

PÉTER ÁRPÁD

KIKAPCSOLÓDÁS VIRTUÁLIS TÉRBE

A videójáték-használat szerepe a kulturális transzfermechanizmusokban



Jelenünket talán a médiateltettségével tudnánk a legjobban leírni, tehát azzal, hogy gyakorlatilag szinte minden életmozzanatnak (...) van médiavonatkozása, és a videójátékok (...) jelentős részt vállalnak ennek a „telítődésnek” a megvalósításából.

Ellentmondásos megítélésük ellenére sem tagadhatjuk, hogy az új, *világszerűen interaktív digitális médiumok* – amelyeket a továbbiakban az egyszerűség kedvéért *videójátékokként* fogunk emlegetni – korunk meghatározó médiumai. A videójátékoknak a médiumok közti meghatározó szerepe már akkor is egyértelműnek tűnik, amikor a legkönnyebben hozzáférhető összesítéseket¹ átnézve rádöbbenünk a videójáték-iparág léptékére, és ebből következően a videójáték-használat társadalmi impaktjára is. A médium népszerűségét szemlélve azt is könnyen észlelhetjük, hogy ezek a digitális entitások egyre meghatározóbbak a különböző kulturális referenciák megteremtésében. Emellett jelenünkben érvényesülő videójáték-használati trendek azt mutatják, hogy akár már a közeljövőben elképzelhető az, hogy a különböző kulturális transzfermechanizmusok működésére is befolyással legyen ezeknek a „numerikus fikcióknak” a népszerűsége – azáltal, hogy egyre több, magatartást, viselkedést meghatározó referencia képvisződik ezekben a sajátos interaktív médiumokban, de akár az azokat övező, „hagyományosabb” (új)médiák környezetében.

Cikkünkben tehát röviden áttekintjük a videójátékok jelenlegi társadalmi szerepét, hangsúlyt fektetve arra, hogy milyen globális kulturális referenciák jönnek létre ezeknek a *virtuális létmozzanat-megtörténéseknek* a megélése és – esetenként – ezen megélések megosztása, közösségivé tétele során.

■ Cikkünk ezen fejezetében megpróbáljuk a lehető legegyszerűbben definiálni a videójátékokat, ennek érdekében a médium egyik leghíresebb szakértőjéhez, Grant Tavinorhoz fordulunk, aki 2008-ban olyan – megengedő és széles spektrumú – definíciót készített ennek a médiatípusnak, amelyet manapság is könnyedén használhatunk:

*„X egy videójáték, amennyiben egy olyan artefaktum [műtárgy], amelyet vizuális [médiumokat is implikáló] digitális médiumban hoztak létre, elsősorban szórákoztatás céljára alkottak meg, és amely ezt a szórákoztatásélményt két – külön vagy akár egyszerre is érvényesülő – módon tudja érvényesíteni: szabályokhoz kötött játékmenet vagy interaktív fikció [megtapasztalásra, használatra történő] felkínálása révén.”*²

Ugyanakkor érdekesnek találjuk azt, hogy ez a videójáték mint médium keletkezéséhez képest későn kikristályosodó definíció a szórákoztatásattribútumra helyezi a hangsúlyt, holott a videójátékok világát értő szemekkel figyelőknek már a műfaj „hőskorában”, tehát az 1950–60-as években jóval meghaladta a – kritikusai által pejoratívan értelmezett – kulturális szempontból alacsonyrendűként is interpretálható „játékosságát”. Ez az újmédia-típus nagyon hamar elkezdett a Caillois által definiált, saját világokat teremtő és működtető *ludusként* és/vagy *paidiaként* funkcionálni,³ sajátos médiumoknak köszönhetően egyedülálló világszimulációk megéléséhez biztosítva lehetőségeket.

