

Debreceni Egyetem
Informatikai Kar

A DEENK PC játékgyűjteményének
megalapítása

Témavezető:

Dr. habil. Boda István
tanszékvezető egyetemi docens

Készítette:

Kosina Zoltán
informatikus könyvtáros MSc.

Debrecen
2011

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----|
| Bevezetés..... | 3 |
| A DEENK ma..... | 5 |
| A kutatók munkahelye..... | 5 |
| Mindenki könyvtára..... | 7 |
| A játékok világa..... | 12 |
| A videojátékok története..... | 12 |
| A jelen játéakai..... | 17 |
| Játékok a könyvtárban?..... | 22 |
| Okok és kérdések..... | 22 |
| Külföldi példák..... | 24 |
| A DEENK játéakai..... | 26 |
| Könyvtár, médiatár, játéktár..... | 28 |
| Játékkölcsönzés..... | 32 |
| A kulturált kikapcsolódás színtere..... | 35 |
| Összefoglalás..... | 37 |
| Irodalomjegyzék..... | 39 |
| Függelék..... | 42 |

Bevezetés

A Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtára második nemzeti könyvtárunk, ugyanakkor Debreceni Egyetem, mint kutatóegyetem könyvtára is. Szakkönyvtári szolgáltatásai mindig is előnyt élveztek nemzeti könyvtári mivoltából származó szolgáltatásaival szemben, az utóbbi időben azonban egyre inkább úgy tűnik, a DEENK kapuit igyekszik szélesre tárni, s nem csupán az egyetemi belsőbb köröknek kíván a kedvében járni. Ennek ellenére a statisztikák továbbra is azt mutatják, hogy az egyetem polgárai összehasonlíthatatlanul nagyobb részben képviseltetik magukat a könyvtárban, mint mások.

A DEENK valószínűleg épp ezen az arányon kívánt változtatni az utóbbi időben azon eseményei sorával, melyek inkább egy nyilvános könyvtár közösségi rendezvényeire hasonlítottak, mintsem egy egyetemi könyvtár tudományos előadássorozataira. Az egyetemi könyvtár tehát immár mindenki könyvtára akar lenni. Ehhez azonban még hosszú út vár rá, és fejlesztések egész sora, az eredmény viszont egy egyetemi könyvtárral párosított teljes értékű nemzeti könyvtár lesz, mely olvasók és könyvtárosok számára egyaránt kedvező jövővel kecsegtet.

A szolgáltatások újítása, a családi olvasójegy bevezetése, a megannyi szórakoztató irodalmat népszerűsítő hirdetés viszont csak az első lépés ezen az úton. Hátra van még jó néhány jelentős mérföldkő, melyek közül az egyik, a leghamarabb elérhető egy új gyűjteményforma bevezetése és elérhetővé tétele, a DEENK PC játékgyűjteményének megalapítása.

A gyűjtemény alapja – mely évek óta fokozatosan növekszik – már nem egyszer megmutatta magát egy-egy rövidebb időszakra a könyvtár egyes rendezvényein, mint például a DEENK LAN-partiján, vagy az Internet Fiesta 2011 keretében rendezett "Pár kattintás a cél" játéknapon, azonban ahhoz, hogy állandó szolgáltatást lehessen építeni rá, még nem kevés munkára van szükség.

A könyvtár érdeklődése a videojátékok iránt csak elsőre lehet meglepő. Ha ugyanis jobban megvizsgáljuk e speciális elektronikus dokumentumtípus immáron 60 évre visszatekintő történetét, láthatjuk, hogy a játékok mára olyan műalkotásokká nőttek ki magukat, melyeket már csak művészi értékük miatt is vétek lenne nem gyűjteni és megőrizni

az utókornak. Emellett pedig a ma emberének egyik kiemelkedő kikapcsolódási formáját biztosítják a számítógépes játékok, így hát – mint a nagy nyilvánosság igényeit is kielégíteni kívánó nemzeti könyvtár – nem árt a DEENK-nek foglalkoznia ezzel a témával, és komolyan elgondolkozni a szolgáltatásuk kérdésén.

Mindezek ellenére felmerülhet persze a kérdés, valóban a könyvtár-e a legmegfelelőbb hely a videójátékok gyűjtésére és szolgáltatására. Szerencsénkre ezen kérdés megválaszolását sok külföldi példa segíti, hiszen jó néhány nagyobb könyvtárban már jelentős méretű játékgyűjtemények állnak a felhasználók rendelkezésére, ráadásul nemzetközi projektek is épülnek a játékok megőrzésére, mely szintén e dokumentumtípus jelentőségét mutatja. A DEENK számára pedig minden adott, hogy egy hasonló gyűjteményt építsen, és azt akár világszínvonalú módon szolgáltatassa, ehhez csupán a megfelelő lépéseket kell megtenni.

A Debreceni Egyetem könyvtára ugyanis – mint második nemzeti könyvtár – a kötelezpéldány szolgáltatás révén több mint 1000 teljes- és próbaverziós játékkal rendelkezik, melyek azonban mindeddig feldolgozatlanul heverték a raktárban. E dolgozat keretein belül éppen ezért – miután a fentebb említett kérdések végigjárásával bizonyítom annak létjogosultságát – megpróbálom bemutatni, hogyan is lehetne ezt az egyelőre zárt gyűjteményre jól működő, népszerű szolgáltatásrendszert építeni. Megpróbálok rávilágítani, a DEENK melyik részlege lenne a legideálisabb arra, hogy helyet adjon ennek a gyűjteménynek, és bemutatok egy tárolási, kölcsönzési, valamint helyben használati rendszert a játékgyűjteménnyel kapcsolatos szolgáltatások teljessé tétele érdekében.

Reményeim szerint pedig dolgozatom minden szempontból helytálló lesz ahhoz, hogy a benne foglalt terveket a gyakorlatban is megvalósíthassák, és a DEENK PC játékgyűjteménye hamarosan tényleg az olvasók rendelkezésére álljon.

A DEENK ma

A kutatók munkahelye

A Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtára – mint arra a gondosan megválasztott nevéből is lehet következtetni – elsősorban egyetemi könyvtári szerepét, azaz szakkönyvtári szerepét igyekszik erősíteni. Ennek egyik kézenfekvő oka az lehet, hogy maga a könyvtár csupán 1997-ben kapta meg a nemzeti könyvtári címet, s bár már 1952-ben is részesült kötelezpéldányokból, szakkönyvtári tevékenysége így is jóval nagyobb múltra tekint vissza, hiszen 1918 óta látja már el ezen szerepét.¹ A másik ok pedig némiképp újabb keletű, a Debreceni Egyetem kutatóegyetemi címéből adódik, melyet a tavalyi év tavaszán nyert el az egyetem, ezzel tovább növelve az egyetemi könyvtár szakkönyvtári szolgáltatásainak jelentőségét.² Az egyetemi könyvtár tehát már csak a hagyományoknak és a jövőbeli elvárásoknak köszönhetően is előnyben részesíti a szakkönyvtári szerepét, és nemzeti könyvtári vonásait inkább csak a kötelezpéldányok szolgáltatásában őrzi. Gyűjteményében éppen ezért olyan jelentős a tudományos dokumentumok száma, és ezért szorul némiképp háttérbe az általános felhasználói igényeket kielégítő szórakoztató irodalom, vagy éppen a zenék, filmek gyűjteménye.

„A DEENK állományának két törzse a *nemzeti* kötelezpéldány gyűjtemény, valamint az Egyetem oktató-, kutató-, és gyógyító munkáját szolgáló *tudományos* gyűjtemény. Ez a törzsanyag hét szakgyűjteménybe (agrártudományi, bölcsészet- és természettudományi, élettudományi, műszaki, pedagógiai, társadalomtudományi, zeneművészeti) szervezve áll az Egyetem egyes karain dolgozók és tanulók, valamint Debrecen város polgárainak rendelkezésére. A szakgyűjteményeket értékes különgyűjtemények egészítik ki.”³

A szakkönyvtári jelleget ráadásul – mint láthatjuk – tovább erősíti a könyvtár szakgyűjteményi tagolódása és a kari könyvtári szerepkörök is. Mindezekből egyértelműen

1 Történetünk | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár <http://www.lib.unideb.hu/hu/tortenetunk>
2011. 04. 22.

2 Hárommilliárd kutatás-fejlesztésre | Debreceni Egyetem <https://www.unideb.hu/portal/node/3340>
2010. 04. 19.

3 Könyvtárunk | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár <http://www.lib.unideb.hu/hu/konyvtarunk>
2011. 04. 22.

látszik, hogy nincs könnyű helyzetben az, aki megpróbálja kinyitni a könyvtár kapuit a nagy nyilvánosság számára, aki megpróbálja a szolgáltatások fejlesztésével kibővíteni a felhasználók körét az egyetem polgárain túl.

Vétek lenne ugyanakkor elsiklani azon tény felett, hogy az egyetemi könyvtár eddig is nyitva állt bárki számára, bárki beiratkozhat, bárki igénybe veheti szolgáltatásait.⁴ A könyvtár tehát nyilvános, csupán a nyilvánosság az, amely nem kívánja olyan mértékben kihasználni a számára biztosított lehetőségeket, mint az egyetem polgárai. A statisztikák legalábbis ezt mutatják, hiszen az egyetemi felhasználók száma csaknem nyolcszorosa a külső felhasználóknak. (1. táblázat)

Márpedig ha a nemzeti könyvtári szerepet vesszük figyelembe, ezek a számok nem túl örömteliek. A legvalószínűbb okok pedig fentebb is láthatók. Az olvasók egyszerűen egy egyetemi könyvtárat látnak a DEENK-ben, ahová csak az egyetemi polgároknak érdemes betenni a lábát. Hiába tehát a nyilvánosság, ha arról a célközönség jóformán nem is tud. Ha pedig a felhasználók annak ellenére is meglátogatják az egyetemi könyvtár valamely egységét, hogy nem az egyetem polgárai, egy olyan intézményben találják magukat, ahol körülöttük mindenki kutató, mindenki valamilyen tudományos munkáján dolgozik, és ahol maga a könyvtár is csak egy közvetítő közeg az ismeretátadásra. A DEENK szavak nélkül is fennen hirdeti minden látogatója számára: „Ez egy szakkönyvtár, a kutatók munkahelye.”

Mondhatnánk persze azt, hogy – szemet hunyva a nemzeti könyvtári cím felett – ne is erőltesse hát akkor a DEENK a nyilvános könyvtári oldalát, koncentráljon a tudományos munka kiszolgálására, segítse az egyetemisták tanulmányait. Ám úgy tűnik, épp a DEENK az, amely újabban nyitni kíván a külső olvasók felé is. Az utóbbi idők rendezvényei és szolgáltatásai ugyanis épp ezt sugallják.⁵

4 Beiratkozás | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár <http://www.lib.unideb.hu/hu/beiratkozas>
2011. 04. 22.

5 Heti ajánlatunk – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Heti_ajánlatunk
2011. 04. 22.

Mindenki könyvtára

Az utóbbi időben a DEENK minden korábbinál nagyobb erőfeszítéseket tesz, hogy nemzeti könyvtári létéről az elsődleges célközönséget is értesítse, azaz mindenkit, nem csupán az egyetem polgárait. Újonnan bevezetett szolgáltatásai és rendezvényei között szép számmal találhatunk olyanokat, melyek igencsak nehezen hozhatók összefüggésbe a tudományos munka kiszolgálásával.

2010 nyarán a Bölcsészettudományi és Természettudományi Könyvtárban egy Bababarát terület került kialakításra, ahol a könyvtárba betérő fiatal édesanyák megszoportathatják és tisztába tehetik csecsemőjüket. S bár a hirdetésben külön kiemelik, hogy a helyiség létrehozását elsősorban a kisgyermekes oktatók, és hallgatók ösztönözték, e szolgáltatás mégis közelebb áll a közkönyvtári, mintsem a szakkönyvtári jelleghez.⁶

Nem sokkal később pedig bevezetésre került a családi olvasójegy rendszere is, melynek révén az egy családi közösségbe tartozó szülők és kiskorú gyermekeik közösen használhatnak egy olvasójegyet. Ez az újítás egyértelműen az olvasók körének bővítését, sőt kiteljesítését hivatott szolgálni, miközben a már korábban is meglévő különgyűjteményeket is próbálta népszerűsíteni.

„A DEENK Bölcsészettudományi és Természettudományi Könyvtár keleti lépcsőházában található szabadpolcos **"családi gyűjtemény"**-t és a Kenézy Könyvtárban elhelyezett **"Egészséges életmód"** és **"Világutazó" különgyűjtemények**-et ajánljuk elsősorban a családi olvasójegy tulajdonosainak figyelmébe!”⁷

Természetesen az sem titok, hogy szintén a kevésbé szakjellegű dokumentumokat szándékoztak népszerűsíteni a Lakberendezés, otthon⁸ és az Autó, motor, sport⁹ című heti ajánlatok. Ezek is csupán újabb jelei annak, hogy a DEENK végre méltó kíván lenni nemzeti könyvtári címéhez is, és büszkén vállalja is azt.

