

Universitatea Babeș-Bolyai

Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării

TEZĂ DE DOCTORAT
– REZUMAT –
(Domeniul Filologie)

Explozia mass-mediei digitale interactive în postmodernism.
Referințe virtuale și ficțiuni numerice în jocurile video postmoderne

Coordonator științific:
Prof. univ. dr. CSEKE Péter

Doctorand:
PÉTER Árpád

Cluj-Napoca
2013

Cuvinte cheie:

Jocuri video, postmodernism, discurs referențial, discurs autoreferențial, discurs narativ, narative interactive, ficțiuni digitale, mass-media, internet, calculator, lumi virtuale, inteligență artificială, tipuri de jocuri video, utilitatea jocurilor video, simulări digitale, schimbare de paradigmă.

Conținut

I. INTRODUCERE

I.1. DELIMITAREA TEMEI

- I.1.a. De ce am ales să cercetăm jocurile video?
- I.1.b. Ce înseamnă „explozie postmodernă”?

I.2 CLASIFICAREA SURSELOR FOLOSITE, STRUCTURA TEZEI

II. IPOTEZE

III. DEFINIREA CONCEPTELOR, DELIMITAREA ARIEI DE CERCETARE

III.1. POSTMODERNISMUL

- III.1.a. Referențialitatea narativelor
- III.1.b. Timpul în narativele postmoderne
- III.1.c. Rădăcinile postmodernismului
- III.1.d. Paradigme după postmodernism

III.2 MULTIMEDIA

- III.2.a. Mass-media și transmisiile de idei
- III.2.b. New media și antichitatea
- III.2.c. Arta și mass-media
- III.2.d. Cum funcționează „new media”?
- III.2.e. Multimedia interactivă

III.3. JOCURILE VIDEO

- III.3.a. Locul jocurilor video în new media
- III.3.b. Pirateria și arta interactivă
- III.3.c. Conceptul jocurilor video
 - III.3.c.a. Rolul jocurilor în cultură
 - III.3.c.β. Conceptul jocurilor video

IV. METODE DE CERCETARE

IV.1. DIACRONIE – CERCETAREA ISTORIEI JOCURILOR VIDEO

- IV.1.a. Transformări tehnice și paradigme mediale
- IV.1.b. Spații virtuale expansive – „exploziile” lumilor digitale
- IV.1.c. Dimensiuni ale ficțiunii
- IV.1.d. Spațiu și timp în jocurile video ale începutului de mileniu
- IV.1.e. Timp încrustat în prezent – imersiune în timpul și spațiul virtual
- IV.1.f. Pericolele reale ale lumilor virtuale
- IV.1.g. Interferențele lumilor reale și virtuale

IV.2. SINCRONIE – TIPURILE, GENURILE JOCURILOR VIDEO

IV.2.a. Sistem de categorii extins

IV.2.b. Sistem de categorii restrâns

V. ANALIZA JOCURILOR VIDEO SELECTATE

V.1. CRITERII DE SELECȚIE

V.2. JOCURI ANALIZATE

V.2.a. Jocuri video abstracte / puzzle (Abstract /Puzzle)

V.2.a.α. Tetris

V.2.a.β. Minesweeper

V.2.a.γ. Flow

V.2.b. Demo-urile jocurilor video (Demo)

V.2.b.α. Pong

V.2.b.β. Doom

V.2.b.γ. Surgeon Simulator 2013

V.2.c. Jocuri video de capturare / prindere /„colectare”(Capturing/Catching/Collecting)

V.2.c.α. Stampede

V.2.c.β. Pokémon

V.2.c.γ. Audiosurf

V.2.d. Jocuri video de război / luptă/ arme/ tragere la țintă/ (Combat/Fighting/ Shooter/Target)

V.2.d.α. Aliens versus Predator

V.2.d.β. Return to Castle Wolfenstein,

V.2.d.γ. Medal of Honor: Allied Assault

V.2.d.δ. Tekken

V.2.e. Jocuri video de aventuri / filme interactive (Adventure/ Interactive Movie)

V.2.e.α. Myst

V.2.e.β. Tomb Raider

V.2.e.γ. Assassin's Creed

V.2.f. Jocuri video de educare / chestionare /simulare (Educational / Quiz / Simulation)

V.2.f.α. Cabela's Big Game Hunter

V.2.f.β. KinderGarten

V.2.f.γ. Trivial Pursuite

V.2.g. Jocuri video de platformă (Platform)

- V.2.g.α. Prince of Persia
- V.2.g.β. Prehistorik
- V.2.g.γ. Sonic the Hedgehog

V.2.h. Jocuri video de ritm și dans (Rhythm and Dance)

- V.2.h.α. Dance Dance Revolution,
- V.2.h.β. Just Dance 2
- V.2.h.γ. Guitar Hero 2

V.2.i. Jocuri video sportive / transmedia / Activity / jocuri de noroc digitale (Sports/Game/Activity/Gambling Adaptations)

- V.2.i.α. Solitaire
- V.2.i.β. FIFA
- V.2.i.γ. Prizefighter-

V.2.j. Jocuri video de strategie (Strategy)

- V.2.j.α. Heroes of Might and Magic-
- V.2.j.β. StarCraft
- V.2.j.γ. The Settlers

V.2.k. Jocuri video de evadare / ocolire / curse de obstacole / labirint (Escape/Dodging/Obstacle Course/Maze)

- V.2.k.α. Bomberman
- V.2.k.β. Quantum
- V.2.k.γ. Terminator 2 – Judgment Day

V.2.l. Jocuri de roluri (Role Playing)

- V.2.l.α. Sims
- V.2.l.β. Diablo
- V.2.l.γ. L. A. Noire

V.2.m. Jocuri video de automobile / avioane/ curse motorizate (Driving/Flying/Racing)

- V.2.m.α. Need for Speed,
- V.2.m.β. Hydro Thunder
- V.2.m.γ. Microsoft Flight Simulator

V.3. REZUMAT

VI. CONCLUZII

VII. EPILOG

VIII. BIBLIOGRAFIE

VIII.1. CĂRȚI ȘI ARTICOLE

VIII.2. SURSE DE PE INTERNET, CU AUTOR

VIII.3. SURSE DE PE INTERNET, FĂRĂ AUTOR IDENTIFICABIL

IX. LISTA JOCURILOR VIDEO CITATE ÎN LUCRARE

X. ILUSTRAȚII

În lucrarea noastră analizăm fenomenul jocurilor video, impactul lor asupra artei, a mass-mediei și a societății. La începutul studiilor noastre am constatat cu tristețe că cele mai multe articole care tratează acest fenomen *new media* pornesc de la ipoteza că jocurile video sunt o formă nouă de media – denumit în limba engleză: *new media* – care nu și-au găsit încă locul pe paleta multicoloră a multimediei interactive, și de aceea sunt neînțelese și neacceptate de forumurile academice. Cercetările noastre arată că disciplinele care se ocupă cel mai mult de jocurile video sunt psihologia și sociologia, dar și ele tratează numai cazurile de dependență, de utilizare în exces sau folosire în detrimentul activităților utile.