A videójátékok kezdeti – a szó szoros értelmében kirobbanó – sikere tehát épp ennek a különlegesen mediált (általában: a korukban nagyon újszerű vizualitással bíró) és gesztuális interakciót lehetővé tevő *világszerűségnek* köszönhető. Ki kell emelnünk azt is, hogy ezekben az elektronikus eszközök által generált virtuális terekben és időkben megélhető tapasztalatoknak a valóságos világokba történő (könnyű) integrálhatósága is nagy szerepet játszik abban, hogy ezek a *világszerűen interaktív* médiumok a korábbi médiumokhoz képest nagyon nagy sebességgel váltak ismertté, hozzáférhetővé és – számottevő népszerűségükből kifolyólag – hangsúlyos kulturális referenciateremtővé.

Anélkül, hogy itt most kitérnénk az emberi játéktevékenység *életszerűségének* mély taglalására, kijelentjük, hogy a természetben a hasonló erőforrás-igényű élőlények közt zajló, nagyon sok aspektusú, sok implikációjú versengésnek a gyakorlatilag *veszedelemmentes szimulálása* is biztosíthatta azt, hogy az emberi játéktevékenységek közül a virtuális terekben, virtuális avatárok révén kipróbálható helyzetek megélése – más médiumokhoz képest – jelentős gyorsaságú terjedést biztosított ennek a sajátos médiumnak.

Junyi Chu és Laura E. Schulz kitűnő, pszichológiai és filozófiai vonatkozásokat is felvonultató tanulmánya a játékot mint (emlős) állatokra is jellemző sajátos tevékenységet írja le, és amelynek az ő értelmezésük szerint három fő funkciója lehet: 1. játék a közvetlen és azonnali örömszerzésért, 2. játék a teljesítőképeség közvetlen kontextusokon kívüli megmutatásáért, valamint 3. játék a (fajtársak közti) békeállapot kiváltásáért, helyreállításáért.⁴ Amennyiben elfogadjuk a játéktevékenységnek ezen – potenciálisan akár külön, akár egyszerre is érvényesülő – funkcióit, nem csodálkozunk el azon, ha az első (dokumentált) videójáték egy *rakétakilövő-szimulátor* volt, amelyet 1948-ban állított össze Thomas T. Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann, és amelyet a második világháborús radarkijelzők képernyője ihletett.⁵ Ezzel a kibontakozóban lévő hidegháborús fe-

szültségeket szimuláltak, virtuálisan, tehát valóságos veszélyek nélkül lehetett élesíteni, eszkalálni. Így tehát nem meglepő az sem, hogy az IGN videójátékos szakportál által készített 2022-es rangsorban az első tíz, az eladási számok alapján a legnépszerűbbnek számító videójáték közül kilenc kompetitív, harcokat vagy egyenesen háborút szimuláló játék, míg az egyetlen kivétel, amely nem a versengésre vagy az erőszak szimulálására helyezi a hangsúlyt, épp az első helyezett, a legnépszerűbb, a *Tetris* a maga több mint 520 millió (legalábbis legalísan...) eladott példányával,⁶ viszont ez esetben is tetten érhetjük Chu és Schulz „play for performance” – tehát: „játssz a teljesítményért”⁷ – elvének az érvényesülését, hiszen jóllehet ez esetben nincs konkrét, differenciálható, egyéni differenciálódó ellenfél, viszont *maguk a játékelvek* válnak kihívóinkká, azoknak eleget téve kell teljesítenünk.

A videójátékok tehát olyan *játékok*, amelyek az alkalmazott (digitális) technológiáknak köszönhetően olyan virtuális világok teremtését végezhetik, amelyek nagyon széles spektrumú interakciók révén teszik lehetővé a szimulált helyzetek *szimulált megélését*, és az ilyen természetű „veszélytelen világmegtapasztalások” felkínálása olyan motivációs tényezőként működhet, amely megmagyarázza a médium népszerűségét.