6 Bababarát terület – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Bababarat_terulet
2011. 04. 22.

7 Családi olvasójegy – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Csaladi_olvasojegy
2011. 04. 22.

8 Lakberendezés, otthon – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Lakberendezes,_otthon
2011. 04. 22.

9 Autó, motor, sport – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Auto,_motor,_sport
2011. 04. 22.

„Nemzeti könyvtár lévén, minden e témában megjelenő magazint és folyóiratot gyűjtünk és az olvasók rendelkezésére bocsátunk.”¹⁰

A jellemzően könyvtári szolgáltatások sorából pedig látványosan kiemelkedik a könyvtár Születésnap/Ünnepi Krónika-szolgáltatása, mely egy adott nap sajtójából kínál összeállítást az ünnepelt számára, mindezt aprónyomtatványokkal, plakátokkal, fényképekkel színesítve, és újabb csodás példát szolgáltatva arról, hogyan feszegeti a DEENK a könyvtári szolgáltatások igen szigorú határait.¹¹

Második nemzeti könyvtárunk szolgáltatások terén tehát egyértelműen megkezdte a külső olvasók felkutatását, és azt is világosan láthatjuk, hogy ezzel kapcsolatban rendezvényei terén sem panaszkodhat.

A Tíz éve együtt jubileumi rendezvény – mely 2011. február 21. és 25. között került megrendezésre – nagyszerű lehetőséget nyújtott a könyvtár számára, hogy némi publicitást nyerjen az egyetemen túl is.¹² A TV riportok és az internetes híroldalak cikkei pedig csak azt mutatják, hogy a könyvtár sikeresen élt is ezekkel a lehetőségekkel.¹³ A rendezvény programjai között pedig számos olyan akadt, mely az átlag olvasóknak, felhasználóknak szólt. A kézműves bemutatón, a táncházon, és a rock koncerten túl pedig sor került egy olyan rendezvényre is, mely e dolgozat szempontjából kiemelt jelentőségű. Ez pedig nem volt más, mint az Informatikai Kar Hallgatói Önkormányzata és a DEENK által a Debreceni Egyetem főépületének díszudvarán közösen szervezett Behálózva LAN party.

„A **LAN-parti** ([angol](#) írásmóddal: *LAN party*) egy olyan közösségi esemény, amelynek résztvevői egy fizikai helyszínen, helyi [hálózatba](#) kötött [számítógépeken](#) sokszereplős [számítógépes játékokat](#) játszanak. A résztvevők száma minimum kettő, s a legnagyobb rendezvényeken néhány ezer játékos és valamivel kevesebb érdeklődő jelenik meg, ám leggyakrabban mindössze 4-8 fős baráti összejövétel. A több résztvevőket általában előre megszervezik, csak a kisebb rendezvények zajlanak spontán. Kisebb parti esetén rendszerint valamely játékos otthona, nagyobb összejövetelek esetén külön rendezvénytermek,

10 Heti ajánlatunk – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Heti_ajánlatunk
2011. 04. 22.

11 Ünnepi krónika <http://kronika.lib.unideb.hu/>
2011. 04. 22.

12 Tíz éve együtt... 2011. február 21- 25. | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
http://www.lib.unideb.hu/hu/tiz_eve_egyutt
2011. 04. 23.

13 Heti ajánlatunk – DEENKWiki2 http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Heti_ajánlatunk
2011. 04. 23.

sportcsarnokok szolgálnak helyszínül. Időtartama változó, általában minimum egy éjszaka hossza (a játék rendszerint éjszakai elfoglaltság).¹⁴

A könyvtár az Informatikai Kar közreműködésével tehát megrendezte az utóbbi idők egyik legimpozánsabb helyszínű LAN-partiját, melyen több tucat fiatal mérette képességeit különböző számítógépes játékokban, köztük több külföldi hallgató is. Az esemény mondhatni történelmi jelentőségű volt, ugyanis ekkor prezentálta története során először a DEENK az elektronikus dokumentumok ezen speciális válfaját, a kizárólag szórakoztatás céljából készült számítógépes játékokat. A sikerességéhez persze nagy valószínűséggel sokban hozzájárult az, hogy az Informatikai Karon már-már hagyományosnak számít ez az évente többször is megrendezésre kerülő parti, és annak legalább 50 törzsvendége. Az eset mégis jelentős, hiszen bebizonyította, hogy van kereslet a számítógépes játékokra, a fiatalok kikapcsolódásának ezen vitathatatlanul szolid és kulturált formájának eszközeire, még akár könyvtári keretek között is.¹⁵

A figyelem felhívása a DEENK gyűjteményének ezen nem mindennapi részére tehát megtörtént, és néhány héttel később, az Internet Fiesta 2011 országos szintű rendezvénye szinte tálcán kínálta az újabb lehetőségeket a könyvtár számítógépes játékeinak bemutatására, népszerűsítésére. Már maga a rendezvény idei főcíme is – A játéktól az olvasásig a neten – is egyértelműen kedvezett a könyvtár legújabb törekvéseinek, az egyes általa és más könyvtárak által is rendezett programok pedig még inkább.¹⁶

Az internetes játékok előnyeiről és hátrányairól szóló előadások mellett pedig ismét megrendezésre került egy LAN-parti, ezúttal viszont az IK-HÖK segítségével, mely sajnos rá is nyomta a bélyegét a rendezvény sikerére. Mérsékeltén, ám mégis sikeresebbnek volt mondható a másik számítógépes játékokkal kapcsolatos program, a DEENK Médiatárának "Pár kattintás a cél" játéknapja.

„A Médiatár 4 számítógéppel felszerelt játéksarka több tucat oktató és fejlesztő játékkal várja a fiatalokat. A kisebbek aranyos ügyességi és logikai játékokban próbálhatják ki képességeiket, míg a nagyobbak játszva ismerkedhetnek meg a világtörténelemmel,

14 LAN-parti - Wikipédia <http://hu.wikipedia.org/wiki/LAN-parti>
2011. 04. 23.

15 Lanparty 2011 – IK HÖK <http://ikhok.hu/lanparty/>
2011. 02. 24.

16 Internet Fiesta 2011 | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
http://www.lib.unideb.hu/hu/internet_fiesta_2011
2011. 04. 23.

beleköstölhetnek a Karib-tenger, vagy a Hanza-szövetség kereskedelmi életébe, és stratégiai érzéküket is próbára tehetik a 30 éves háború, az osztrák örökösödési háború, a vietnámi háború, a napóleoni háborúk, valamint a második világháború témájú játékokban. Közelebbről is megismerkedhetnek továbbá a keltákkal, az Arthur mondakörrel, a lovagokkal, a római korrall, sőt még egy nyomozásban is részt vehetnek Agatha Christie nyomán, valamint menedzseri képességeiket is fejleszthetik egy kis pizzéria, egy multinacionális cég, vagy akár egy egész város élén.”¹⁷

A játéksarkot elsődleges célközönsége, az általános- és középiskolás gyerekek végül egyáltalán nem látogatták meg. Viszont az egyetemi könyvtár legjellemzőbb vendégei, a hallgatók, akik egyébként is a könyvtárban voltak, szívesen leültek pár percre, vagy egy fél órára, kipróbálni a fejlesztőjátékokat. Ők viszont épp azért voltak elégedetlenek, mert csupán kisebbnek szóló játékokkal játszhattak.

A játékok egyébként a könyvtár saját gyűjteményéből származtak, melyek között megtalálhatóak a hallgatók által keresettek is. A játéksarok léte pedig arra kiváló bizonyíték, hogy a szolgáltatás megvalósítható, a hely adott, s ha a teljes gyűjtemény hozzáférhetővé válik, a felhasználói elégedettség növekedése is garantált.

A Kenézy Élettudományi Könyvtárban egyébként is jellemző a számítógépes – értelemszerűen internetes – játékok használata kikapcsolódásként, ám ezek többnyire pár perces időtöltést jelentenek, és minőségüket tekintve is messze elmaradnak a mai számítógépes játékok színvonalától. A DEENK már meglévő, de egyelőre nem elérhető gyűjteményének nyilvánossá tétele révén pedig a hosszabb kikapcsolódásra vágyók is megtalálhatják a számításukat, még hozzá változatlanul a könyvtár falain belül.

Az Internet Fiesta 2011 hatására ráadásul nem csupán könyvtári rendezvények népszerűsítették a videojátékokat, a DEENK és az Informatikai Kar újabb összefogása révén ugyanis Beregi Tamás, a Magyarországon unikumnak számító játéktörténeti remekmű, a Pixelhősök szerzője is eljött Debrecenbe, hogy a 6. Informatikai Szakmai Napok keretében előadást tartson a játékokról, és a filmekkel való kapcsolatukról.¹⁸

17 "Pár kattintás a cél" játéknap – Internet Fiesta 2011 <http://svr3.kjmk.hu/fiesta/reszletes.aspx?id=12700>
2011. 04. 23.

18 Tavasz Informatikai Szakmai Napok 2011 http://www.inf.unideb.hu/ISzN_2011_tavasz/program.xlsx
2011. 03. 22.

Az előadás az érdeklődők száma és elégedettsége alapján is rendkívüli sikerű volt, és megalapozta egy játéktörténeti kurzus indításának ötletét a Karon. Nem is kérdéses, hogy amennyiben a kurzus elindul, a könyvtár PC játékgyűjteménye egyszerre szórakoztatóból szakgyűjteménnyé fog válni, így még fontosabb lesz annak szakszerű feldolgozása, és szolgáltatása. A DEENK ráadásul így nem csupán a külső olvasók érdeklődését keltheti fel, hanem a meglévők számára is népszerűbbé, hasznosabbá válhat. Az utóbbi időben pedig úgy tűnik, ezért mindent meg is tesz.

A DEENK tehát elhatározta, hogy kiterjeszti felhasználói körét, és megpróbálja becsábítani a könyvtárba az iskolásokat is, ha másért nem is, legalább azért, hogy a nekik szóló gyűjteményrészek ne maradjanak kihasználatlanok. Új üzenet fogalmazódik meg tehát az egyetemi könyvtár falai között: „A Debreceni Egyetem könyvtára nem csak egyetemi könyvtár, hanem nemzeti könyvtár is, ennél fogva pedig nem csak az egyetemé, a hallgatóké, a tanároké, hanem mindenkié.”

A játékok világa

A videojátékok története

„A videojáték és a számítógépes játék fogalmait még a szaksajtó is gyakran összekeveri. Minden számítógépes játék videojáték, de nem minden videojáték számítógépes játék – mondhatnánk. Általános meghatározás szerint a videojáték egy olyan, szoftveres formában létező játék, amellyel a játékos egy felhasználói interfész (például joystick, egér, klaviatúra) segítségével kerül interakcióba, miközben folyamatosan vizuális vagy audiovizuális visszajelzéseket kap. A videojátékoknak több fajtáját különböztetjük meg annak megfelelően, milyen elektronikus eszközön, vagyis platformon játszuk őket: így beszélhetünk számítógépes játékokról, melyet többnyire monitorhoz, tévéhez csatlakoztatott személyi számítógépen játszunk; konzoljátékokról, ahol a platform egy tévéhez csatlakoztatható vagy saját képernyővel rendelkező, speciálisan játékokra kifejlesztett célszámítógép (Atari VSC, Playstation, Xbox 360, Gameboy) és játéktermi videojátékokról, melyek nagyobb méretű, pénzbedobós arcade automatát jelentenek.” (Beregi 2010 : 12. p.)

A videojátékok történetét négy nagy korszakra lehet bontani. A hőskorszak az 1950-es évektől az 1980-as évekig tartott, és az úgynevezett mainframe számítógépes játékok, az első arkádjátékok, valamint az első- és másodgenerációs konzolok határozták meg történetét. Az 1980-tól 1993-ig tartó időszakot a videojátékok aranykorának tekinthetjük. A játéktermek ugyanis ekkor voltak a legnépszerűbbek, mellettük pedig a 8 és 16 bites számítógépekre készült játékok, valamint a másod- és harmadgenerációs konzolok voltak meghatározóak. 1993-tól 2000-ig számítjuk a PC-korszakot, az IBM PC előretörésének, és a negyed-, ötöd-, hatodgenerációs konzolok indulásának korszakát. Az ezt követő időszak, pedig a videojátékok nagykorúvá válásának időszaka, a jelen, a 3D grafika, valamint a hatod- és hetedgenerációs konzolok kora. Persze az elmúlt 60 év játéktörténetét képtelenség lenne e dolgozat keretében maradéktalanul áttekinteni, ám annak bemutatása, hogyan is jutott el a játékipar oda, ahol most áll, remélhetőleg nagyon is lehetséges.