În schimbul acestei atitudini negative noi am propus o abordare din perspectiva științelor artei, a istoriei și teoriilor mass-media, prin care demonstrăm că lumile digitale interactive ale jocurilor sunt de fapt o continuare organică ale mediei de comunicare antice, ale mass-mediei epocii moderne. În capitolul nostru „New media și antichitatea” tratăm detaliat această problematică, reflectând asupra faptului că toate „exploziile” mass-mediei își găsesc rădăcinile în culturile, dar soluțiile tehnice dezvoltate în Occident le propulsează pe traiectoriile globale Orientului (De exemplu: imprimeria a fost inventată în China, dar Gutenberg a folosit-o pentru prima dată la lucrări cu impact cultural accentuat). Așa este și cu jocurile video: primii „actori” populari ai acestor lumi virtuale populare au fost create de designeri din Japonia, Coreea, etc. (De exemplu Mario, una din cele mai recunoscute figurine din industria jocurilor video, a fost desenat de către japonezul Shigeru Miyamoto), dar au succes grație soluțiilor tehnice dezvoltate în Occident (mai ales Statele Unite ale Americii).

Din perspectiva acestor fapte putem deduce că jocurile video sunt un fenomen mass-media încă „neșezat”, care încă nu și-a găsit locul în cultura globală, dar care s-a comercializat excesiv și din această cauză se creează o cantitate de jocuri video care nici nu poate fi inventariat în timp real – deci este de înțeles faptul că analizele relevante, științifice întârzie foarte mult, și faptul că aceste „specii” *new media* sunt privite cu ochi răi de către fanii artelor, literaturii și mass-mediei clasice.

Prin lucrarea noastră demonstrăm că ficțiunile digitale interactive pot fi folosite în scop benefic și ca jocuri, dar și în medii serioase – de exemplu simulările auto, de avioane, dar și simulările în scop terapeutic (de exemplu complexul „Virtual Cube” din cadrul Universității Babeș-Bolyai din Cluj-Napoca, unde, în 2011, în cadrul Facultății de Psihologie și Științe ale Educației s-a inaugurat această bază de proiecții interactive, tridimensionale, pentru tratarea fobiilor, a traumelor, depresiilor etc.).

Considerăm că jocurile video ar trebui privite mult mai nuanțat decât sunt acum, nu ar trebui judecate, ci ar trebui recunoscute ca medii cu potențial imens, care – bine gestionate – pot constitui o nouă paradigmă valoroasă a mass-mediei.

*

Teza noastră se compune din 9 capitole principale (vezi: „Conținut”).

În capitolul **I. Introducere** delimităm tema noastră, dar nu dăm o definiție finală a acesteia – o explicație detaliată a acestui tip de *new media* dăm în capitolul tezei noastre: „III.3.c.β. Conceptul jocurilor video”. Argumentăm detaliat asupra cauzelor pentru care am ales această tematică neobișnuită. Cel mai puternic motiv pe care îl invocăm este că până acum nu s-a editat niciun studiu în limba maghiară, similar cu al nostru, care să aibă ca temă jocurile video. Singura carte monografică, dar care folosește o perspectivă diferită (tehnic-științifică) a apărut în 2010 și a fost scris de către un analist și tester de jocuri video: Tamás Beregi. Însă acest autor privește dintr-un alt unghi aceste specii de mass-media, și le înșiruiește cronologic, fără să analizeze profund straturile narative sau estetice ale acestor creații. Noi, prin introducerea noastră filosofică și istorică vrem să așezăm jocurile video în contextul postmodernismului, a *new mediai*, și demonstrăm că și acestea pot fi percepute ca și creații artistice elaborate.

În teza noastră pornim de la descrierea primelor modele de calculatoare care au rulat aplicații care pot fi numite și jocuri. De exemplu putem aminti primele încercări care au fost dezvoltate în Massachusetts Institute for Technology: *Mouse in The Maze*, joc în labirint digital, editat în 1959, sau *Bouncing Ball*, din același an, care au devenit arhetipuri ale jocurilor video.

Constatăm însă că de la început cele mai multe din acest tip de media au avut conținut violent. Acest fenomen este explicat de către Georges Ifrah, care, în volumul său comprehensiv, consacrat istoriei computerelor, constată că primele mașini de calcul digitale au fost utilizate în scopuri militare (începând de la construcțiile din Parcul Bletchley, Anglia, care au fost folosite pentru spargerea codului Enigma, folosit de către naziști în al doilea război mondial). Ifrah consideră că Alan Turing și John von Neumann au fost primii care au pus bazele unei *mașini universale de calcul*, care ulterior a putut fi folosită și pentru a procesa imagini, sunete complexe, pentru a simula mișcări și efecte ale forțelor fizice verosimile.¹

Prima „entitate” care poate fi numită joc video a purtat denumirea simplă „Dispozitiv de amuzament cu raze catodice” (*Cathode Ray Amusement Device*) și a fost folosită ca parte

¹ Vezi Ifrah, 2001. 96. 280–281.