Videójáték-használati trendek

■ A Sirani által készített „épp aktuális örökrangsor”⁸ érdekes trendek kiolvasását teszi lehetővé – még akkor is, ha az értékesített példányokat nem minden esetben tudjuk országokhoz, kultúrákhoz kapcsolni. Viszont a „pillanatnyi örökranglistában” szereplő címek így is beszédesek, hiszen az eladási számaik alapján népszerűségi listába rangsorolt játékok közt megtalálhatjuk a következőket: a 14. helyen *The Witcher 3: Wild Hunt*⁹ több mint 40 millió legalísan értékesített példánnyal. 10. helyen a *Pokémon Gen 1*¹⁰ 47 millióval, ezzel szoros versenyben a 9.-en *Super Mario Bros.*¹¹ 48-cal, a 8.-on az *Overwatch*¹² 50 millióval, vele szinte holtversenyben a 7.-en a *Red Dead Redemption 2*¹³ „50 millió +”-szal (itt a statisztikák nem rögzítik az 50 milliótól történő eltérés nagyságrendjét, de az eltérést igen). Nagyobb ugrás a 6. hely, amelyen ugyancsak a *Mario*-franchise egyik különleges kiadása foglal helyet, éspedig a *Mario Kart 8 + Deluxe*, amelyet 62,25 millió példányban értékesítettek, ezt követi az 5. helyen a *PlayerUnknown’s Battlegrounds*¹⁴ harcszimulációs játék 75 millióval. A 4. a sajátos konzolt használó, széles, valóságos gesztusok, mozdulatok révén történő bekapcsolódást lehetővé tevő *Wii Sports*¹⁵ 82,9 millióval. Érdekes módon a 3. helyen újabb nagyságrendi ugrás következik be, éspedig a *Grand Theft Auto V*¹⁶, amelyből 175 milliót adtak el. A 2. helyezett ezen a 2023-as, „öröknépszerűsége” vizsgálati listán szintén nagyságrendet lép: a *Minecraft*¹⁷ 238 millió példányban került piacra, és ezt követi a rangsor legelsője, a már említett *Tetris*¹⁸ a maga 520 milliójával.

Érdekesnek találjuk, hogy a jelenünkben a legnépszerűbb játékok közt egyaránt szerepelnek sport- és harcszimulátorok, „bűnözésszimulátorok” (a *GTA V*), *fantasy*elemeket felvonultató, középkori motívumokkal operálók (*The Witcher*), valamint stilizált vadnyugat-újrateremtés (*Red Dead Redemption*), de tudományos-fantasztikus disztópiák is (*Overwatch*). Ugyanakkor érdekesnek, továbbgondolásra, alaposabb vizsgálatra érdemesnek találjuk azt, hogy a 2023-ig kiadott videójátékok eladási listáját két „építő” játék vezeti, tehát olyan alkotások, amelyekben *műtárgyak*, különféle konstrukciók létrehozásán van a hang-

súly. Azonban itt is ki kell emelnünk, hogy míg a *Minecraft* esetében stabil világek konstruálása a cél, a *Tetris* célja épp a folyamatos dekonstruálás, az állandó (ön)megsemmisítés, amelyet ironikus módon épp a minél tömörebb struktúrák előállításával érünk el.

A műfaji sokszínűség, a narratív szálak heterogenitása (a legkomplexebb utalásrendszerű *Witchertől*, *Red Dead Redemptiontől* a legegyszerűbb narratív vonalú *Tetrisig*) arra enged következtetni, hogy a népszerűséget nem egy adott technológia, látványvilág-komplexitás vagy történetsajátosságok határozzák meg. Egyértelmű, hogy egy ilyen népszerűségi trend kimutatásához számtalan eladási adatot kellene korrelálnunk narratív, esztétikai jellemzőkkel, és mindezt összevetni a használók kulturális sajátosságaival – de erre itt most nincs lehetőségünk, tehát csak a kis mintás merítések által szolgáltatott *patte*ket fogjuk röviden elemezni.