„Az ötvenes-hatvanas években a számítógép a laikus számára sci-fi rémfilmeket idéző gépmonstrum volt, önálló tudattal rendelkező, megláncolt szörnyeteg, melynek

elektroncsövekkel teli testében különös folyamatok zajlanak, és amely körül fehér köpenyes, szemüveges emberkék serénykednek fakó arccal, tudományos szigorral. Bár a hetvenes évekre a gépek mérete a századrészükre csökkent, a komputer még sokáig háziasított démon maradt, amellyel csak kutatók, mérnökök és egyetemisták értettek szót.

Azok a kiválasztottak, akik számára minden szikrasercenés, minden monitorkattanás könnyen dekódolható üzenet volt, nemcsak hogy jól ismerték, de talán unták is egy kicsit a gépeket. A komoly kutatók és a jövő információs társadalmának alapjait lerakó egyetemisták lelkük mélyén infantilis kölykök voltak, akiknek igényük volt a szórakozásra. Tudományos kísérletező kedvük és gyermeklelkük egymásra találásából születtek a legelső számítógépes játékok.” (Beregi 2010 : 14. p.)

Az első játékok persze rendkívül primitívek voltak, és még jó ideig alulmaradtak a kézzel fogható játékokkal szemben. Ám amíg a gépek mérete egyre csökkent, a játékok egyre szaporodtak, méretük egyre nőtt, és az 1970-es évekre megszülettek az első játékműfajok képviselői is. Már ekkor léteztek kezdetleges CRPG-k, azaz számítógépes szerepjátékok, melyeknek története és világa leginkább a Gyűrűk Ura regényekére hasonlítottak. De jelen voltak ekkoriban már az FPS-ek, azaz a belső nézetes lövöldözős játékok elődei is, melyek egyikében a Maze Warban például már egyszerre heten is játszhattak, a mai online lövöldözős játékokhoz hasonlóan.

A számítógépes játékok tehát pár évtized alatt túlnőtték az általános játékfogalmat. Nem csupán eszközök voltak már, mindnek saját megtervezett világa volt, mely könnyedén beszippantotta az óvatlan játékosokat. S ez volt az a motívum, mely a számítógépes játékok máig tartó diadalmenetét eredményezte. Az, hogy bármely más gyerekjátékkal, vagy akár sportjátékkal szemben, több volt, mint maga a játékszabályok, játékosok, és játékszerek összessége, ugyanis mind önálló mű volt, mint egy könyv, egy zeneszám, vagy egy film, csak épp interaktív. Ebből a szempontból pedig már az első számítógépes játékok is többet nyújtottak, mint bármelyik műalkotás, vagy bármelyik játékforma, mert e két, egymástól jól elválasztható terület elegyét alkották. Más kérdés, hogy kezdetekben csupán igen jó fantáziával megáldva lehetett valódi kikapcsolódásnak nevezni ezeket a játékokat, ugyanis a korlátozott erőforrásoknak köszönhetően sokáig még nem igazán mutattak többet ezek a játékok egy átlagos társasjátéknál.

A '70-es évek végére aztán a videójátékok elfoglalták a játéktermet, Pac-Man, Donkey Kong, és társaik világhódító útjukra indultak, és az addig csak steril kutatólaborokba szorult játékokat az egész világgal megismertették. Az 1980-as évek környékén pedig megjelentek az első videójátékokra szakosodott cégek is, mint az Atari, a Nintendo, vagy a Konami. A videójáték-készítés üzletággá vált, mely egyre jobban jövedelmezett, így az egyes cégek rengeteget költöttek arra, hogy minél jobb, minél szebb, minél kelendőbb játékokat adhassanak ki. A játékok rohamléptekkel fejlődtek, grafikájukban, ötletességükben, és összetettségükben egyaránt. Megkezdődött a számítógépes játékok aranykora.

A játékműfajok egyre élesebben kirajzolódtak, és külön rajongótáborokra tettek szert.

Az akciójátékok szerelmesei állandóan a világ megmentésén fáradozhattak, legyőzhették a gonoszt, és kiélhették gyűjtögetési vágyaikat, miközben a pergő akciójelenetek adrenalinszintjüket is kellemesen magas értéken tartották. Az akkori akciójátékok magas színvonalát az is ékesen bizonyítja, hogy nem egy közülük még ma is megél újabb és újabb kiadásokat, mint például a Bionis Commando¹⁹, sőt van amelyikből azóta film is készült, mint mondjuk a meglepően nagy sikerű, 3D-ben pompázó Prince of Persia. (1. kép)

A megfontoltabb, türelmesebb játékosok a kalandjátékokban találták meg a számításukat. A gyűjtögetési szenvedély még náluk is megtalálható, ők viszont inkább nyomoztak, különböző rejtélyeket fejtettek meg. „A kalandjátékok voltaképpen interaktív történetek, amelyek szerencsés esetben ötvözik a regény, a film és a játék erényeit. A kalandjáték érdekessége, hogy a játék maga történet szintjén zajlik: úgy érezzük, döntéseinkkel tulajdonképpen magát a sztorit írjuk, pedig valójában csak egy előre leprogramozott történet szálait fejtjük fel.” (Beregi 2010 : 100. p.) Külön érdekessége e műfajnak, hogy az első – manapság a filmek esetében oly divatos – 3D-s hatású megjelenítés a Bad Max című kalandjátéknál jelent meg először, melyhez természetesen a piros-kék 3D szemüveget is mellékeltek. (Beregi 2010 : 105. p.)

Az igazi agymunkát kedvelő játékosok számára pedig a stratégiai játékok biztosítottak hónapokig tartó kihívást. Ezekben a játékokban a vállalkozó szellemű játékosok hadvezéreként, vállalatigazgatóként, vagy akár istenként mérhették meg magukat, számtalan összetett feladat menedzselését magukra vállalva. A '80-as évek első felében a társasjátékok szabályaira jobban hasonlító körökre osztott stratégiai játékok voltak

¹⁹ Bionic Commando <http://www.bioniccommando.com/en>
2011. 04. 26.

hangsúlyosabb pozícióban, később azonban, a technikai fejlődésnek köszönhetően elterjedtek a valós idejű stratégiai játékok, melyek az idő szorításával tették nehezebbé a játékosok számára a fontos döntések meghozatalát. Ilyen volt például a még ma is népszerű, újabb és újabb részekkel megjelenő sorozat első tagja az 1989-es SimCity is, ahol egy egész város időről időre felbukkanó, ügyes-bajos dolgait kellett megoldanunk.²⁰

S akinek még ez sem volt elég, a különböző harci szimulátorokban vadászgépek, vagy harci helikopterek pilótafülkéjébe ülve teljesíthetett küldetéseket, sportjátékokban szerezhette meg a virtuális futballiga győzelmet anélkül, hogy megizzadt volna, vagy lehetett autóversenyes játékok révén Forma 1-es világbajnok. Aki pedig a klasszikus játékokat kedvelte, annak a megannyi logikai-, táblás-, és kártyajáték garantált kikapcsolódást hosszú órákra.

A '80-as, '90-es években tehát a játékfejlesztő cégek mindent megtettek azért, hogy mindenki megtalálja a saját vérmérsékletének és érdeklődésének megfelelő játékot. Mindebben pedig kicsiny hazánk is kivette a részét olyan klasszikusokat hagyva az utókorra, mint a The Last Ninja²¹, az Impossible Mission II, vagy az Ecco the Dolphin.

Mindezen játékok pedig lefektették a mai játékműfajok alapköveit, melyre a későbbi játékok bátran építhettek. E műfajok mára megszilárdultak, s bár egyre gyakoribbak a vegyítések, a milliós játékcégek csak nagyon ritkán nyúlnak valami teljesen újhoz. Ez főként anyagi biztonságot nyújt nekik, és kiszámíthatóságot a játékosoknak. Ha ugyanis manapság valaki 10-12 ezer forintért megvesz egy játékot, ami még tetszik is neki, az biztos lehet benne, hogy ugyanazoktól a fejlesztőktől jó néhány hasonló játékot is kaphat, remélhetőleg hasonló minőségben. A játékipar ebben is hasonlít a zeneiparhoz, vagy a filmiparhoz. Mindehhez viszont az kellett, hogy néhány vállalkozó szellemű és nem utolsó sorban végtelenül kreatív játékfejlesztő lefektesse az alapokat.

Így mikor a '90-es évek elején bekövetkezett a mikroszámítógépes forradalom, és megjelentek az első igazi PC-k, a játékfejlesztőknek már csupán a korábban jól bevált recepteket kellett tökéletesítenie. A virtuális világokat kellett még részletesebbé tenniük, a grafikát még látványosabbá, a játékmenetet még összetettebbé, még változatosabbá. Ekkor

20 SimCity (series) - Wikipedia, the free encyclopedia [http://en.wikipedia.org/wiki/SimCity_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/SimCity_(series))
2011. 04. 26.

21 The Last Ninja - Wikipedia, the free encyclopedia http://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Ninja
2011. 04. 26.

jelentek meg a korszakalkotó FPS játékok, mint a Wolfenstein 3D²², vagy az őt követő Doom. Ez utóbbi hatása egyébként olyan jelentős volt, hogy azóta film, könyv, képregény, és táblás társasjáték is készült belőle.²³ Könyvtáros szempontból egyébként a játékok talán épp nagyfokú adaptivitásuk miatt lehetnek olyan érdekesek, és fontosak, hiszen nagy eséllyel a jövőben igen sokan kutatják majd hatásukat a szórakoztatóiparra nézve, így szükség lesz majd az archiválásukra, a feldolgozásukra, melyhez talán épp csak a könyvtárosok rendelkeznek elegendő szakértelemmel és háttérrel.

Az FPS játékok voltak az első igazi képviselői az úgynevezett skillgameknek, melyek élvezetéhez már nem volt elég pár percre leülni melléjük, ugyanis rengeteg gyakorlásra volt szükség ahhoz, hogy a játékban igazi sikereket érjünk el. Ez vezetett el ahhoz, hogy hamarosan létrejöttek a regionális, majd világszintű bajnokságok, versenyek, ahol a játékosok egymással mérkőzhettek meg a harci játékokban, és nívós díjakat zsebelhettek be értük. A megújult valós idejű stratégiai játékok szintén ebbe a kategóriába kerültek. A legügyesebb stratégiák hamarosan valódi hírnévre tettek szert.

Mindezek révén a '90-es évek közepére a videojátékokat már olyan mértékű elismerés övezte, hogy egyre többen nevezték őket sportnak, cyber-sportnak, vagy röviden e-sportnak. Míg végül 1997-ben Dallasban megalapult Cyberathlete Professional League, az első e-sport bajnokság.²⁴ Azóta számos hasonló bajnokság látott napvilágot, és kerül megrendezésre minden évben, miközben dollármilliókat érő jutalmak cserélnek gazdát. S ez az, mely megkülönbözteti bármely más elektronikus dokumentumtól. Semmilyen más szórakoztató dokumentum nem létezik a világon, melynek kapcsán ilyen jelentős versenyeket rendeznének állandó jelleggel.

22 Wolfenstein 3D - Wikipedia, the free encyclopedia http://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D
2011. 04. 26.

23 Doom (series) - Wikipedia, the free encyclopedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(series))
2011. 04. 26.

24 Cyberathlete Professional League - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League
2011. 04. 26.

A jelen játéakai

A 21. század legjobb PC játéakai regénybe illő történetekkel vértették fel magukat, mely a számítógépes játékok természetéből adódó interaktivitásnak köszönhetően szinte tetszőlegesen alakítható a felhasználói igények alapján. Az elsősorban a játékipar hardveres ellátására szakosodott cégek pedig mára olyan jelentős eredményeket értek el fejlesztéseik során, melyeknek köszönhetően mára alapvető elvárássá vált a játékok esetében a minél valóságosabb képi és hanghatások szolgáltatása. A kizárólag játékfejlesztésre szakosodott cégek pedig nem ritkán több száz fős fejlesztői gárdát alkalmaznak, köztük elismert festőművészeket, zeneszerzőket, színészeket, hogy még kiválóbb munkát tehessenek le az asztalra. Mindezekhez pedig Oscar-díjas filmekhez méltó költségvetés és profit, valamint gyakran még azokat is túlszárnyaló rajongótábor társul. Éppen ezért jelenthetjük ki, hogy mára a játékok olyan művészi és kulturális értékké nőttek ki magukat, melyek méltóak a megőrzésre. (Kosina 2009 : 4. p.)