a unei expoziții în anul 1947, și folosea la simularea traiectoriei unei rachete. Instalația însă nu funcționa pe baza unui program, ci era o construcție analogă. Andrew Hammond are o posibilă explicație la „militarismul” jocurilor video, care le-a definit încă de la început, și – putem constata cu ușurință – le caracterizează și azi, anume războiul rece, în cadrul căreia s-a provocat de către propaganda occidentală dar și de către propaganda comunistă o tensiune enormă în cadrul civililor din Vest, care și-a putut găsi destindere prin aceste simulări de lupte.² Această „moștenire belicoasă” a trecutului bântuie și acum jocurile video. Foarte mulți psihologi de renume consideră că aceste jocuri pot să inducă violență la copii și adolescenți,³ dar sunt și cercetători care consideră că mai degrabă copii violenți, cu deficiențe de comportament sunt aceia care aleg cu predilecție jocuri agresive, și comportamentul celor mai temperați nu este afectat de către răul din lumile virtuale.⁴ Noi considerăm că nu este recomandat să privim jocurile video ca și cauze ale unor comportamente dăunătoare, ci să le considerăm mai degrabă ca și simptomele unor frustrări, ale unor traume din viața jucătorilor, care nu au alte modalități de a se manifesta, deci copii aleg inconștient refugierea în lumi virtuale, exprimări ale faptului că sunt traumatizați. Deci după părerea noastră folosirea jocurilor video de către copii și adolescenți nu ar trebui judecată, ci mai degrabă urmărită cu atenție.

Dar nu numai psihologia și sociologia au judecat aceste jocuri numerice: prima conferință de anvergură, cu participare internațională despre jocurile video s-a ținut numai în anul 2001, în Marea Britanie,⁵ în timp ce acestea s-au consacrat încă din anii 1970 – de exemplu prin jocul *Pong*, editat de către Atari în 1972; sau *Space Invaders*, editat de către Taito Corporation în 1978. *Space Invaders* poate fi considerat un *remake* de succes al primului joc cu impact mare: *SpaceWar!*, dezvoltat de către Steve Russell, apărut în 1962.

Însă din data de 2002 se ține anual conferința globală a jocurilor video, denumită Games Convention, cu sediul în Leipzig. La acest forum se întâlnesc *gamer*-ii din toată lumea cu programatori, designeri și editori de jocuri video, fiind unul din cele mai importante evenimente din „viața” jocurilor video.

*

În capitolul II. Ipoteze

² Vezi: Hammond, 2006. 6–8.

³ Vezi: Anderson, 2006.

⁴ Vezi: Kutner – Olson, 2008.

⁵ Newman, 2004. 11.

a) **Presupunem că jocurile video sunt cele mai reprezentative medii ale postmodernismului – mai exact: ale diseminării de sens, ale diseminării de discurs ale acestei paradigme**

b) **În al doilea rând presupunem că jocurile video sunt culminarea unei convergențe ale tendințelor mass-media, dar și ca începutul unei paradigme multimedia noi.**

După ce postmodernismul axat pe retorică și-a pierdut din avânt, știința și arta s-a orientat spre noile posibilități oferite de spațiile infinite cuprinse în jocurile video, spre exploatarea resurselor nemărginite care zac în acest mediu digital interactiv. Totodată știința a trebuit să conștientizeze că jocurile video nu pot fi caracterizate numai prin retorica lor, ci implică multe alte valențe pentru care încă nu s-a găsit definiție precisă. Dat fiind faptul că cele mai multe lucrări despre jocurile video sunt de fapt numai simple istorii ale acestora, în care ele sunt prezentate în diferite contexte sociale și istorice, încă nu s-a încheiat o știință a jocurilor video care să depășească estimările sumare ale psihologiei sau ale sociologiei, enunțate despre acest tip *new media*.

c) **În al treilea rând presupunem că acest mediu digital interactiv creează un nou cadru pentru *dasein*-ul descris de hermeneutică (Heidegger, Gadamer). Literatura de specialitate denumește acest fenomen cathartic: *imersiune* (în engleză: *immersion*). Presupunem că prin jocurile video s-au creat noi modalități de implicare în creații artistice, și confruntarea cu inteligențele artificiale incluse în jocurile mai elaborate poate cauza iluzia *participării propriu-zise*.**

d) **Ultima noastră ipoteză este că jocurile video nu sunt numai obiectele *escapismului*, ci pot „furniza” experiențe estetice veritabile, și prin această caracteristică se pot numi printre cei mai influenți produse de tip *new media* de pe planetă.**

*

În capitolul III. **definim conceptele, delimităm aria de cercetare.**

În subcapitolul III.1. analizăm legăturile **postmodernismului** cu jocurile video, și concluzionăm că **ipoteza a)** este validă. Pornim de la constatările lui W. J. T. Mitchell: *pictorial turn*-ul descris de el⁶ poate fi interpretat ca și prima fază de trecere de la postmodernismul axat pe discursul retoric la jocurile video centrate pe imagini. Prin faptul că discursul postmodernist tinde să devină autoreferențial, se constituie premiza lumilor

⁶ Mitchell, 1995. 15–16.

„autosuficiente” ale jocurilor video. Prin faptul că jucătorul poate fi părtaș la *timpul intern* al acestor creații *new media*, și poate influența ritmul acestei lumi interactive, se creează o stare de *dasein* diferit de către acele care sunt induse de către mediile tradiționale. Nu afirmăm că jocurile video ar oferi senzații superioare ca și alte medii interactive (de exemplu: romanele interactive, poemele sau picturile interactive, muzeele interactive, etc.), ci spunem numai că recepția jocurilor video se desfășoară implicând mai multe simțuri și mai mulți stimuli decât în mediile „vechi”.

Paul Crowther consideră că după disoluția discursurilor legitimate, postmodernismul nu s-a mai regăsit, și, pierzând din pragmatism, din puterea de a descrie cauzalitatea, încetul cu încetul s-a „deconstruit” singur, dar fără să se anuleze total.⁷ Trebuie să mai amintim cartea lui Gilles Lipovetsky și Jean Serroy: *L'Écran Global. Culture-médias et Cinéma à l'Âge Hypermoderne*, editat în 2007, care afirmă că postmodernismul ca atare nici nu a existat, ci am experimentat de fapt un modernism dus la extreme.⁸ Noi însă nu putem fi de acord cu acești autori, pentru că după părerea noastră exact acest „modernism în exces”, fără limite și țel, cu exuberanțele greu de analizat se poate numi postmodernism.