Virtuális kánonok

■ Jelenünket talán a *mediatilitással* tudnánk a legjobban leírni, tehát azzal, hogy gyakorlatilag szinte minden életmozzanatnak, minden kulturális megnyilvánulásnak van médiavonatkozása, és a videójátékok – amint a fentebb idézett számok is tanúsítják – jelentős részt vállalnak ennek a „telítődésnek” a megvalósításából. A kezdeti *geek* szubkultúrából immár *mainstream* jelenséggé domesztikálódó videójátékok felmérhetetlen sokszínűsége, a médium viszonylag rövid élettartama alatt keletkezett megszámlálhatatlan típus és példány az egyik legdemokratikusabb médiummá minősíti a virtuális játékokat. A kétezres években megjelent legalaposabb videójáték-monográfiák szerkesztője, Mark J. P. Wolf már 2008-ban 42 videójáték-műfajt és ezeknek a nagyszámú lehetséges kombinációját azonosította.¹⁹ A műfajburjánzás viszont már a 2010-es évekre olyan léptékűvé vált, hogy új tipológiák, új klasszifikációs rendszerek bevezetését kezdték el a témakör kutatói. Ekkorra már nyilvánvalóvá vált az, hogy immár jelentős *kulturális tényezőként* tekintenek a videójátékokra a kulturális transzfer olyan klasszikus intézményei is, mint pl. a múzeumok, a könyvtárak és az archívumok, és ezek átlátható klasszifikációs rendszereket igényelnek, tehát nem tudják használni azokat a műfaji besorolásokat, amelyeket legtöbbször a gyakorlatban, használat közben kapcsolnak egy-egy játékhoz.²⁰

Guld Ádám szerint még amiatt is különlegeseznek számítanak a mai médiahasználati rendszerekben a numerikus szimulációkon alapuló játékok, mert gyakorlatilag csak ezek maradtak meg olyan médiumokként, amelyek a Z generációhoz tartozó ifjak figyelmét hosszabb időn keresztül le tudják kötni – úgy, hogy közben ne kerüljön sor a jelenünkre annyira jellemző *multitaskingra*, tehát különböző médiafelületek és -eszközök gyors váltogatására.²¹

A fenti tényezők ismeretében kijelenthetjük tehát, hogy nagyon heterogén médiumról van szó, amelynek a társadalmi „domesztikációja”²², valamint az intézményesülése közel sem úgy játszódott le, mint a korábban létrehozott, kidolgozott médiumok, médiatechnológiák esetében történt, mert egészen a kétezres évekig a médiatudomány csak periferikus figyelmet szentelt a numerikus játékok jelenségének. Jonas Smith 1999-ben azt állapította meg, hogy a videójátékokat „elfeledte” a tudományos diskurzus, ezen belül is a médiakutatás,²³ rá hivatkozva hasonlólt állapít meg James Newman is 2004-ben, ám ő már jelzi, hogy a harmadik évezred első éveiben komoly paradigmaváltás következett be a nu-

merikus játékokról szóló tudományos beszédben, főleg amiatt, mert a szórakoztató médiaipar ezen új ága majdnem minden technicizált államban robbanásszerűen, jelentős mennyiségben és műfajbéli változatban jelent meg, így egyre több pénz termelődött ezen médiumon belül.²⁴ Továbbvive ezt az érvelést, megállapíthatjuk, hogy a jelentősebb gazdasági erőforrásokkal rendelkező videójáték-készítő stúdiók egyre nagyobb összegeket tudtak fordítani változatos műfajú, rangos tartalmak fejlesztésére, valamint marketingkampányokra, és így szélesebb társadalmi rétegeket tudtak elérni, megszólítani, tájékoztatni termékeik természetéről, esztétikai, használati értékéről. A videójátékozás pedig, a telekommunikációs technológiák fejlődésének köszönhetően, nagyon hamar globális léptékű jelenséggé vált.

A népszerű tartalmak „kiválasztódása” nem mindig magától értetődő folyamat, és, mint a fentebbi, 10-es „aktuális örökranglistán” láttuk, analóg módon érvényesülő narratív szálakat tartalmazó, egyenrangú esztétikummal bíró, azonos léptékű marketingkampányokkal támogatott, nagyjából megegyező, több médián átívelő keretnarratívák által gazdagított videójátékok is lehetnek a skála különböző fokozatain anélkül, hogy első látásra egyértelmű magyarázata lenne ennek a jelenségnek.