Az utóbbi időben ugyanakkor nagy reformjukat élik az egyszerűbb struktúrájú játékok is, melyek a régi időket idézik. A játékmenetük legalább olyan egyszerű, csupán megjelenítésükben, vagy épp környezetükben térnek el a korábbiaktól. Ezeket a játékokat nevezik független játékoknak, mivel többnyire egy-két fő fejlesztő őrök, és önerőből, kiadótól függetlenül forgalmazzák, ingyen, vagy néhány dollárért. Leggyakrabban webes játékként jelennek meg külön erre a műfajra szervezett oldalakon, vagy épp mobiltelefonokon jelennek meg. Varázsukat az adja, hogy a fejlesztők bátran megvalósíthatják újító ötleteiket, nem kell attól tartaniuk, hogy a hosszú hónapokba, vagy akár évekbe, valamint egyes esetekben dollármilliókba kerülő játékok végül bukás lesz. Ennek köszönhetően rengeteg igen ötletes alkotás készül, melyet újabban már megannyi díjjal is jutalmaznak. A 2011-es Független Játékok Fesztiválján például egy 20 ezer dolláros nagydíj is gazdára talált a 650 pályázó egyike, a Minecraftot készítő Mojang csapata személyében. (J{redenc 2011 : 14. p.)

A Steam, a világ egyik legnépszerűbb videojátékos közösségi és kereskedelmi portálján elérhető szinte az összes manapság méltán népszerű játék az örök klasszikusoktól kezdve a legújabbakig. Az oldal szerkesztői összegyűjtötték minden játékműfaj legjobbjait, és azokat

kategorizálva több keresési stratégiával is elérhetővé tették a látogatók számára. Ennek köszönhetően bárki igen egyszerűen tájékozódhat a jelen legjobb játékaikról.²⁵

A 21. század egyik legkedveltebb lopakodós akció-kalandjátéka, az Assassin's Creed II például sikerei mellett számos szakmai díjat is besöpört, köztük egy Game Of The Year, egy Best Action Adventure Game és két Editors Choice díjat.²⁶

„A 15.századi Olaszországot megelevenítő Assassin's Creed 2 a GTA széria mellett az egyik legmonumentálisabb, legkidolgozottabb nyitott világot alkotta meg képernyőinkre. Az óriási terep tele van változatos küldetésekkkel, kardpárbajokkal és orvgyilkosságokkal, így egy igen hosszas, bonyodalmas és epikus kalandban lehet részünk.”²⁷

Mindehhez pedig a kor elvárásaihoz méltóan lélegzetelállítóan realiztikus, már-már festői megjelenés (2. kép), valamint rendkívüli módon professzionális szinkronszínészi és zenészi gárda is társul. S ez csak egy a kor játékaik közül, mely megannyi szempontból könnyedén lekörözi a mai filmek többségét.

A mai játékok egyébként sem titkolják, hogy méltó vetélytársai kívánnak lenni a filmeknek. Egy másik akció játék, a Call of Duty: Black Ops is ilyen. (3. kép) Az akciófilmekhez méltó játékelmény érdekében a játékost az ellenséges vonalak mögé viszi el egy elit különleges osztag tagjaként, mely fedett hadviselésben, titkos műveletekben, és robbanékony konfliktusokban vesz részt világszerte. A játékban lehetőség van a számítógép által irányított ellenfelek ellen, előre megírt forgatókönyv alapján is játszani, de a legtöbb játékos inkább az egymás elleni küzdelemért kedveli, mikor egy-egy összeszokott csapat tagjaként kerekedhetnek felül más játékosokon. Az internet ugyanis forradalmasította a társasjátékokat, melyeket ma már nem egy kicsiny táblán bábukkal és dobókockákkal játszanak, hanem számítógép előtt ülve, pergő és látványos játékprogramok segítségével, miközben a játékosok a hálózat révén a világ bármelyik pontjáról származhatnak. Ha pedig a játékos épp nem férne hozzá az internethez, vagy csak kíváncsi a játék készítői által gondosan megrendezett történetre, moziélményszerű egyjátékos hadjárat várja, ami változatos

25 Üdvözlünk a Steamen <http://store.steampowered.com/>
2011. 04. 23.

26 Assassin's Creed 2 - Game Of The Year Awards! - Assassin's Creed 2
<http://assassinscreed.uk.ubi.com/community-news/?p=5841&paged=3>
2010. 01. 19.

27 576 KByte Webshop - Játékadatlap - PC - Assassin's Creed II
[http://576.hu/webshop_software_details.aspx?SelectedGameTitle=Assassin's Creed II](http://576.hu/webshop_software_details.aspx?SelectedGameTitle=Assassin's%20Creed%20II)
2011. 04. 23.

helyszínekre és konfliktusba viszi el szerte a világban, melyekben elit Black Ops katonaként vesz részt a letagadható műveletekben. A játékhoz ráadásul egy mozimód is társul, mely lehetővé teszi, hogy a játékos felvegye, visszanézze, megvágja, és megossza a játékban átélt élményeit.²⁸

Újabb párhuzam, hogy a játékkészítők a filmkészítőkhöz hasonlóan rövid bemutató videoklipek, trailerek formájában reklámozzák készülő művüket. A közösségi portálokat és videomegosztó oldalakat mára ellepték a látványosabbnál látványosabb trailerek. És ez az a pont, ahol a zeneipar is bekapcsolódik a játékiparba, a legnagyobb játékkészítő cégek ugyanis a legnépszerűbb zenekarokat kérik fel játékaik népszerűsítésére.

A Medal of Honor több mint 4 perces trailerét például a Linkin Park legújabb albumának The Catalyst című száma kíséri végig. A videoklipet filmes vágások, és lassítások teszik profi munkává, miközben az élőszerelő és a játékból kivágott jelenetek tökéletes elegyet alkotva kápráztatják el a nézőt. A jól látható profizmus nem véletlen, a klipet ugyanis a Linkin Park DJ-je és videoklipjeinek rendezője, Joseph Hahn rendezte.²⁹

A játékkészítő cégek tehát minden eszközt megragadnak a tökéletes szórakoztatás érdekében, és ezért még a bizonyos szempontból rivális iparágakkal sem restek felvenni a kapcsolatot. Az eredmény pedig sok esetben kulturális szempontból is értékes remekmű, mely emellett sok ezrek kikapcsolódását is sokáig biztosítja. Ha pedig mindezt megkérdőjeleznénk a pop zene értékének kétségessége kapcsán, elég ha egy másik rendkívüli népszerűségű játékaikról híres céghez fordulunk.

Az Echoes of War a Blizzard Entertainment által kiadott másfél órás komolyzenei lemez, mely kizárólag a számítógépes játékaik aláfestő zenéit tartalmazza. A számok egytől egyig nagy zenekari művek, melyet az ausztráliai Eminence Symphony Orchestra adott elő.³⁰
(4. kép)

A játékok tehát mint látjuk manapság nem csak a játékmenetre koncentrálnak, látvány terén megpróbálnak felőni a filmekhez, zene terén pedig még a komolyzene műfajában is megpróbálnak újat, ugyanakkor maradandót alkotni, ezzel kiteljesítve a felhasználói élményt.

28 Call of Duty: Black Ops a Steamen <http://store.steampowered.com/app/42700/>
2011. 04. 24.

29 YouTube - Medal of Honor / Linkin Park - "The Catalyst" Trailer
<http://www.youtube.com/watch?v=TmQ-R71eqUk>
2011. 04. 24.

30 Echoes of War - Wikipedia, the free encyclopedia http://en.wikipedia.org/wiki/Echoes_of_War
2011. 04. 24.

A játékenek önálló zenei CD-n való kiadása egyébként a filmzenékhez hasonlóan jellemző manapság. Az Unreal Tournament sorozatnak például szinte minden részéhez kiadtak egy önálló zenei CD-t is.³¹

Továbbrendülve a kalandjátékok műfajára pedig egy újabb nagy névvel találkozunk. Lara Croft, a Tomb Raider sorozat főszereplőjét még az is ismeri, aki soha életében nem játszott számítógépes játékokkal. Ez pedig a nevet övező óriási hírnévnek köszönhető. Lara Croftról képregények, regények, filmek készültek, sőt még utcát is neveztek el róla.^{32 33} (5. kép) Maga a Tomb Raider jelenség pedig ismét azt bizonyítja, a játékoknak óriási hatása van a mai szórakoztatóiparra.

Mindez azonban lehetne szemfényvesztés is, lehetne csupán egy feltörekvő iparág rendkívül agresszív promóciós munkájának eredménye is, és hiteles statisztikák nélkül akkor sem lehetne több pusztába kiáltott szónál. Ám szerencsénkre vannak olyanok is igen szép számmal, akik figyelemmel kísérik a játékipar fejlődését, és a tisztánlátás érdekében hosszas kutatómunkák árán még a piaci részesedését is megpróbálják felbecsülni.

Ezek egyik legismertebbje a Video Game Sales Wiki oldal, mely teljes egészében a szórakoztatóipar eme legújabb szegmensére koncentrál.³⁴ Az oldal végigkíséri a játékipar költségvetését 1981-től egészen 2008-ig. Az adatok jól mutatják, milyen dinamikus növekszik a játékipar részesedése. Ezek szerint a játékokból származó jövedelem '81 óta tizenegyszeresére nőtt, mely növekedés harmada 2006 óta következett be, mikor is a 31 milliárd dolláros mutató 2007-re 41 milliárdra, 2008-ra pedig 54 milliárdra nőtt. A növekedés tehát gyorsuló tendenciát mutat. (2. táblázat)

S bár a számok magukért beszélnek, nem árt vetünk egy pillantást a szórakoztató ipar más területeire is, csak hogy jobban el tudjuk helyezni a játékipart a népszerűségi rangsorban. A statisztikák ugyanis a könyvtárosok számára igencsak megdöbbentő adatokat szolgáltatnak. A játékipar ugyanis 2008-ra túlszárnyalta a filmipar 27 milliárd dolláros költségvetését, és immár a zeneipar népszerűségével vetekszik. Egyedül a könyvbiznisz 63 milliárd dolláros

31 Unreal Tournament soundtracks - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament_soundtracks
2011. 04. 24.

32 Tomb Raider - Wikipedia, the free encyclopedia http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider
2011. 04. 24.

33 Lara Croft utca - IDDQD / hancu http://iddqd.blog.hu/2009/12/02/lara_croft_utca
2009. 12. 02.

34 Video game industry - Video Game Sales Wiki http://vg-sales.wikia.com/wiki/Video_game_industry
2011. 04. 23.

jövedelme mellett törpül el még mindig, ám a tendenciákat figyelembe véve mára már ezt a szórakoztató iparágat utolérhette. (3. táblázat)

Minden jel arra mutat tehát, hogy a videojátékok világa korunk egyik legmeghatározóbb szórakoztató iparágává nőtte ki magát, melynek kulturális és történelmi jelentősége is van, és egyre inkább keresett lesz a felhasználók körében. A filmekhez és zenékhez hasonló elektronikus dokumentum lévén pedig a könyvtáraknak nem pusztán illene gyűjtenie, hanem ajánlatos is, ugyanis népszerűségének köszönhetően ezen gyűjteménytípus szolgáltatása idővel a könyvtárak forgalmát is garantáltan növelni fogja.

Játékok a könyvtárban?

Okok és kérdések

Egy könyvtári gyűjtemény megalapításának ötlete mindig rengeteg kérdést vet fel, főleg akkor, ha hasonló jellegű gyűjteményekre országos-, vagy akár nemzetközi szinten sincsen még példa. Egy új dokumentum-gyűjtemény megalapítása és a hozzá tartozó szolgáltatások kialakítása mindig ugyanazzal a gondolattal, ugyanazzal a céllal kezdődik.

A könyvtár elsődleges célja ugyanis mindenképpen az, hogy a már meglévő, vagy éppenséggel várható olvasói igényeket kielégítse függetlenül attól, hogy az adott intézményt milyen forrásokból tartják fent. Hiszen a könyvtárak hasznossága leginkább az olvasói, a felhasználói elégedettségen mérhető, melynek tárgya leggyakrabban nem is a könyvtár jelenlegi munkája lesz, hanem az egyes információhordozók évtizedeket, vagy akár évszázadokat is felölelő megőrzése. Amikor tehát egy könyvtár a mindenkori felhasználói körének kíván megfelelni, sokkal nehezebb helyzetben van, mint bármely más szolgáltató intézmény, ugyanis nem csupán a jelen olvasóira kell gondolnia, hanem a leendőkre is, akár évszázadokra előremenően is.