*

În subcapitolul III.2. analizăm fenomenele **multimedia** cotidiene și cele martore nașterii jocurilor video, și poziționăm jocurile video în mass-media contemporană. Sprijinindu-ne pe cercetătorii istoriei jurnalismului, a mediei electronice, afirmăm că mediile interactive și inteligente au fascinat dintotdeauna oamenii, de aceea putem identifica elementele premergătoare jocurilor video chiar în legendele Greciei antice („roboții” din atelierul lui Hephaistos). În epoca modernă niște „prototipuri fictive” ale inteligenței artificiale se regăsesc în romanele lui Mary Shelley, Jules Verne, H. G. Wells, Karel Čapek, Isaac Asimov, etc. Aproape toate ideile și teoriile lor despre lumi virtuale, lumi paralele, lumi îndepărtate, roboți răsculați, monștri umani, dar și conștiință artificială, posibilele sentimente ale entităților digitale, etc. au fost prelucrate ulterior în jocuri video foarte elaborate.

*

În subcapitolul III.3. **Jocurile video** începem prin stabilirea locului jocurilor video în *new media*, continuăm cu analiza rolului pirateriei în fenomenul jocurilor video. Poziționarea jocului în cultura umană o facem cu ajutorul operelor lor Johan Huizinga,⁹ Roger Caillois¹⁰

⁷ Crowther, 2003.

⁸ Lipovetsky – Serroy, 2007. 51.

⁹ Huizinga, 1980.

și Hans Georg Gadamer.¹¹ Concluzia acestor capitole este faptul că jocurile, sau, cum o denumește Huizinga, „activitatea de joacă” este profund inserată în evoluția umană, și cel mai probabil are un rol de socializare a individului. Volumul de antropologie redactat de Tim Ingold precizează că, pe lângă aspectele pragmatice, jocul poate să aibă și dimensiuni sacrale, prin care se pot experimenta fără urmări „reale” transgresiunile limitelor impuse de societate – mai ales de către copii, bolnavii mintali și șamanii.¹²

Cercetând literatura de specialitate, am constatat cu stupeoare că sintagma „joc video”, sau „video game” are de obicei definiții foarte sumare și nenuanțate în lexicoanele de specialitate (exemple în capitolul III.3.c.β. al tezei noastre)

Jocurile video le analizăm urmând definiția lui Grant Tavinor, autorul unei cărți despre arta jocurilor video:

*X poate fi considerat un joc video dacă este un artefact realizat în mediu digital și este conceput pentru distracție. Aceste creații trebuie să ne permită să fie folosite ori ca jocuri obiective, urmând reguli, ori/și ca ficțiuni interactive*¹³

Premiza de reguli obiective rimează cu categoria de joacă identificată de către Caillois, denumită *ludus*, care de definește în opoziție cu tipul de joc delimitat tot de el și denumit *paidia*, care nu are reguli prestabilite și nici scop de atins.

*

În capitolul **IV**. trecem în revistă cele două **metode de cercetare** folosite de către noi:

În subcapitolul IV.1. trecem în revistă cercetarea istoriei jocurilor video. Urmărim evoluția *hardware*-urilor și impactul acestor schimbări asupra *experienței immersive*. Constatăm că nu cel mai elaborate jocuri 3D „furnizează” cele mai complexe experiențe, ci și cele mai simple, repetitive jocuri pot oferi senzații care se pot degenera în dependență. Cel mai grăitor exemplu este jocul *Tetris*, dezvoltat de către inginerul rus Alexei Pajitnov, apărut în anul 1985, care și acum se află în topurile preferințelor jucătorilor *casual* – deci cei care folosesc aceste tipuri de *new media* pentru a se ocupa pe moment, și nu întreprind campanii lungi în lumile virtuale.

Lângă *Tetris* mai îl mai găsim și pe *Mario*, al cărui joc fost editat pentru prima dată în 1981 de către Nintendo, și a devenit unul din cei mai de succes joc video al tuturor

¹⁰ Caillois, 2006.

¹¹ Gadamer, 1994.

¹² Ingold, 2003. 343.

¹³ Tavinor, 2009. 26. Tradus de P. Á.

timpurilor. Volumul editat de către Straubhaar *et al.* precizează că în 2012 *Super Mario Bros.* s-a aflat pe locul doi în topul vânzărilor globale.¹⁴

În acest subcapitol afirmăm că în unele cazuri extreme spațiile și timpul simulate în aceste medii virtuale pot funcționa ca și înlocuitoare ale realității, deci unele persoane care folosesc în exces jocuri pot pierde simțul realității, și uneori pot recurge și la fapte violente, inspirate din lumile digitale. Putem aminti cazul unui tânăr taiwanez de 18 ani, care a murit de insuficiență cardiacă după 40 de ore de joc video neîntrerupt,¹⁵ tot aici trebuie să menționăm masacrul de la Școala Columbine (SUA) – autorii fiind minori dependenți de jocuri video violente.¹⁶ Dar și evenimentul care a întristat premiera filmului *Batman: The Dark Knight Rises*.¹⁷ Din păcate astfel de cazuri extreme s-au întâmplat și în Europa de Vest – în școala din Winnenden, Germania, unde s-a stabilit o relație directă între folosirea jocurilor video agresive și violența manifestată a autorului crimelor.¹⁸ Alt exemplu de folosire imorală a jocurilor video putem găsi în cazul infamului Anders Behring Breivik, autorul atacului terorist din Norvegia, săvârșit în vara anului 2011, unde poliția norvegiană a stabilit că criminalul folosisse jocuri video pentru a exersa trasul la țintă,¹⁹ însă specialiștii psihologi au confirmat că nu acestea au fost motivele agresivității lui Breivik,²⁰ ci a folosit jocurile video numai ca unelte în a se prepara pentru atentat.

Însă, în afara jocurilor video violente, mai există și genuri „pașnice”, care nu se pot denumi jocuri în sensul strict, dar se pot folosi și ca atare: simulatoarele profesionale sau semiprofesionale. În lucrarea noastră tratăm mai detaliat cazul firmei CXC Simulations, care produce interfețe verosimile, identice cu cele reale, evident, cu programele aferente. În sfera jocurilor numai Sega a dezvoltat un cabinet-arcadă complex, cu efecte de mișcare asemănătoare unui avion, denumit Sega R-360, care a fost pus pe piață în 1992, dar care nu a putut fi folosit ca simulator cu valoare totală, rămânând numai în sfera jocurilor.

¹⁴ Straubhaar – LaRose – Davenport, 2012. 393.