Gregor Langfeld kitűnő kánonelméleti tanulmányában, jöllehet csak a művészetre vonatkoztatva, nagyon alaposan átnézi azokat a tényezőket, amelyek „sikerre ítétek” vagy épp elfeledtetek egy-egy különleges alkotást, viszont azt a következtetését, amely a kanonizációs mechanizmusok nehezen áttekinthetőségére vonatkozik, a numerikus fikciók világában is tudjuk értelmezni (hiszen azok is rendelkeznek esztétikai valenciákkal). Cikkében Langfeld felhívja a figyelmünket arra a végtelenül összetett esztétikai és „extraesztétikai” paraméterekre (pl. gazdasági tényezők, politikai helyzet, technikai elemek stb.), amelyek „hálózatként” működve determinálják az egyes művek kiemelkedését vagy épp elsikkadását.²⁵ Ezen a fázison lép egyvel tovább Barabási Albert-László, aki az ugyancsak 2018-ban megjelent könyvében kifejti a kulturális referenciává válás – tehát a sikeresség – számszerűsíthető mutatóit is, tehát átláthatóvá teszi azt a komplex, társadalmi és esztétikai elementumokat összekapcsoló „hálót” is, amely egy-egy alkotás társadalmi impaktját meghatározza. Barabási azt állítja, hogy „...akik sikeresnek tűnnek, vonzzák a további sikereket, függetlenül a teljesítményüktől. Ezt nevezzük preferenciális kapcsolódásnak.”²⁶ Valószínűsítjük tehát, hogy a videójátékok esetében is érvényesülnek a „siker egyetemes törvényei”, és a kimagasló sikereket a stúdió, a franchise, a programozók stb. korábbi teljesítményei, produktumaik láthatósága határozza meg – természetesen: az esztétikumuk, és ami a videójátékok esetében nagyon fontos, a használati ergonómiájuk és a műszaki pontosságuk mellett.

Egyetlen példát hozunk fel ebben a tekintetben, és pedig a hatalmas várakozással övezett *Cyberpunk 2077*²⁷ című, 2020-ban kiadott játékot, amelyet elképesztő várakozás előzött meg, előrejelések tömkelege érkezett a gyártóhoz, amely, érdekes módon, nem egy amerikai gigász, mint mondjuk az Electronic Arts, az Activision vagy épp a Blizzard Entertainment. Különleges tény az, hogy a SARS-CoV-2-járványidőszak legvártabb játékát az 1994-ben alapított CD Projekt Red nevű lengyel videójáték-fejlesztő készítette.²⁸ Az általuk készített számos játék közül azonban kiemelkedik egy sorozat, amelynek sok kiadását, bővítését készítették el, és pedig ez a fenti, 10-es statisztikánkban is kiemelt *The Witcher*-széria, amellyel 2007 óta foglalkoznak, és az eddig megjelent hét játékot

több mint 50 millió példányban értékesítették 2023 tavaszáig.²⁹ Nem véletlen, hogy a *The Witcher* neve ismerősen csenghet annak is, aki nem jártas a videójátékok világában: a sorozat jó példa a transzmediális narrációk sikerére, hiszen Andrzej Sapkowski azonos című, szintén nagy sikerű könyvsorozata, és a rá épülő filmes feldolgozások is a videójátékban is feldolgozott történetszálakat és szereplőket vitték tovább saját médiumaikba. A szériában 1990-ben jelent meg az első könyv, a *Wiedźmin*,³⁰ amely a viszonylag sűrűn érkező folytatásaival³¹ nagyon hamar világhírűvé tette a *dark fantasy* műfajának ezen kiemelkedő példányát, és a főhős, bizonyos Ríviai Geralt – akinek mitikus küldetési során szörnyeket kellett megölnie, és ártatlanokat megmentenie – hamar popkulturális ikonná vált. A már sikeres könyvsorozatra épült rá a Netflix streamingszolgáltató 2019-ben indult sorozata, amely szintén a *The Witcher* címet viseli, és jelenleg a 3. széria áll előkészítés alatt – 2021-ben fejeződött be a 2. évadja.³²