Az utóbbiakra pedig legfeljebb a most olvasóiból lehet következtetni, melyhez azonban elengedhetetlen azok igényeinek ismerete. Az olvasói igényekkel pedig természetesen minden esetben leginkább az olvasók vannak tisztában. A legegyszerűbb helyzetben persze akkor van a könyvtár, ha az olvasói nem restek igényeiket hangoztatni. Ha ugyanis az olvasók egyértelműen biztosítják a könyvtárat arról, hogy a leendő gyűjteményt rendszeresen használni fogják, akkor a könyvtár vezetőségének sem kell amiatt aggódnia, hogy felesleges költségekbe veri magát az új gyűjtemény bevezetésével. A legtöbb esetben éppen olvasói nyomásra történnek a hasonló változtatások megvalósítása, ám bizonyos esetekben – mint amilyen a mostani is – a könyvtárnak fel kell vállalnia a kockázatot, és élve a megadatott lehetőségekkel néha elé kell mennie az olvasói igényeknek, a siker érdekében.

Persze koránt sem arról van szó, hogy bármely könyvtárnak is olyan gyűjteményt kellene bevezetnie, melyre soha addig nem jelentkezett volna igény, ám nem szabad átsiklanunk a tény felett, hogy gyakran az olvasók nincsenek is tisztában azzal, milyen

szolgáltatásokat vehetnek igénybe egy könyvtárban. Egész egyszerűen azért, mert fájoan sokszor a könyvtár nem is fárad azzal, hogy informálja az olvasókat a lehetőségeikről, így azok az egyes könyvtárak által is nyújtott szolgáltatásokat inkább máshol vesznek igénybe. Arról nem is beszélve, hogy igen széles azon szolgáltatások köre, melyek akár könyvtári szolgáltatások is lehetnének, ám a könyvtár eddig nem nyitott feljüket. A könyvtárat elsősorban ugyanis információs szolgáltató központnak kell tekinteni, mely a megőrzés eszközével biztosítja a lehető legrégebbi, sokaknak mégis információértékű adatokhoz való hozzáférést is.

A könyvtárak már kezdetek óta szinte kivétel nélkül megőrzik és kölcsönzik a hagyományos papírformátumú dokumentumokat, újabban pedig egyáltalán nem ritka a modernebb formátumú információ-hordozók szolgáltatása sem. A művek jellege tekintetében azonban az általános kép sajnos azt mutatja, hogy a könyvtárak inkább maradnak a szakirodalom, valamint a szórakoztató irodalom, a komoly- és könnyűzenei felvételek, és a filmek gyűjtésénél, mintsem kiterjesszék gyűjtőkörüket a szórakoztatóipar egyik legújabb vívmányára, a számítógépes szoftverek, a PC játékok világára. Az okot pedig nagy valószínűséggel nem is a dokumentum – könyvekhez képest talán túlzottan is – modern formátuma szolgáltatja, hiszen a DVD formátumú elektronikus dokumentumok már a filmeknél is megszokottak, a CD formátum pedig a zenék esetében mindennapos. Sokkal inkább a játékok viszonylag kései elterjedése és népszerűvé válása lehet az, mely a könyvtárakat arra inti, hogy egyelőre hanyagolják az eleve is állandóan szűkös könyvtári keretet egy új gyűjteménytípus bevezetésére költeni.

Pedig a helyzet mondhatni elég egyszerű, a statisztikák ugyanis magukért beszélnek. A videojátékok részesedése a szórakoztató iparban egyre nagyobb, és a tendenciák alapján még az is könnyedén előfordulhat, hogy hamarosan nem csupán a film- és zeneipart hagyja maga mögött, hanem a könyveket is. Ezek alapján pedig a könyvtár feladata kézen fekvő, ugyanúgy gyűjtenie kell a számítógépes játékokat, mint a többi elektronikus dokumentumot, vagy a hagyományos könyveket. Meg kell őriznie őket az utókornak, és szolgáltatnia kell a jelennek, mert minden jel arra mutat, hogy erre van igény, erre lesz igény.

Külföldi példák

Szerencsére egyre több olyan könyvtár van világszerte, mely felismeri ezen újkeletű, mégis fontos dokumentumtípust, a videojátékok jelentőségét. Ezek a könyvtárak mind elismerik e terület komolyságát, és lelkesen vállalják magukra a játékok gyűjtésének és szolgáltatásának feladatát. Az utóbbi időben egyre gyakrabban tűnnek fel a hírek az interneten is, melyek egy-egy könyvtár ilyen irányú törekvéseiről számolnak be.

Angliában például a British Library jelentette be, hogy megőrzés céljából elkezdte gyűjteni a régi videojátékokat, véleményük szerint ugyanis nem hagyhatják, hogy ezek a digitális régiségek örökre a múlt ködébe vesszenek.

„Mint itthon a Széchényi Könyvtár, az angol British Library szintén kap egy-egy példányt minden írásos kiadványból. A meglévő szaktudásukat pedig szívesen felhasználnák most a videojátékok megőrzése érdekében.”³⁵

Itt persze elsősorban nem számítógépes játékokról van szó, hanem úgynevezett játékkonzolokon futtatható videojátékokról, ám mint más kezdeményezések részeredményeiből kiderül, a könyvtárak ezzel a törekvésükkel már majdhogynem elkéstek, az első játékok felkutatása ugyanis mára a lehetetlennel határos vállalkozássá vált.

Ilyen problémákkal szembesült az Európai Unió által is támogatott KEEP nevű program is, melynek keretében több könyvtár közös munkájaként egy univerzális, minden régi konzoljátékot futtató emulátort fejlesztenek, mindemellett pedig óriási erőfeszítéseket tesznek az első konzoljátékok felkutatására, feldolgozására, megőrzésére. A Keeping Emulation Environments Portable program célja az első digitális számítógépes- és videojátékok megőrzése. A kezdeményezést a Community Research and Development Information Service és az EU támogatja, és összköltségvetése jelenleg 4,02 millió euró, melyből 3,15 milliót eurót az Európai Unió Hetedik Keretprogramja fedez. A programban a francia, a német és a holland nemzeti könyvtár, valamint a Berlieni Számítógépes Játékmúzeum vesz részt.

35 Könyvtárakba kerülnek a videojátékok / Nagy Balázs András
http://www.technet.hu/hir/20101115/konyvtarakba_kerulnek_a_videojatekok/
2010. 11. 15.

A régi játékok felkutatása, és archiválása azonban már néhány hónappal a program indulását követően problémákba ütközött.³⁶

„Persze egyszerűbb lenne az eredeti kópiákat beszerezni a gyártóktól, de sokuknak már nincsenek meg ezek a szoftverek. Ráadásul a munkát nehezíti, hogy nincs egy központi nyilvántartás, ahol minden eddig megjelent játékot és azok adatait feljegyeznék. Így gyakran még az is nehézséget jelent, hogy kitaláljuk, kié az adott program. A jogszabályok gyakran egyetlen országra vagy régióra vonatkoznak és fogalmunk sincs éppen kit is kellene megkeresnünk. A cégek legtöbbször maguk is meglepődnek, hogy valaki meg akar őrizni az utókornak egy ilyen régi alkalmazása" - ecsetelte első tapasztalatait Andreas Lange.³⁷

Szerencsére azonban találkozhatunk sikeresebb kezdeményezésekkel is. A Berlieni Számítógépes Játékmúzeum például 1997 óta gyűjti a PC- és konzoljátékokat töretlen népszerűségnek örvendő, míg a Francia Nemzeti Könyvtár világviszonylatban is kiemelkedő munkát végez a PC játékok megőrzésével kapcsolatban. Állománya 1994 óta dinamikusan növekszik, és az is öregbítheti hírnevét, hogy nem csupán a központi szereplője a már említett KEEP mozgalomnak, de az alapötlet is tőle származik.³⁸

Kölcsönözhető, feldolgozott, könyvtári állományban található játékokat szintén jó néhány nagyobb könyvtárban találhatunk világszerte, így többek között a Library of Congress polcain is. A saját, kiemelkedően jól adaptálható osztályozási rendszeréről is híres nemzeti könyvtár a videojátékok számára is külön jelzetet alkotott. A játékos kedvű olvasók a GV1469.15-1469.62 jelzetek alatt találják az áhított játékokat, amely bár nem egy túl rövid jelzet, és nincs is túl mélyen kifejtve műfajonként, mégis becsülendő, hogy ezt a területet sem hagyták ki a számításból.³⁹

Elismerésre méltó külföldi példákból tehát nincs hiány, már csak követni kellene azokat.

36 Home - KEEP - Keeping Emulation Environments Portable <http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php>
2011. 01. 26.

37 Nem egyszerű a régi játékok archiválása
http://www.sg.hu/cikkek/67594/nem_egyszeru_a_regi_jatekok_archivalasa
2009. 05. 27.

38 Megőriznék az utókornak a mai játékokat
http://www.50plusz.net/id-219-megoriznek_az_utokornak_mai_jatekokat.html
2008. 11. 18.

39 LIBRARY OF CONGRESS CLASSIFICATION OUTLINE CLASS G - GEOGRAPHY.
ANTHROPOLOGY. RECREATION http://www.loc.gov/aba/cataloging/classification/lcco/lcco_g.pdf
2007. 07. 11.

A DEENK játéakai

A Debreceni Egyetem könyvtára, mint második nemzeti könyvtárunk, az országban megjelent minden folyóiratból minden számából megkap legalább egy példányt, így a hazánkban megjelenő számítógépes magazinokból is. Ezekhez a számítógépes magazinokhoz szinte a kezdetektől fogva mellékelnek a kiadók különböző próbaverziós, vagy esetenként teljes verziós szoftvergyűjteményeket, melyek CD, újabban DVD mellékletként jelennek meg a lapok mellett.

1999 májusa óta a Magyarországon megjelent PC-s játékmagazinok az addig csupán próbaverziós játékmelléletek mellett teljes verziós játékokat is adni kezdtek a lapokhoz.⁴⁰ Az évek során ezek a CD, majd DVD melléletek is szaporodni kezdtek, és mára már az sem ritka, ha két, vagy három teljes játékot is mellékelnek egy magazin adott számához. Ennek az elsősorban marketingfogásnak köszönhetően azonban a Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtára az évek során egy több mint 300 címet számláló, teljes verziós PC játékgűjteményre tett szert. A gyűjtemény azonban – a több ezer próbaverziós játékprogramhoz, és teljes, valamint próbaverziós segédprogramhoz hasonlóan – a könyvtár raktárában, az olvasóktól elzárva, feldolgozás nélkül, vagy felületesen feldolgozva pihen, ezzel gyakorlatilag egy holt állományrészt alkotva, melyhez az olvasók nem csak nem tudnak hozzáférni, de még a létezéséről sincsenek értesítve. A gyűjtemény ráadásul minden egyes újabb köteles-példányként érkező játékmagazinnal bővül, mégsem gondolt eddig senki arra, hogy ezt az állományrészt feldolgozza, és az olvasók számára elérhetővé tegye.

A DEENK állományába emellett csaknem száz db, „Számítógépes játékok adatbázisok” tárgyszóval illetett elektronikus dokumentum tartozik bele, és még néhány tucat, mely nem kapta meg ezt a tárgyszót, viszont szintén számítógépes játék. Ezek nagy valószínűséggel szintén kivétel nélkül köteles-példányként érkezett dokumentumok, melyek esetében nem számolhatunk későbbi rendszeres gyarapodással. Ettől függetlenül mindenképpen hiánypótlónak tekinthetőek, ugyanis többségük épp a fiataloknak szóló fejlesztőjátékok

⁴⁰ A PC Guruhoz mellékelt teljes játékok listája
http://hu.wikipedia.org/wiki/A_PC_Guruhoz_mellékelt_teljes_játékok_listája
2011. 04. 27.

kategóriájába sorolható, melyek magazinmellékletként igen csekély eséllyel fognak megjelenni.

A DEENK jelenlegi játékgyűjteménye tehát már most minden korosztály igényeit lefedheti, és épp a közel 100 önálló elektronikus dokumentumként megjelenő játék leírása bizonyítja, hogy a feldolgozó könyvtárosok még az ilyen speciális dokumentumokkal is megbirkóznak. Megjegyzésben szerepelnek ugyanis a rendszerkövetelmények és a mellékletek is. Persze ezeket a leírásokat tovább is lehet még mélyíteni, és nem árt majd bevezetni néhány műfaji meghatározást sem, mind osztályozás, rendezés, mind tárgyszavazás terén ezzel megkönnyítve a keresésüket. Mindettől függetlenül azonban van egy szembetűnő probléma is a játékgyűjtemény jelenleg elérhető részével is, az, hogy nincs rájuk kidolgozva saját kölcsönzési politika, egész egyszerűen helyben használhatónak vannak elkönyvelve. A probléma pedig éppen az, hogy a könyvtár eddig nem is teremtette meg a lehetőséget ezen dokumentumok helyben használatára. A későbbiekben tehát ezen is célszerű lesz változtatni.