¹⁵ <http://www.theaustralian.com.au/news/breaking-news/taiwan-teen-dies-after-gaming-for-40-hours/story-fn3dxix6-1226428437223>.

¹⁶ Autori: Dylan Klebold (18 ani) și Eric Harris (17 ani). Vezi. <http://www.history.com/this-day-in-history/columbine-high-school-massacre>.

¹⁷ 20 iulie 2012. masacrul de la Aurora. Autor: James Eagan Holmes (25 ani). Criminologii consideră că și-a organizat atacul ca în jocurile video populare. Vezi Holmes, 2012.

¹⁸ 11 martie 2009. Autor: Tim Kretschmer. Vezi. Kaiser, 2009.

¹⁹ Pidd, 2012.

²⁰ Parkin, 2012.

Lângă aplicațiile de simulare, cu interfață verosimilă, cu utilizare profesională și/sau ludică, în lucrarea noastră tratăm și „Cazul Watson” (fabricat de către IBM), cel mai inteligent calculator care există până acum pe piață, care poate să învingă oameni la jocuri de *quiz*, poate să-i depășească la teste de inteligență, și poate simula și creativitatea, însă la acest calculator, care – cel puțin până în zilele noastre – poate fi denumit mașina cea mai umană nu natura interfeței a contat (aceasta fiind improvizată pentru fiecare situație de testare, în medii diferite), ci complexitatea „gândirii” mașinii. Calculatorul Watson, testat public pentru prima oară în 2011 este de fapt urmașul supercalculatorului Deep Blue – fabricat tot de IBM –, care în 1997 l-a bătut pe campionul mondial de șah în titlu, Garry Kasparov – caz tratat și în lucrarea noastră –, doar că Deep Blue a fost dezvoltat pentru o sarcină anume (jocul de șah), în schimb ce Watson a fost proiectat să fie cât mai polivalent (a fost testat și în gastronomie, dar și în medicină sau mediul bancar).

Aceste tendințe arată că jocurile pe calculator devin din ce în ce mai serioase, deci putem denumi faza care a început cu primele simulări de rachete din anii 1950 și care a ținut până la Sega R-360, Deep Blue și Watson epoca experimentării cu acest nou mediu. Noi presupunem că nu peste mult timp va apărea o nouă generație de programe interactive care vor putea interacționa în mod inteligent cu oamenii din jurul lor, și nu numai folosind algoritmi prestabiliți sau variabile generate întâmplător – cum au procedat până acum. În lucrarea noastră analizăm și cazul calculatorului care funcționează pe baza fizicii cuantice, dezvoltat de către firma canadiană D-Wave, care – dacă va fi pus în vânzare în cantități mari – poate să inducă o schimbare de paradigmă în cazul interacțiunii cu programele inteligente.

Noi presupunem că această schimbare – dacă se va întâmpla – va face posibilă editarea de jocuri video mai inteligente, care vor permite interacțiuni mai complexe, și totodată eliminarea prejudecăților care planează asupra acestor produse *new media*. Până atunci însă trebuie să pregătim modalități de abordare complexe și eficiente de analiză a jocurilor video, nu trebuie să-i mai judecăm după evenimentele nefericite amintite mai sus, ci să apreciem potențialul estetic și dramatic al acestor creații.

*

În subcapitolul **IV.2.** prezentăm **tipurile, genurile jocurilor video.** Folosim sistemul de clasificare propus de Mark J. P. Wolf,²¹ pe care – pe baza analogiilor – l-am redus la 13 categorii (am păstrat și denumirile în limba engleză pentru a ușura înțelegerea – pentru că la

²¹ Wolf, 2008c. 261–264.

analiza acestui gen de *new media* se folosește încă terminologia în limba engleză, neexistând consens în traducerea denumirilor genurilor):

V.2.a. Jocuri video abstracte / puzzle (Abstract /Puzzle)

V.2.b. Demo-urile jocurilor video (Demo)

V.2.c. Jocuri video de capturare / prindere /„colectare”(Capturing/Catching/Collecting)

V.2.d. Jocuri video de război / luptă/ arme/ tragere la țintă/ (Combat/Fighting/ Shooter/Target)

V.2.e. Jocuri video de aventuri / filme interactive (Adventure/ Interactive Movie)

V.2.f. Jocuri video de educare / chestionare /simulare (Educational / Quiz / Simulation)

V.2.g. Jocuri video de platformă (Platform)

V.2.h. Jocuri video de ritm și dans (Rhythm and Dance)

V.2.i. Jocuri video sportive / transmedia / Activity / jocuri de noroc digitale (Sports/Game/Activity/Gambling Adaptations)

V.2.j. Jocuri video de strategie (Strategy)

V.2.k. Jocuri video de evadare / ocolire / curse de obstacole / labirint (Escape/Dodging/Obstacle Course/Maze)

V.2.l. Jocuri de roluri (Role Playing)

V.2.m. Jocuri video de automobile / avioane/ curse motorizate (Driving/Flying/Racing)

Din fiecare categorie am ales câte 3 jocuri (exceptând categoria V.2.d., unde am analizat 4 jocuri), prin care am ilustrat și dezvoltarea tehnică a interfețelor și a hardware-lor, dar și schimbările modalităților de interacțiune, a diverselor posibilități de imersiune.

*

În capitolul VI. tragem **concluziile** tezei noastre:

a) **În subcapitolul III.1. am ajuns deja la concluzia că ipoteza a) este adevărată: jocurile video sunt cele mai reprezentative medii ale postmodernismului.**

b) **În subcapitolele III.2. și III.3. am dovedit că jocurile video sunt culminarea unei convergențe ale tendințelor mass-media, dar și ca începutul unei paradigme multimedia noi.**

c) **În subcapitolul III.3. și capitolul V. am dovedit că acest mediu digital interactiv creează un nou cadru pentru *dasein*-ul cathartic, descris de hermeneutică (Heidegger, Gadamer).**

d) **În subcapitolul III.3. și capitolul V. am dovedit că jocurile video nu sunt numai obiectele *escapismului*, ci pot „furniza” experiențe estetice veritabile, și prin**

această caracteristică se pot numi printre cei mai influenți produse de tip *new media* de pe planetă.

