Dr. habil. Széchenyi Ágnes főiskolai tanár | |