Mindezekhez pedig még hozzávehetjük a próbaverziós játékokat is, hiszen aki csak pár perc kikapcsolódásra vágyik, annak az is teljes mértékben megfelelő. Magyarországon először az azóta is sikeres Chip Magazinhoz mellékeltek CD-t 1995-ben.⁴¹ Ezt a szokást később más lapok is átvették, így a játékmagazinok is, melyek már kipróbálható verziójú játékoknak is helyet szorítottak a lemezen. Ez jelenleg mintegy félezer lemezt jelent, átlagosan 10 játékkal, melyek szintén köteles-példányként érkeztek az egyetemi könyvtárba. A demó játékok száma ráadásul ugyanolyan rendszeres időközönként növekszik, mint a teljes játékoké, hiszen a magazinok mind a mai napig mellékelnek demó verziós játékokat is a teljes verziós játékok mellé.

Mindezt összegezve tehát a DEENK jelenleg körülbelül ezer játéklemezzel rendelkezik, melyek megközelítőleg felén teljes verziós játékok találhatók, másik felén pedig több ezer demó verziós játék.

A jelentős méretű induló gyűjtemény tehát adott, a közreadása előtt azonban még rengeteg a teendő.

⁴¹ Chip Magazin első CD melléklete | retronom.hu / Urbán József <http://www.retronom.hu/node/7276>
2008. 05. 26.

Könyvtár, médiatár, játéktár

A PC játékgyűjtemény megalapításához először is helyet kell biztosítani a gyűjteménynek. A jelenlegi gyűjtemény helye már adott, és mivel a lemezek fizikai mérete később sem fog növekedni, az elkövetkezendő 15 évben is elegendő lesz a tárolásukra az a néhány doboz, melyben az elmúlt 15 év lemezei vannak.

Értelemszerűen azonban az lenne az ideális, ha a játékok összessége, vagy legalábbis egy része szabad polcon lenne. Ez azonban már felveti annak a kérdését, hogy helyileg melyik intézményben lenne a legmegfelelőbb a gyűjtemény tárolása és prezentálása.

Jelenleg minden ilyen folyóiratot a Kenézy Élettudományi Könyvtár raktárában őriznek, és bár a mellékleteik többsége eddig az egyetem főépületében, a Bölcsészettudományi és Természettudományi Könyvtár Periodika osztályán volt, már megkezdtek azok átköltöztetését a Kenézy Élettudományi Könyvtár raktárába, hogy a lapok és mellékleteik ismét együtt legyenek tárolva. Elhelyezésük kérdése tehát inkább elvi jellegű most már.

Akárhogy is vizsgáljuk a helyzetet, a DEENK megannyi részlege közül csak néhány jöhet számításba a játékok szabad polcos, és zárt tárolása szempontjából. A témát tekintve ugyanis csupán a Bölcsészettudományi és Természettudományi Könyvtár, a Kenézy Élettudományi Könyvtár épületében található Médiatár, és a Gyermekeknevelési és Felnőttképzési Kari Könyvtár jöhet számításba. Ha pedig tovább vizsgáljuk a gyűjtemény összetételét, egyértelművé válik a helyzet, hogy mint szórakoztató multimédiás dokumentum, kizárólag a Médiatár lehet az, mely méltó otthont adhat a leendő gyűjteménynek. Már csak azért is, mert az olvasók is nagy valószínűséggel itt keresnék először.

Az elhelyezés kérdése tehát megoldottnak tekinthető. A folyóiratok és a lemezek egy része már most is helyben található, már csak be kell fejezni a költöztetést. A szabad polcos elhelyezés már nagyobb gond lehet. Jelenleg ugyanis a Médiatár némi elhelyezési problémával küszködik. A zenei gyűjtemény félig szabad polcos elhelyezése, és a rohamosan növekvő filmgyűjtemény viszonylag sok gondot jelentett az utóbbi időben, ám úgy tűnik, a gyűjteményátrendezések révén ezek a problémák elhalasztódtak 1-2 évvel. Ez utóbbinak köszönhetően ráadásul most épp akad is elegendő hely a teljes verziós játékok szabad polcra helyezéséhez, míg a demó mellékletek maradhatnak a raktárban. Azokat ugyanis kevésbé

keresik majd, helyben használatukhoz pedig sürgősen maguk a lemezek, elég ha fel vannak telepítve az arra kijelölt gépekre.

Azt tehát már tudjuk, hol lesz a leendő játéktár, de hogy ahhoz a leendő játékosok is hozzáférjenek, hosszú feldolgozó munkára lesz szükség. Jelenleg ugyanis a mellékletek egyáltalán nincsenek feldolgozva. A katalógusból nem érhetőek el, tartalmuk, formájuk nincs leírva, osztályozva. Szerencsére azonban az a közel száz önálló játék, mely már fel lett dolgozva, megfelelő mintát nyújt a többi számára is, így remélhetőleg ennek a problémának a megoldása már csak idő kérdése.

Más kérdés, hogy ezen játékok most még sem ETO jelzettel, sem helyrajzi számmal, sem tárgyszavakkal, sőt még csak megjegyzéseken belül sincs műfajilag besorolva. Márpedig a játékok – mint már láthattuk is – egymástól igen élesen elváló műfajokkal rendelkeznek, és számíthatunk rá, hogy az olvasók is így fogják őket keresni.

Felmerül tehát a műfaji besorolás lehetősége, mely egyben raktári rendet is jelentene a szabad polcos játékok esetében. A műfaji besorolást szerencsére már jó néhány ezzel foglalkozó weboldal elvégezte helyettünk. Ezek közül a két legjelentősebb a 14 éve működő internetes játékadatbázis, a GameZone⁴², és a 16 éve megalapított GameSpot⁴³. E két adatbázis kategória-rendszerét a magyarországi játékmagazinok által alkalmazott műfaji besorolásokkal tehetjük teljessé, melynek révén már megfelelő háttér alkalmazásával alakíthatjuk ki saját rendszerünket. Helyzetünket csak még inkább könnyíti, hogy mára maguk a játékkészítők is szinte kivétel nélkül feltüntetik a játék műfaját a művükön. Így maga a besorolás elvi része nem is kérdéses, csupán egy olyan rendszert kell alkotnunk, melyben az egymáshoz közel álló műfajok a polcon is egymás mellé kerülnek.

A leendő helyrajzi számok megalkotásakor több lehetőségünk is van. Az egyes műfajokat jelölhetjük nevük kezdőbetűjével, így téve az olvasók számára is logikussá, és könnyen megtanulhatóvá. Ám ebben az esetben, mivel nem alfabetikus sorrendet alkalmaznánk az egyes műfajoknál, hanem műfaji közelségi rendezést, ezzel csak feleslegesen kavarnánk meg az olvasókat. Így logikusabbnak tűnik a másik megoldás, a decimális besorolás, ami azonban nehezebben tanulható, tanítható. Vannak persze egyéb lehetőségek is, mint például a sok helyen alkalmazott színek, vagy különböző jelek, ikonok használata, ezek azonban nehezebben vihetők be gépbe. Ettől függetlenül a decimális

42 GameZone <http://www.gamezone.com> 2010.11.09.

43 GameSpot <http://www.gamespot.com> 2010.11.09.

besorolás nyugodtan kiegészíthető sokatmondó szimbólumokkal. Maga az alap viszont adott, és a már említett játékdalok mintája alapján valahogy a következőképpen kellene, hogy kinézzen:

- 0 logikai
- 1 ügyességi
- 2 platform
- 3 akció
- 31 shooter
- 32 fighter
- 4 RPG
- 5 kaland
- 6 stratégiai
- 61 RTS
- 62 TBS
- 7 menedzser
- 8 sport
- 9 szimulátor

Mint látható, jelen vannak összetett kategóriák is. Ezek használata már bevett gyakorlat, így az olvasók számára sem lesz idegen. Kezdetben persze nem feltétlenül szükséges az ilyen jellegű mélyítése a műfajoknak, hiszen a jelen esetben igen ritkán alkalmazott kétjegyű számok használata szintén zavaró lehet az olvasók számára.

A tíz főkategória tehát adott, és szépen elkülöníti egymástól a különböző játékműfajokat, így mindenki megtalálja a vérmérsékletének és érdeklődésének megfelelőt. A rendezettség érdekében természetesen még nem árt a Cutter-számokat is alkalmazni, és egy általános jelölővel biztosítani a gyűjtemény megkülönböztethetőségét hasonló helyrajzi számú művekkel szemben. Ez utóbbinál célszerű olyat választani, mely a gyűjtemény későbbi története során is megállja majd a helyét. Kézenfekvő dolog, ám még a Médiatárban is akad jó néhány gyűjteményrész, melynek jelzete egyre kevésbé fedti a valóságot. Ilyen például a zenei gyűjtemény K.HCD kezdetű helyrajzi száma, melyek esetében egyre több a CD+DVD összetételű dokumentum, az önálló zenei DVD-kről nem is beszélve, melyek nem túl logikus módon a filmgyűjteménybe vannak besorolva mind helyileg, mind kölcsönzési politikailag,

mind jelzetileg. A játékok esetében minden később adódó problémát elkerülhetünk, ha egy egyszerű – a játékokra utaló – J kezdetű helyrajzi számot adunk nekik.

Ezek alapján a végleges helyrajzi szám egy konkrét játék esetében a következő lehetne:

J6 S85 - Starcraft II

Ez a jelzet ráadásul elég rövid ahhoz, hogy két sorban még a tokok gerincére is ráférjen. Ez pedig elvezet minket a szabad polcos elhelyezés másik problémájához. A lemezek ugyanis szinte kivétel nélkül papírtokban vannak, így szükség lenne legalább 500 műanyag tokra. A borítók szerencsére mellékelve vannak minden magazinhoz, így azokat csupán le kellene másolni és a tokokba rakni, hogy az eredmény az olvasók számára is kielégítő legyen. Maguk a tokok viszont nem kis költséget jelentenek. Közvetlenül a gyártótól – mint például a csak tokok gyártásával foglalkozó CDW Bt. – nagy tételben vásárolva is 20 Ft/db körül mozog az áruk.⁴⁴ Ugyanakkor még egyszeri 1000 tok vásárlása is, 20 ezer forintért jó befektetésnek számít, mert a későbbiekben is szükség lesz újabb tokokra. Cserébe pedig megkönnyítjük a böngészést az olvasók számára, és nagyobb védelmet is nyújtunk a lemezeknek, mint az egyszerű papír tokok.

Alapvető elvárás, hogy a polcra kihelyezett lemezek ne csupán a rájuk ragasztott aprócska jelzet alapján legyenek visszakereshetőek. Más gyűjtemények esetén éppen ezért bevett szokás a különböző tájékoztató táblák használata, melyek a játékok esetében is hasznosak lennének. Nyilván kezdetben még nem lenne akkora a jelentőségük, de a későbbiekben igen sokat segíthetnek a jelzetekkel, azok többnyelvű szöveges magyarázatával, és esetleg egy-egy jellemző szimbólummal ellátott tábláskák. Mindezek mellett pedig célszerű lenne egy külön katalógus, vagy inkább adatbázis kiépítésébe is belekezdeni, mely audiovizuális eszközökkel teljesítené ki a felhasználói keresés megkönnyítését. Egy weboldal-rendszer kialakítása ráadásul a DEENK új, Drupal alapú honlapjainak köszönhetően még egyszerűbb lenne, hiszen ez a keretrendszer jelentős mértékben támogatja a Web 2.0 technológia ilyen irányzatait.

A játékok elhelyezésének problémáját mindenesetre ezáltal minden szempontból megoldottnak tekinthetjük. Így már csak a szolgáltatásuk kérdése maradt hátra.

⁴⁴ CDW Bt. <http://www.dvdtokok.hu/> 2011. 04. 28.

Játékkölcsönzés

Bármely dokumentumtípust is tekintjük, a kölcsönzés alapvető könyvtári szolgáltatás, s bár jó néhány mű esetében a könyvtárnak muszáj ezt a lehetőséget korlátoznia, attól még az olvasók alapvető elvárása, hogy azokat az otthonukban használhassák. Fokozottan igaz ez az elektronikus dokumentumokra, hát még ha azok hetekig, sőt hónapokig is tudnak újat mutatni a felhasználók számára.

A játékok esetében tehát mindenképpen célszerű kidolgozni egy mindenki számára kedvező kölcsönzési politikát.

A számítógépes játékok kölcsönzése elsősorban szerzői jogi aggályokat vethet fel, ugyanis a játékok a filmekhez és zenei CD-khez hasonlóan jogilag a nem kölcsönözhető kategóriába tartoznak. Mindez persze alapjaiban lehetetlenítené el a videotékákat, DVD-kölcsönzőket, és magát a DEENK Médiatárát is. Előbbiek éppen ezért élnek – elvileg – a szerzői jog megvásárlásának lehetőségével, utóbbi pedig sajátos kölcsönzési mechanizmusa miatt élvez kivételt.