*

Capitolul **VII.** este **epilogul** tezei noastre, în care autorul lucrării își prezintă succint întâlnirea sa cu această „specie” *new media*, amintește câteva experiențe subiective și argumentează încă o dată asupra faptului că trebuie să tratăm la jocurile video cu mai multă atenție pentru că există posibilitatea să se dezvolte în aplicații interactive foarte folositoare și foarte estetice.

*

Capitolul **VIII.** conține **bibliografia** lucrării noastre. Folosim aproape 200 de cărți și articole tipărite, peste 30 de articole de pe internet cu autor identificabil și peste 100 de articole cu autor neidentificabil. (Vezi bibliografia anexată de la sfârșitul rezumatului.)

*

Capitolul **IX.** conține **lista jocurilor video citate în lucrare.** În teza noastră ne referim la peste 200 de jocuri video, din care analizăm detaliat 40.

*

Ultimul capitol, cu numărul **X.** conține **ilustrațiile**, prin care am arătat anumite interferențe dintre jocuri video și film, am căutat imagini grăitoare pentru anumite caractere faimoase din lumea jocurilor video și am adus încă un argument la ipotezele noastre **c)** și **d)** referitoare la valoarea estetică și pragmatică a unor jocuri video elaborate.

VIII. Bibliografie

VIII.1. Volume și studii

- Aarseth, Espen J., 2000: A könyv és a labirintus. *Replika*, 2000. június.
- Aarseth, Espen J., 2005: *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*. Conference paper presented at the Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen.
- Anderson, Craig A. – Gentile, Douglas A. – Buckley, Katherine E (eds.), 2007: *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. Oxford University Press, Oxford–New York.
- Anderson, Sandra – Bateman, Heather – Harris, Emma – McAdam, Katy (eds.), 2006: *Dictionary of Media Studies*. A&C Black Publishing, London.
- Apperley, Thomas H., 2006: Genre and Game Studies: Toward a critical Approach to Video Game Genres. *Simulation & Gaming*. Vol. 37. No. 1. March 2006.
- Apperley, Thomas H., 2008: *Video Games in Australia*. In: Wolf, 2008.
- Arisztotelész, 1997: *Poétika*. Kossuth Könyvkiadó, Budapest.
- Assmann, Aleida – Assmann, Jan, 2001: *Kánon és cenzúra*. In: Rohonyi, 2001.
- B., V., 2006: Le Cerveau Trouve Beau ce qu'il est Habitué à Voir. *Science et Vie*. 2006/Décembre.
- Bailenson, Jeremy N. – Beall, Andrew C. 2006: Transformed Social Interaction: Exploring the Digital Plasticity of Avatars. In: Schroeder, Ralph – Axelsson, Ann-Sofie (eds.), 2006: *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Springer, Dordrecht.
- Bakos Ferenc, 2007: *Idegen szavak és kifejezések szótára*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Baldick, Chris, 2001: *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford University Press, Oxford.
- Balle, Francis, 1999: *Médias et Sociétés*. Montchrestien, Paris.
- Barabási Albert-László, 2008: *Behálózva. A hálózatok új tudománya*. Pallas-Akadémia Könyvkiadó, Csíkszereda.
- Barabási Albert-László, 2010: *Villanások. A jövő kiszámítható*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Bartholomew, Robert E. – Radford, Benjamin, 2012: *The Martians Have Landed! A History of Media-Driven Panics and Hoaxes*. McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson (North Carolina)–London.
- Bataille, Georges, 1955: *Lascaux or the Birth of Art*. Skira, Genève.
- Bätschmann, Oskar, 1998: *Bevezetés a művészettörténeti hermeneutikába. Képek elemzése*. Corvina, Budapest.
- Baudrillard, Jean, 1981: *Simulacres et Simulations*. Éditions Galilée, Paris.
- Bautista Paz, Emilio – Ceccarelli, Marco – Echávarri Otero, Javier – Muñoz Sanz, José Luis (eds.), 2010: *A Brief Illustrated History of Machines and Mechanisms*. Springer, Heidelberg–London–New York.
- Beck, Ulrich, 2005: *Mi a globalizáció?* Belvedere Meridionale, Szeged.
- Beech, Martin, 2011: *The Large Hadron Collider. Unraveling the Mysteries of the Universe*. Springer, New York–Dordrecht–Heidelberg–London.
- Benjamin, Aaron S. – de Belle, J. Steven – Etnyre, Bruce – Polk, Thad A. (eds.), 2008: *Human Learning. Biology, Brain, and Neuroscience*. North-Holland Publications, San Diego (California).
- Benjamin, Walter, 2008: *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge–London.
- Beregi Tamás, 2010: *Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Vince Kiadó, Budapest.
- Berens, Kate – Howard, Geoff, 2008: *The Rough Guide to Videogames*. Rough Guides Ltd., London.
- Berszán István, 2006: *Irodalomelmélet – olvasásgyakorlat*. Presa Universitară Clujeană, Kolozsvár.
- Berszán István, 2009: Historical Criticism – Orientation in Time(s). In: Berszán, István (ed.), 2009: *Orientation in the Occurrence*. Komp-Press, Kolozsvár.
- Biagi, Shirley, 2012: *Media/Impact: An Introduction to Mass Media*. Wadsworth, Cengage Learning, Boston.
- Bignell, Jonathan, 2000: *Postmodern Media Culture*. Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Bloom, Harold, 2001: *Elégikus töprengés a kánonról*. In: Rohonyi, 2001.
- Boddy, Kasia, 2008: *Boxing. A Cultural History*. Reaktion Books, London.
- Bókay Antal, 2001: *Irodalomtudomány a modern és a posztmodern korban*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Borges, Jorge Luis, 2009: *A tükör és a maszk – Elbeszélések*. Európa Könyvkiadó, Budapest.
- Briggs, Asa – Burke, Peter, 2004: *A média társadalomtörténete. Gutenbergtől az Internetig*. Napvilág Kiadó, Budapest.
- Brown, Harry J., 2008: *Videogames and Education*. M. E. Sharpe, Armonk (N. Y.)–London.
- Buckley, Sandra (ed.), 2002: *Eyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Routledge, London–New York.
- Butler, Christopher, 2002: *Postmodernism. A Very Short Introduction*. Oxford University Press, Oxford.
- Butler, Jesse W., 2009: Un-Terminated: The Integration of the Machines. In: Brown, Richard – Decker, Kevin S. (eds.), 2009: *Terminator and Philosophy. I'll be Back, therefore I Am*. John Wiley & Sons, Hoboken (NJ).