Ilyen léptékű „transzmediális siker” tehát egyértelműen a több tucat megaprojektet kiadó stúdió láthatósági szintjére emelte a CD Projekt Redet, és legitímálta a rég várt termékét, a posztapokaliptikus *Cyberpunk 2077*-et. Azonban a várakozások iszonyatos csalódásba torkolltak, hiszen a sietve kiadott játék hemzsegett a programozási hibáktól,³³ és a következtelen történetvezetés sem segített a megelőlegezett népszerűség igazolásában.³⁴ Túlzás nélkül állítjuk, hogy tízezerszámra idézhetnénk az előzőekhez hasonló, nagyon negatív hangvételű bírálatokat. Viszont a CD Projekt Red elképesztő ütemű javításokba kezdett, és a különböző frissítések, *patchek* kiküldésével 2023-ra annyira feljavították a játékot, hogy képesek voltak elkészíteni a *Phantom Liberty* nevű *expansionját*,³⁵ amelytől szintén nagy sikert várnak el.

A transzmediális sikertörténethez hozzátartozik a különleges hangulatú, *anime*³⁶ stílusban készült *Cyberpunk: Edgerunners*-rajzfilmsorozat, amely a japán Studio Trigger és a CD Projekt Red kollaborációjával készült, és kiváló kritikákat kapott³⁷ – enyhítve valamelyest a játék körüli bonyodalmak által okozott arculati károkat.

A *preferenciáliskapcsolódás*-modell működésének bemutatására számtalan egyedi történetet sorolhatnánk, viszont láthattuk, hogy az általunk kiemelt *Cyberpunk 2077* is jó példája ezen elv érvényesülésének. Tehát, Langfeld fentebb említett művére visszautalva,³⁸ ismételten megállapíthatjuk, hogy nem föltétlenül az esztétikai sajátosságai emelnek be a kánonba egy-egy alkotást (és a videójátékok esetében ehhez társul még a használati ergonómia és a különböző technikai aspektusok is), hanem nagyon összetett mechanizmusok, amelyek visszafejtéséhez figyelembe kell venni a befogadói attitűd számszerűsíthető paramétereit is – alkalmanként többmillió nagyságrendben.

*

Anélkül tehát, hogy végleges konklúziókat vonnánk le – mint fent is írtuk, ilyen kis merítésből nehéz is lenne –, kijelentjük, hogy a videójátékok világa különleges fejlődésnek indult az elmúlt két évtizedben, és meghatározóvá vált a kulturális referenciateremtés területén azért, hogy olyan egyéb médiumok által nem kínált kapcsolódási, történetmegélési lehetőségeket kínál, amelyek hozzájárulnak egy teljes esztétikai értékkel bíró *világmegéléshez*. És mivel a videójáték intermedialisan kiválóan tud kapcsolódni a korábbi médiumokhoz – hiszen *szimuláltan* az összes korábbi médiumot tudja integrálni magába –, várható, hogy a *társadalmi léptékű szimbólumképzés* területén egyre meghatározóbb médiummá váljon.