A Médiatár zenei felvételei ugyanis túlnyomó részt köteles-példányként érkeznek. Ezek a lemezek tehát nem vásárlás útján cserélnek gazdát, hanem törvényi szabályozás által, így a kölcsönzési jog megvásárlásának szükségessége itt kérdésessé válik. A kölcsönzés pedig más hasonló szolgáltatást nyújtó intézményekkel szemben nem tranzakciónkénti kölcsönzési díj fizetése ellenében történik, hanem egységes, a DEENK egészére vonatkozó beiratkozási díj ellenében, melynek fejében a felhasználók fél évig, vagy egy évig korlátlan számban kölcsönözhetnek, kölcsönzésenként meghatározott számú művet. A könyvtárnak tehát az egyes művek kölcsönzéséből nem származik közvetlen profitja, így a szerzői jogi szabályozás sem vonatkozik rá.

Hasonló a helyzet a filmek esetében is, amikhez azonban kizárólag vásárlás útján jut a könyvtár. Ebből a szempontból kellemetlenebb lenne a helyzet, ám mivel maga a filmkölcsönzés klubszinten működik, egy úgynevezett Pártoló tagsági rendszer keretében, így ebben az esetben sem merül fel probléma a kölcsönzés során. A Pártoló tagsági rendszer ugyanis teljesen független a könyvtár költségvetésétől, gyakorlatilag non-profit. A tagoknak csupán egy 3000 Ft-os támogatást kell befizetniük, melynek egészét filmek vásárlására költi a

Médiatár, amiket a befizetők a befizetéstől számított 1 teljes évig kölcsönözhetnek bármilyen további díj befizetése nélkül.

A játékok kölcsönzési politikájának valahol a két rendszer között kellene majd elhelyezkednie. Ugyanis – mint tudjuk – a játékok köteles-példányként érkeznek, így a zenei gyűjtemény kategóriájába tartoznak. Alapjában véve ezzel tehát nem is lenne gond, ám maga a gyűjtemény melléklet-alapja az, mely problémás lehet egy idő után. Magától értetődő ugyanis, hogy a legjobb, legnépszerűbb, mind a mai napig jelentős bevételforrást jelentő játékokat sohasem fogják áron alul, magyar játékmagazinok mellé adni. Az olvasói igények kielégítése, és a legjobb, arra okkal méltó játékok megőrzése viszont mindenképpen feladata és remélhetőleg célja is a könyvtárnak, így a későbbiekben célszerű lehet a zenékhez és filmekhez hasonlóan játékokat is vásárolni. Ha azonban a könyvtári keret túl szűkösnek bizonyul ilyen irányú gyűjteménybővítésekhez, célszerű a játékok esetében is bevezetni egy Pártoló tagsági rendszerhez hasonló finanszírozási formát.

Ebben az esetben viszont a legigazságosabb, ha megkülönböztetjük a vásárolt és ingyen érkezett filmeket, és az utóbbiakat minden könyvtártag számára kölcsönözhetővé tesszük épp úgy, mint a zenei CD-ket. A vásárolt játékok esetében pedig ugyanolyan klubjellegű kölcsönzési politikát lehetne bevezetni, mint a filmek esetében. Vagyis a klubtagok, akik tagsági díjat fizettek, kölcsönözhetnék őket, mindenki más pedig csak helyben használhatná.

A játékklub megalakítása pedig értelemszerűen egy újabb adminisztrálandó tagságot eredményezne, a filmklubhoz hasonlóan. A filmklub esetében ez a VK kód alatt fut, így a játékklubtagok a hasonlóan egyértelmű JK kódot kapnák. Mivel azonban minden kölcsönzés a Médiatár kölcsönzési felületén keresztül történne a filmklubhoz hasonlóan, ezért vagy egy új vonalkód segítségével különböztetnénk meg az olvasó könyvtári kölcsönzéseitől a klubbeli kölcsönzéseit, vagy a könyvtári vonalkódjának JK kóddal való kiegészítésével. Mindkét megoldás él a filmklub esetén is, így talán a játékklubnál sem lesz probléma, ha mindkettőt alkalmazzuk. Az utóbbi mellett legfeljebb az az érv szól, hogy könyvtár-, filmklub- és egyben játékklub tagok esetén nem lenne összekeverhető a három vonalkód egyetlen kártyán.

A kölcsönzési politika kapcsán így már csak azt kell átgondolnunk, a játékosok hány játékot mennyi időre kölcsönözhetnek.

A filmklub már régóta túl szigorúnak bizonyult kölcsönzési szabályai mindenképp kerülendőek, főleg azért, mert bár kezdetben nyilván kisebb lesz még a gyűjtemény, ezzel egy

időben kisebb lesz az érdeklődés is. Később pedig, mikor már jóval többen veszik igénybe a DEENK eme új szolgáltatását, már jóval nagyobb gyűjtemény áll majd a rendelkezésükre, így nem lehet gond néhány engedékenyebb szabály bevezetése.

Ezek alapján az ideális megoldás 7 játék 7 napra való kölcsönzése lehet, ötször 7 nap hosszabbítási lehetőséggel. Másfél hónap ugyanis elegendő arra, hogy egy játékot végigjátsszon valaki, ha pedig másnak hamarabb lenne szüksége a játékra, előjegyzés révén megakadályozhatja a hosszabbításokat, és már egy hét után hozzáférhet az áhított játékhoz. Így a játékosok kipróbálhatják, sőt jó ideig játszhatnak is az egyes játékokkal, mégsem birtokolják azokat, így továbbra is jó okuk lehet azok megvásárlására, ha hosszabb időre is szükségük van rájuk. Ennek révén tehát a könyvtár teljesíti feladatait, mégsem lehetetleníti el szolgáltatásával a játékok forgalmazásával foglalkozó cégeket.

A későbbiekben persze az olvasói igényeknek megfelelően rugalmasan módosítható ez a szabályzat remélhetőleg elérve egy olyan ideális megoldást, mely az olvasók és a könyvtár számára is megfelelő. Más kérdés, hogy ilyenkor az új szabályok bevezetésére megfelelő időt kell szánni, és az olvasókat is tájékoztatni kell minden változásról.

A kölcsönzés esetén persze probléma származhat abból is, hogy a játékok túlnyomó többségét telepítenie kell a játékosnak ahhoz, hogy játszani tudjon velük, s bár az újabb játékok már nem indulnak el lemez nélkül, így biztosítva van a kölcsönzés határidejének betartása, könnyen le lehet másolni a lemezeket, ezzel visszaélve, sőt a törvényeket is megszegve. Tudnunk kell azonban azt, hogy ugyanez a lehetőség adott a zenék és filmek esetében is, mégsem korlátozhatjuk az olvasók kölcsönzési lehetőségeit csak azért, mert alpból feltételezzük, hogy törvénytelen módon lemásolják majd azokat.

A könyvtár tehát szolgáltatást nyújt a felhasználói számára, mellyel kapcsolatban ki kell jelentenie, hogy a kölcsönzési határidő lejártá után a felhasználó törli a számítógépéről a visszahozott játékot, különben törvényt sért. Ezek után a könyvtár már csak feltételezheti, hogy az olvasó törvénytisztelő módon jár el, és e feltételezésével nem is vét a törvény ellen. A játékok telepítésigényével kapcsolatos problémákat tehát szintén megoldottnak tekinthetjük.

A játékaink tehát már hozzáférhetőek, kereshetőek, kölcsönözhetőek, így már csak egy apró mozzanat kidolgozása van hátra, hogy a velük kapcsolatos szolgáltatásokat teljesnek tekinthessük, ez pedig a helyben használat kérdése.

A kulturált kikapcsolódás színtere

A számítógépes játékok helyben használatának technikai háttere gyakorlatilag már most adott. Ezt bizonyítja a már említett Internet Fiesta keretében megvalósított "Pár kattintás a cél" játéknapp, melynek során a Médiatár kölcsönzőpultja előtti olvasói asztalok egyikén 4 számítógépet helyeztek el kizárólag a DEENK gyűjteményébe tartozó játékok futtatására. A gépekre előre feltelepítették a játékokat, így az érdeklődőknek már csak el kellett indítani a nekik tetszőt.

Egy hasonló játéktér kialakítása tehát bármikor lehetséges, akár a már alkalmazott módszerrel, azaz újabb gépek elhelyezésével, akár a már meglévő olvasói gépek használatával, melyből szintén van 12 db a Médiatár közvetett területén. Harmadik lehetőségnek pedig még a kutatógépeknek kijelölt 2 számítógép is használható erre a célra, főleg, hogy azok már most is elég jól elkülönülnek a többitől.

Azt azonban tudnunk kell, hogy ha folyamatosan biztosítani akarjuk a helyben használatot, a játékokra kijelölt számítógépeket is állandóan fejleszteni kell majd. Az újabb és újabb játékok ugyanis minden esetben megkövetelik a fejlesztéseket. Ilyen fejlesztésekre 1-2 évente lehet szükség, ám a költségek megfelelő indokkal pályázati pénzből is finanszírozhatóak.

Amit pedig még nem árt megjegyezni, hogy a játékok esetében majd hogyan is fontos a hang, mint a filmek esetében, ezért a leendő játéksarok kialakításakor arra is figyelni kell, hogy minden gépnél legyen fejhallgató is. Már csak emiatt is érdemes majd a Médiatárban létrehozni ezt a gyűjteményt, hiszen a DEENK intézményei közül egyedül ott lehet fejhallgatókhoz hozzájutni.

Úgy tűnik tehát, hogy a helyben használat technikai háttere tényleg adott, csupán az elvi háttér maradt, mely megkérdőjelezhető még.

Feltehetjük a kérdést ugyanis, hogy van-e helye a könyvtárban számítógépes játékokkal játszó embereknek. Hiszen a könyvtár a kutatás és a kulturális szórakozás színtere. Beleillenek-e vajon ebbe a képbe a videojátékok? E kérdéstről sokáig lehetne vitatkozni, kiegészülve azzal, hogy vajon a könnyű zenei felvételek, vagy vígjátékok, rajzfilmek

könyvtárba valóak-e, ám valójában ezt nem is könyvtárosoknak kell eldöntenie. Itt maguk a felhasználók döntenek.

Ha ugyanis a felhasználók azon a véleményen vannak, hogy a könyvtárban nem lehet játszani, akkor nem számít milyen szolgáltatásokat nyújt a könyvtár, és hogyan magyarázza ezeket, akkor sem fognak játszani.

Szerencsénkre azonban a korábbi tapasztalatok alapján nagyon is úgy tűnik, hogy ha mások nem is, a hallgatók mindenképp el tudják képzelni a számítógépes játékokat a könyvtárban, ugyanis többek között a Kenézy Élettudomány Könyvtárban sem telik el úgy nap, hogy ne lehetne látni legalább 1-2 hallgatót internetes játékokkal játszani. Márpedig ők minden bizonnyal értékelni fogják, ha komolyabb játékokkal is játszhatnak. Így volt ez a "Pár kattintás a cél" játéknapon is, ahol szívesen kipróbáltak volna akciójátékokat is a fejlesztőjátékokon kívül.

Helyben használat terén tehát szintén igen kedvező a kép, és okkal remélhetjük, hogy népszerűek lesznek majd a könyvtár által szolgáltatott játékok.

Összefoglalás

A PC játékgyűjtemény megalapításával a Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtára vitathatatlanul nagy lépést tehet a felhasználók számára is valóban hasznos és érdekes nemzeti könyvtárrá válás felé. Egyetemi könyvtári jellege e gyűjtemény megalapításával sem csorbul, sőt az informatikai képzés speciális területei számára még tudományos háttérrel is képes biztosítani. Az új gyűjtemény bevezetése ráadásul nagy valószínűséggel az olvasók arányait is befolyásolja majd, anélkül hogy csökkenne az egyetemi polgárok száma, várhatóan nőni fog a külső olvasók száma.

Ahhoz viszont, hogy a DEENK végül mindenki könyvtára lehessen e gyűjtemény megalapítása csupán az első mérföldkő. Jelentős mérföldkő, ez egyértelmű, mégis sok teendő vár még rá a jövőben, arról nem is beszélve, hogy a gyűjtemény megalapítása és gondozása is nem csekély feladat lesz.

A videojáték gyűjtemény ugyanis nem rekedhet meg jelenlegi állapotában, állandóan bővíteni, fejleszteni kell majd azt, és a velük kapcsolatos szolgáltatásokat is igyekezni kell egyre inkább felhasználó-közelivé tenni. A dolgozatban bemutatott kategóriák és mélyíthetőek a későbbiekben, és a visszakereshetőséget is növelni lehet egy komolyabb, audiovizuális eszközökkel kiegészített adatbázissal.

Egy valamiben pedig a tendenciák alapján biztosak lehetünk, az érdeklődés a számítógépes játékok iránt a jövőben nem hogy csökkenni nem fog, szinte garantált az ez irányú növekedés. A DEENK azonban e gyűjtemény megalapításával felkészülten fogja fogadni a jövő generációinak ilyen irányú igényeit is.