- Cable, Vince, 2010: *The Storm. The World Economic Crisis & What it Means*. Atlantic Books, London.
- Caillois, Roger, 2006: The Definition of Play and the Classification of Games. In: Salen, Katie – Zimmerman, Eric (eds.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge (MA)–London.
- Campbell, Martin, 2003: *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog. A History of the Software Industry*. The MIT Press, Cambridge (MA)–London.
- Campbell, Richard – Martin, Christopher R. – Fabos, Bettina (eds.), 2012: *Media & Culture. An Introduction to Mass Communication*. Bedford/St. Martin's, Boston–New York.
- Carbonnel, Eudald (ed.), 2012: *High Resolution Archaeology and Neanderthal Behavior: Time and Space in Level J of Abric Romani (Capellades, Spain)*. Springer, Dordrecht–New York.
- Cartmill, Matt: *A View to a Death in the Morning. Hunting and Nature through History*. Harvard University Press, Cambridge (MA)–London.
- Cawelti, John G., 1997: Canonization, Modern Literature, and the Detective Story. In: Delamater, Jerome H. – Prigozy, Ruth (eds.), 1997: *Theory and Practice of Classic Detective Fiction*. Greenwood Press. Westport–London.
- Chance, Jane, 2001: *Tolkien's Art. A Mythology for England*. The University Press of Kentucky, Lexington (KY).
- Chesnais, Robert, 2001: *Histoire de Médias*. Nautilus, Paris.
- Clark, Neils – Scott, P. Shavaun, 2009: *Game Addiction. The Experience and the Effects*. McFarland & Company, Inc., Jefferson (NC)–London.
- Clarke, Ady – Mitchell, Grethe (eds.), 2007: *Videogames and Art*. Intellect Books–University of Chicago Press, Bristol–Chicago.
- Cogburn, Jon – Silcox, Mark, 2009: *Philosophy Through Video Games*. Routledge, New York–London.
- Collins, Karen, 2008: *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press, Cambridge–London.
- Conboy, Kenneth – Morrison, James, 2011: *The CIA's Secret War in Tibet*. University Press of Kansas, Westbrooke.
- Connor, Steven (ed.), 2004: *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Connor, Steven, 2004a: *Introduction*. In: Connor, 2004.
- Cornford, Francis, 1957: *From Religion to Philosophy. A Study in the Origins of Western Speculation*. Harper & Brothers Publishers, New York.
- Cowen, Richard, 2005: *History of Life*. Blackwell Publishing, Malden (MA) – Oxford – Carlton (Australia).
- Creeber, Glen – Martin, Royston, 2009: *Digital Cultures. Understanding New Media*. Open University Press, Maidenhead.
- Crowther, Paul, 2003: *Philosophy after Postmodernism. Civilized Values and the Scope of Knowledge*. Routledge, London–New York.
- Cseke Péter, 1981: A Termés szerepe Horváth István világszemléletének kialakulásában. In: Láng Gusztáv – Szabó Zoltán (ed.), 1981: *Irodalomtudományi és stilisztikai tanulmányok – 1981*. Kriterion Könyvkiadó, Bukarest.
- Cseke Péter, 2003: *Paradigmaváltó erdélyi törekvések. Kisebbségi létértelmezések*. Kriterion Könyvkiadó, Kolozsvár.
- Cseke Péter, 2003a: *A kisebbségi sajtónyilvánosság korlátozása Romániában (1919–1989)*. In: Cseke, 2003.
- Cseke Péter, 2003b: *Metaforától az élet felé. A Tanú erdélyi fogadtatása*. In: Cseke, 2003.
- Cseke Péter, 2007: *A magyar szociográfia erdélyi műhelyei*. Presa Universitară Clujeană, Kolozsvár.
- Danesi, Marcel (ed.), 2009: *Dictionary of Media and Communications*. M.E.Sharpe, Armonk (NY)–London.
- de Man, Paul, 1999: *Az olvasás allegóriái. Figurális nyelv Rousseau, Nietzsche, Rilke és Proust műveiben*. Ictus Kiadó és JATE Irodalomelmélet Csoport, Szeged.
- de Man, Paul, 2000: Fenomenalitás és materialitás Kantnál. In: Paul de Man: *Esztétikai ideológia*, Janus–Osiris, Budapest.
- Debray, Régis, 1991: *Cours de médiologie générale*. Gallimard, Paris.
- Debray, Régis, 2000: *Introduction à la médiologie*. Gallimard, Paris.
- Delson, Eric – Tattersall, Ian – Van Couvering, John A. – Brooks, Alison S. (eds.), 1999: *Encyclopedia of Human Evolution and Prehistory*. Garland Publishing, New York–London.
- Derrida, Jacques, 1981: *Dissemination*. The Athlone Press. London.
- Derrida, Jacques, 1997: *Of Grammatology*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore–London.
- Descartes, René, 1996: *A filozófia alapelvei*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Dinello, Daniel, 2005: *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. University of Texas Press, Austin.
- Diósi Dávid, 2012: *Egyház és posztmodern. Korunk vallásossága és esztétizáló hajlama*. Szent István Társulat–Verbum, Budapest–Kolozsvár.