■ JEGYZETEK

1. L. pl.: Ash Turner: *Video Game Industry Revenue & Market Share (May 2023)*. <https://www.bankmycell.com/blog/video-game-industry-revenue#section-1>. (2023. 05. 07.)
A szerzőnk által idézett statisztikák a videójáték-ipar értékét 2023-ban 221,4 milliárd dollárra, míg az aktív játékosok számát 3,26 milliárdra becsülik. Számunkra egyértelmű, hogy ilyen lefedettség, ilyen léptékű társadalmi penetráció mellett – természetesen: még ha egyetlen elterjedtségről is beszélünk – a videójátékot mint sajátos médiumot különleges impaktúként kell számontartanunk. Jelen tanulmányban nem áll módunkban elemezni a videójátékok és a többi (korábbi) médium hatását, viszont azt fenntartjuk, hogy a legújabb statisztikák jelentős társadalmi jelenlétről árulkodnak.
2. Grant Tavinor: *Definition of Videogames*. *Contemporary Aesthetics*: Vol. 6/2008, Art. 16. 12. Az idézetet fordította: P. Á.
3. Caillois játékkértelmezésében a *ludus* szigorú szabályok által meghatározott, rendszerint céllevű játéktevékenység, míg a *paidia* „csak” játék: saját zajlása teremtette (fiktív) időben és terekben működik, nincs végkimenetele, elérendő célja, bármikor kezdődhet és véget érhet. (Roger Caillois: *The Definition of Play and the Classification of Games*. In: Katie Salen – Eric Zimmerman (eds.): *The Game Design Reader. A rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge–London, 2006. 148.)
4. Junyi Chu – Laura E. Schulz: *Play, Curiosity, and Cognition*. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2020/2. 1–4.
5. Az információ a magyar nyelven hozzáférhető videójáték-kismonográfiák egyik legérdekesebbjéből, Beregi Tamás *Pixelhősök* című kötetéből származik (Beregi Tamás: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince Kiadó, Bp., 2010. 14–15.)
6. Jordan Sirani: *The 10 Best-Selling Video Games of All Time*. *IGN*. 2023. web: <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>. (2023.05.07.)
7. Chu – Schulz: i. m. 3.
8. Sirani: i. m.
9. A *The Witcher* sorozatról a későbbiekben írunk.
10. A Japánból kiadott *Pokemon*-sorozat tipikus „harcoló-gyűjtögető” műfajú, amelyben a játékosoknak össze kell gyűjteniük a környezetükből a „szörnyecskéket”, amelyek viszonzásképpen a játékost akarják legyőzni. A sorozat 2016-os, innovatív, kiterjesztett valóságot használó GO-kiadása ugyancsak az eladási listák élén volt hosszú ideig (Mark J. P. Wolf (ed.): *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Greenwood Press, Santa Barbara, California, 2021. 90.).
11. A *Mario* franchise szintén japán gyökerű, és számos platform- és versenykiadása van. A játékban Mario és alkalmanként testvére, Luigi, két „vízzerelő” küzd szörnyekkel, és versenyeznek különböző sportokban. (Wolf: i. m. 600–601.)
12. A széria 2016-ban indult, belső nézetű lövöldözős játék (*first person shooter* – FPS), amely nyílt, a játékfolyamat által „kitermelt” történetek köré szerveződik. (Wolf: i. m. 758–759.)
13. 2018-ban kiadott „Western”-szimulátor, egy fiktív motívumokkal megtűzdelt vadnyugat-mitológiára épített kalandjáték-sorozat, amely a vadon és a játékos konfliktusaira helyezi a hangsúlyt. (Wolf: i. m. 217.)
14. 2017-ben kiadott, nyílt világú túlélőjáték, amelyet a valósághűen szimulált fegyveres összecsapások izgalma tett népszerűvé. (Wolf: i. m. 354.)
15. Megjelenésekor új típusú koncepciójú kézi konzolra épülő, 2006-ban indult játéksorozat, amely lehetővé tette, hogy valós mozdulatokat hajtson végre a játékos (pl. teniszvezéskor). (Wolf: i. m. 518.)
16. Ismert rövidítése: *GTA V*. Nyílt világú, külső nézetű, küldetesközpontú „genszterszimulátor”, ahol a játékosnak egy – bűnözőktől nyüzsgő – nagyvárosban kell életben maradnia, autólopások, rablások révén. 2013-ban adták ki, és a megjelenése utáni harmadik napon már egymilliárd dollárnyi bevételt hozott a kiadójának (Rockstar Games). (Wolf: i. m. 437.)
17. Tipikusan *sandbox* típusú építő játék, amely sajátos, építőköcka-alakú elemekből összerakott világ bejárását, kiépítését, fejlesztését teszi lehetővé, alkalmi harci cselekvésekkel „fűszerezve”. (Wolf: i. m. 652.)
18. Népszerű kirakós (*puzzle*) típusú játék, amelynek alapötlete és első példánya 1986-ból, egy, a Szovjetunióban tevékenykedő elektromérnöktől, Alexej Pázsitnovtól származik. A játékot korán másolni kezdték Nyugaton is. Monográfiát érdemlő törvényszéki döntéssorozatok után kapta meg csak az alkotó a szerzői jogokat. (Wolf: i. m. 1029.)