Mint ahogy arra a dolgozatban is részletesen kitértem, a Debreceni Egyetem könyvtárának összes intézménye közül a legalkalmasabb egy ilyen gyűjtemény befogadására és szolgáltatására a DEENK Médiatára lehet. Ez az a könyvtár ugyanis, ahol a technikai háttér is adott, az elhelyezés feltételei is adottak, és a szolgáltatás is beilleszthető a meglévők körébe. A zenei gyűjtemény és a filmek mellett ugyanis a játékok azok, melyek kiteljesítik a szórakoztató elektronikus dokumentumok körét, és mivel előbbieket is egytől egyig a Médiatárban találhatók, nagy valószínűséggel az utóbbit is ott fogják keresni a leendő játékosok.

A kölcsönzési politika általam kínált tervezete véleményem szerint jó ideig megfelelnek majd az olvasói igényeknek és a könyvtári érdekeknek egyaránt, míg a helyben használat lehetősége az általam bemutatott lehetőségek alapján valóban megvalósítható és népszerű lesz.

Az elmúlt másfél évben – mióta a DEENK Médiatárában végzett munkám során szembesültem a dolgozatomban részletesen taglalt helyzettel és az adódó lehetőségekkel – végig arra törekedtem, hogy megtaláljam a legmegfelelőbb útját annak, hogy a DEENK PC játékgyűjteménye merész elképzelésből kézzel fogható valósággá váljon. Kezdetől fogva mély sajnálattal gondoltam ugyanis arra, hogy egy ilyen értékes gyűjtemény az olvasóktól elzárva porosodik a könyvtár raktárának mélyén. Ezért tűztem ki célomul, hogy e véleményem szerint áldatlan állapotot megszüntessem, sőt a könyvtár számára még jelentős előnyt is kovácsoljak belőle.

Másfél év alatt rengeteg ember segédkezett nekem e munka megvalósításában, melyek közül első helyen témavezetőmet, Dr. habil. Boda Istvánt kell megemlítenem, aki mindvégig támogatott, és csakúgy mint a jelenleginél, korábbi szakdolgozatom témaválasztásánál is biztosított róla, hogy az általam választott téma közel sem olyan komolytalan, mint elsőre tűnne. Hasonló köszönet jár volt csoporttársamnak, szerzőtársamnak, tanítványomnak, és barátomnak, Király Magdolnának, aki nem csupán biztatott az elmúlt hosszú hónapokban, de lelkes társszerző is volt abban a TDK dolgozatban, mely diplomamunkám alapjául is szolgált. S végül köszönetet mondanék még mindazoknak, akik bármilyen formában segítettek e dolgozat elkészültét, kollégáimnak, barátaimnak, és annak a jó néhány megkérdezettnek, akik biztosítottak róla, hogy e gyűjtemény megalapulása esetén szívesen vennék igénybe az új szolgáltatásokat.

Nekik köszönhetően remélhetőleg sikerült egy olyan munkát letennem az asztalra, mely elegendő lesz ahhoz, hogy rövidesen valóban megalapuljon a DEENK PC játékgyűjteménye.

Irodalomjegyzék

1. Java játékfejlesztés webes felületen / Kosina Zoltán. - Debrecen, 2009
2. A DEENK Médiatárának állományfejlesztési lehetőségei / Király Magdolna, Kosina Zoltán. - Debrecen, 2010
3. Pixelhősök / Beregi Tamás . - Bp.: Vince Kiadó, 2010
4. Grath: Driv3r. In: PC Guru, 2004. 3. sz. 20-23. p.
5.]{redenc: IGF 2011[kettőspont] papírforma . In: PC Guru 2011. 5. sz. 14. p.
6. Mazur: Hitman 2[kettőspont] Silent Assassin. In: Gamestar, 2002. november, 64-67. p.
7. 576 KByte Webshop - Játékadatlap - PC - Assassin's Creed II
[http://576.hu/webshop_software_details.aspx?SelectedGameTitle=Assassin's Creed II](http://576.hu/webshop_software_details.aspx?SelectedGameTitle=Assassin's%20Creed%20II)
2011. 04. 23.
8. Assassin's Creed 2 - Game Of The Year Awards! - Assassin's Creed 2
<http://assassinscreed.uk.ubi.com/community-news/?p=5841&paged=3>
2010. 01. 19.
9. Autó, motor, sport – DEENKWiki2
http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Autó,_motor,_sport
2011. 04. 22.
10. Bababarát terület – DEENKWiki2
http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Bababarát_terület
2011. 04. 22.
11. Beiratkozás | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
<http://www.lib.unideb.hu/hu/beiratkozas>
2011. 04. 22.
12. Bionic Commando
<http://www.bioniccommando.com/en>
2011. 04. 26.
13. Call of Duty: Black Ops a Steamen
<http://store.steampowered.com/app/42700/>
2011. 04. 24.
14. Chip Magazin első CD melléklete | retronom.hu / Urbán József
<http://www.retronom.hu/node/7276>
2008. 05. 26.
15. Családi olvasójegy – DEENKWiki2
http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Családi_olvasójegy
2011. 04. 22.
16. Echoes of War - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Echoes_of_War
2011. 04. 24.
17. GameSpot
<http://www.gamespot.com>
2010.11.09.

18. GameZone
<http://www.gamezone.com>
2010.11.09.
19. Hárommilliárd kutatás-fejlesztésre | Debreceni Egyetem
<https://www.unideb.hu/portal/node/3340>
2010. 04. 19.
20. Heti ajánlatunk – DEENKWiki2
http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Heti_ajánlatunk
2011. 04. 22.
21. Home - KEEP - Keeping Emulation Environments Portable
<http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php>
2011. 01. 26.
22. Internet Fiesta 2011 | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
http://www.lib.unideb.hu/hu/internet_fiesta_2011
2011. 04. 23.
23. Könyvtárakba kerülnek a videojátékok / Nagy Balázs András
http://www.technet.hu/hir/20101115/konyvtarakba_kerulnek_a_videojatekok/
2010. 11. 15.
24. Könyvtárunk | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
<http://www.lib.unideb.hu/hu/konyvtarunk>
2011. 04. 22.
25. Lakberendezés, otthon – DEENKWiki2
http://hu.wiki.lib.unideb.hu/index.php/Lakberendezés,_otthon
2011. 04. 22.
26. LAN-parti - Wikipédia
<http://hu.wikipedia.org/wiki/LAN-parti>
2011. 04. 23.
27. Lanparty 2011 – IK HÖK
<http://ikhok.hu/lanparty/>
2011. 02. 24.
28. Lara Croft utca - IDDQD / hancu
http://iddqd.blog.hu/2009/12/02/lara_croft_utca
2009. 12. 02.
29. The Last Ninja - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Ninja
2011. 04. 26.
30. LIBRARY OF CONGRESS CLASSIFICATION OUTLINE
CLASS G - GEOGRAPHY. ANTHROPOLOGY. RECREATION http://www.loc.gov/aba/cataloging/classification/lcco/lcco_g.pdf
2007. 07. 11.
31. Megőriznék az utókornak a mai játékokat
http://www.50plusz.net/id-219-megoriznek_az_utokornak_mai_jatekokat.html
2008. 11. 18.
32. Nem egyszerű a régi játékok archiválása
http://www.sg.hu/cikkek/67594/nem_egyszeru_a_regi_jatekok_archivalasa
2009. 05. 27.

33. "Pár kattintás a cél" játéknap – Internet Fiesta 2011
<http://svr3.kjmk.hu/fiesta/reszletes.aspx?id=12700>
2011. 04. 23.
34. A PC Guruhoz mellékelt teljes játékok listája
http://hu.wikipedia.org/wiki/A_PC_Guruhoz_mellékelt_teljes_játékok_listája
2011. 04. 27.
35. SimCity (series) - Wikipedia, the free encyclopedia
[http://en.wikipedia.org/wiki/SimCity_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/SimCity_(series))
2011. 04. 26.
36. Tavasz Informatikai Szakmai Napok 2011
http://www.inf.unideb.hu/ISzN_2011_tavasz/program.xlsx
2011. 03. 22.
37. Tíz éve együtt... 2011. február 21- 25. | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
http://www.lib.unideb.hu/hu/tiz_eve_egyutt
2011. 04. 23.
38. Tomb Raider - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider
2011. 04. 24.
39. Történetünk | Debreceni Egyetem Egyetemi és Nemzeti Könyvtár
<http://www.lib.unideb.hu/hu/tortenetunk>
2011. 04. 22.
40. Unreal Tournament soundtracks - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament_soundtracks
2011. 04. 24.
41. Üdvözlünk a Steamen
<http://store.steampowered.com/>
2011. 04. 23.
42. Ünnepi krónika
<http://kronika.lib.unideb.hu>
2011. 04. 22.
43. Video game industry - Video Game Sales Wiki
http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry
2011. 04. 23.
44. Wolfenstein 3D - Wikipedia, the free encyclopedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D
2011. 04. 26.
45. YouTube - Medal of Honor / Linkin Park - "The Catalyst" Trailer
<http://www.youtube.com/watch?v=TmQ-R71eqUk>
2011. 04. 24.

Függelék

1. táblázat A DEENK beiratkozott olvasóinak száma (2010. 04. 22. - 2011 .04 .22.).

Forrás: Corvina Riport Modul 2011. 04. 22.

| | | | |
|-------------------|-------|-----------------|------|
| Egyetemi összesen | 25458 | Külső összesen | 3253 |
| BTK hallgato | 5075 | Varosi kozsegi | 1242 |
| OEC hallgato | 4116 | Varosi olvaso | 918 |
| TTK hallgato | 3179 | Kulso internet | 373 |
| Jogasz hallgato | 1954 | Partolo tag | 317 |
| Kozg. hallgato | 1885 | Interethasznaló | 264 |
| Hajdub. hallg. | 1535 | Napijegy | 139 |
| Inf. hallgato | 1198 | | |
| Muszaki hallg. | 1036 | | |
| BTK PhD | 883 | | |
| BTK oktato | 851 | | |
| OEC oktato | 746 | | |
| GVK hallg. (Ag) | 531 | | |
| DE dolg. egyeb | 506 | | |
| MTK hallg. (Ag) | 400 | | |
| Mat. okt.(Mat.) | 379 | | |
| TTK oktato | 230 | | |
| Muszaki oktato | 198 | | |
| Kozg. oktato | 138 | | |
| Hajdub. oktato | 111 | | |
| Jogasz oktato | 94 | | |
| Konz. hallgato | 93 | | |
| Inform. oktato | 93 | | |
| Jogasz PhD | 57 | | |
| Konz. oktato | 50 | | |
| Kozgazd. PhD | 49 | | |
| MTK oktato (Ag) | 37 | | |
| Levelezo Hajdub | 23 | | |
| GVK oktato (Ag) | 11 | | |

2. táblázat A videojáték ipar története. Forrás:
http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry

| Year | Game industry |
|------|---|
| 2008 | \$54 billion |
| 2007 | \$41.7 billion |
| 2006 | \$31.6 billion |
| 2005 | \$29 billion |
| 2004 | \$25.4 billion - \$31 billion |
| 2002 | \$27 billion - \$30 billion |
| 2001 | \$20 billion |
| 2000 | \$14.7 billion |
| 1999 | \$20 billion |
| 1997 | \$18 billion |
| 1993 | \$13 billion (Nintendo with 90% market share) |
| 1982 | \$1.5 billion - \$2 billion |
| 1981 | \$5 billion (Arcades) |

3. táblázat A játékipar összehasonlítása más szórakoztató iparágakkal. Forrás:
http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry

| Szórakoztató iparág | Jövedelem |
|---------------------|--------------------|
| Könyvpiar | 63 milliárd USD |
| Játékipar | 30-40 milliárd USD |
| Zeneipar | 30-40 milliárd USD |
| Filmipar | 27 milliárd USD |

1. kép Prince of Persia: The Sands of Time. Forrás:
<http://egamer.co.za/wp-content/uploads/2010/03/popfinalposter.jpg>



2. kép Assassin's Creed II. Forrás:
http://metavideogame.files.wordpress.com/2010/02/assassins_creed_2_profilelarge.jpg



3. kép Call of Duty: Black Ops. Forrás:

<http://ugdb.com/dynamic/gdb/game/100000/100995/screenshots/normal/461593.jpg>



4. kép Eminence Symphony Orchestra. Forrás:

http://4.bp.blogspot.com/_n5gkmZjGHXc/TOmWQY7COdI/.../s1600/anif09.jpg



5. kép Lara Croft utca az angliai Derbyben. Forrás:
<http://m.blog.hu/id/iddqd/image/201007/laraway.JPG>