19. Mark J. P. Wolf: *Video Game Genres*. In: Mark J. P. Wolf (ed.): *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, Westwood (Connecticut)–London, 2008. 261.
20. Rachel Ivy Clarke – Jin H. Lee – Neils Clark: *Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis*. *Games and Culture*, 2015/5. web: <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>. (2023. 05. 06)
21. Guld Ádám: *A Z generáció médiahasználata – Jelenségek, hatások, kockázatok*. Libri Kiadó, Bp., 2022. L. a „Nemlineáris média: a YouTube világa” című fejezetet.
22. A „domesztikációelmélet” egyik első kidolgozója, Roger Silverstone kutatásai során felfigyelt arra, hogy az egyes médiumoknak, elektronikai cikkeknek a mindennapi létgvakorlatok közé történő integrálódásának – tehát „domesztikációjának” – a vizsgálata olyan értelmezési lehetőségeket biztosít, amelyek nagymértékben segítenek az egyes tényezők funkciójának, szerepének a megértésében (Roger Silverstone: *From Audiences to Consumers: the Household and the Consumption of Communication and Information Technologies*. *European Journal of Communication*, 1991/6(2). 135–154.).
23. Jonas H. Smith: *The Forgotten Medium*. 1999. web: <http://game-research.com/index.php/articles/the-forgotten-medium/>. (2023. 05. 07.)
24. James Newman: *Videogames*. Routledge, London–New York, 2004. 3–7.
25. Gregor Langfeld: *The canon in art history: concepts and approaches*. *Journal of Art Historiography*, Num. 19 Dec. 2018. 16–17.
26. Barabási Albert-László: *A képlet. A siker egyetemes törvényei*. Libri Kiadó, Bp., 2018. L. a „Robbantós cicák és zoknibábok” című fejezetet.
27. Posztapokaliptikus, nyomasztóan sötét, nyíltan működő világban játszódó sci-fi, amelyben a gamernek (játékosnak) egy bérgyilkost kell „éltre keltenie”, és amely az ember-gép szimbiózis bioetikai kérdéseit is firtatja. (Allegra Frank: *How one of the biggest games of 2020 became one of the most controversial*. *Vox*, 2020. web: <https://www.vox.com/culture/22187377/cyberpunk-2077-criticism-ps4-xbox-one-bugs-glitches-refunds>. 2023. 05. 07.)
28. <https://www.cyberpunk.net>. (2023. 05. 07.)
29. <https://www.thewitcher.com/ro/en/> (2023. 05. 07.)
30. Kiadója: Reporter. A terminus hozzávetőleges magyar megfelelője: *Vaják* (Szathmáry-Kellermann Viktória fordítása).
31. 1992 (novellagyűjtemény, *Miecz Przeznaczenia* – kb. „A sors kardja”), 1993 (novellagyűjtemény, *Ostatnie życzenie* – kb. „Az utolsó kívánság”), 1994 (az első teljes *Witcher*-regény *Krew elfów – Tündevér* – ford. Szathmáry-Kellermann Viktória) stb.
32. <https://www.imdb.com/title/tt5180504/reference/> (2023. 05. 07.)
33. Mike Isaac – Kellen Browning: *Cyberpunk 2077 Was Supposed to Be the Biggest Video Game of the Year. What Happened?* *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/12/19/style/cyberpunk-2077-video-game-disaster.html>. (2023. 05. 07.)
34. Andrew McPhillips: *Cyberpunk 2077's Biggest Story Problems Can't be Fixed with Updates*. *GameRant*. 2022. web: <https://gamerant.com/cyberpunk-2077-biggest-problem-unfixable-story-genre-issues/>. (2023. 05. 07.)
35. Tehát kiegészítését, amely általában új történetelemeket, technikai javításokat, esztétikai természetű kiigazításokat szokott tartalmazni.
36. Japán rajzfilmtípus, különleges esztétikummal, sajátos történetmeséléssel.
37. <https://www.imdb.com/title/tt12590266/reference/> (2023. 05. 07.)
38. Langfeld: i. m.