- Don, Paul, 1992: *Everybody's Knife Bible*. Path Finders Publications, Woodland (CA).
- Donovan, Tristan, 2010: *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant Publishing, Hove. (.epub típusú digitális kiadvány)
- Duby, Georges, 1998: *A katedrálisok kora. Művészet és társadalom, 980–1420*. Corvina, Budapest.
- Dyer-Whiteford, Nick – de Peuter, Greig, 2009: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press, Minneapolis–London.
- Eco, Umberto, 1976: *A nyitott mű*. Gondolat, Budapest.
- Eder, David – Mollick, Ethan, 2009: *Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business*. Pearson Education Inc., Upper Saddle River (New Jersey).
- Egenfeldt-Nielsen, Simon – Smith, Jonas Heide – Tosca, Susana Pajares, 2008: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. Routledge, New York–London.
- Eitzen, Stanley D., 2009: *Fair and Foul. Beyond the Myths and Paradoxes of Sport*. Rowman & Littlefield Publishers, Inc. Lanham–Boulder–New York–Toronto–Plymouth.
- Eliade, Mircea, 2004: *Comentarii la Legenda Meșterului Manole*. Humanitas, București.
- Eliade, Mircea, 2005: *A szamanizmus*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Eliade, Mircea, 2006: *Vallási hiedelmek és eszmék története*. Osiris Kiadó, Budapest.
- FATF (Financial Action Task Force), 2009: *Money Laundering through the Football Sector*. FATF/OECD, Paris.
- Feischmidt Margit – Szuhay Péter, 2007: A sűrű leírás. In: Kovács Éva (ed.), 2007: *Közösségtanulmány. Módszertani jegyzet*. Néprajzi Múzeum – PTE-BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék. Pécs.
- Felman, Shoshana, 1998: A költészet olvasása: megjegyzések a pszichoanalitikus megközelítések korlátairól és lehetőségeiről. In: Bókay Antal – Erős Ferenc (ed.), 1998: *Pszichoanalízis és irodalomtudomány*. Filum, Budapest.
- Feynman, Richard P, 1962: *Quantum Electrodynamics*. Addison Wesley, Indianapolis (Indiana).
- Fónagy Iván, 1999: *A költői nyelvről*. Corvina, Budapest.
- Foucault, Michel, 1966: *Les Mots et les Choses*. Gallimard, Paris.
- Foucault, Michel, 1975: *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Gallimard, Paris.
- Foucault, Michel, 1998: A diskurzus rendje. In: Foucault, Michel, 1998: *A fantasztikus könyvtár*. Pallas Stúdió – Attraktor Kft., Budapest.
- Frye, Northrop, 1973: *Anatomy or Criticism*. Princeton University Press, Princeton (New Jersey).
- Furht, Boroko (ed.), 2006: *Encyclopedia of Multimedia*. Springer, New York.
- Gábor Kálmán, 2012: *Válogatott ifjúságszociológiai tanulmányok*. Belvedere Meridionale, Szeged.
- Gadamer, Hans-Georg, 1976: *Philosophical Hermeneutics*. University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London.
- Gadamer, Hans-Georg, 1994: *A szép aktualitása*. T-TWINS Kiadó, Budapest.
- Garbowski, Christopher, 2004: *Recovery and Transcendence for the Contemporary Mythmaker: The Spiritual Dimension in the Works of J. R. R. Tolkien*. Walking Tree Publishers, Zurich–Berne.
- Genette, Gérard, 1982: *Palimpsestes – La littérature au second degré*. Seuil, Paris.
- Genette, Gérard, 1997: *Paratexts. Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Géry, Paul-Emmanuel, 1999: Et Dieu Créa Lara. *L'Express*, 16/9/1999.
- Götz, Maya – Lemish, Dafna – Aidman, Amy – Moon, Heysung, 2005: *Media and the Make-believe worlds of Children: when Harry Potter meets Pokémon in Disneyland*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah–New Jersey–London.
- Griffiths, Mark, 2008: Internet and Video-game Addiction. In: Essau, Cecilia A. (ed.), 2008: *Adolescent Addiction. Epidemiology, Assessment and Treatment*. Elsevier Inc., Amsterdam–Boston–London.
- Grousseau, Mathieu, 2012: Les Premiers Signes de l’Au-delà. *Science et Vie*, 2012/Mars.
- Guillory, John, 2001: *Irodalom az elmélet után. Paul de Man tanulsága*. In: Rohonyi, 2001.
- Györfy Gábor, 2009: *Cenzúra és propaganda a kommunista Romániában*. Komp-Press Kiadó, Kolozsvár.
- Habermas, Jürgen – Lyotard, Jean-François – Rorty, Richard, 1993: *A posztmodern állapot*. Századvég Kiadó, Budapest.
- Habermas, Jürgen, 1993: *Egy befejezetlen projektum – a modern kor*. In: Habermas – Lyotard – Rorty, 1993.
- Hall, James, 1994: *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*. Icon Editions–Westview Press, Boulder (CO).
- Hall, John R., 2001: *Programming Linux Games*. No Starch Press, Inc., San Francisco.
- Hammond, Andrew, 2006: From Rhetoric to Rollback: Introductory Thoughts on Cold War writing. In: Hammond, Andrew (ed.), 2006: *Cold War Literature. Writing the Global Conflict*. Routledge, New York.
- Harootyan, Harry, 2000: *History's Disquiet. Modernity, Cultural Practice, and the Question of Everyday Life*. Columbia University Press, New York.
- Hartley, John, 2002: *Communication, Cultural and Media Studies. The Key Concepts*. Routledge, London–New York.

- Hassan, Ihab, 1982: *The Dismemberment of Orpheus. Toward a Postmodern Literature*. The University of Wisconsin Press, Madison–London.
- Heidegger, Martin, 1988: *A műalkotás eredete*. Európa Könyvkiadó, Budapest.
- Herman, Leonard, 2008: *A new Generation of Video Game Systems*. In: Wolf, 2008.
- Herman, Leonard, 2008a: *The Later generation of Home Video Gaming Systems*. In: Wolf, 2008.
- Herman, Leonard, 2008b: *Early Home Video Game Systems*. In: Wolf, 2008.
- Higgs, Robert, 2006: *Depression, War, and Cold War. Studies in Political Economy*. Oxford University Press, Oxford–New York.
- Hornyik Sándor, 2011: *Idegenek egy bűnös városban, Művészettörténetek és vizuális kultúrák*. L'Harmattan–MTA Művészeti Kutatóintézet, Budapest.
- Huizinga, Johan, 1980: *Homo Ludens. A study of the Play-element in Culture*. Routledge–Kegan Paul, London–Boston–Henley.
- Ifrah, Georges, 2000: *The Universal History of Computing. From the Abacus to the Quantum Computer*. John Wiley & Sons, Inc., New York–Chicester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto.
- Iis, Florina, 2005: *Fenomenul science fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea cyberpunk*. Argonaut, Kolozsvár.
- Ingold, Tim (ed.), 2003: *Companion Encyclopedia of Anthropology*, Routledge, London–New York.
- Innis, Harold, 1986: *Empire and Communications*. Press Porcepic Limited, Victoria (B. C., Canada).
- James, Edward – Mendelsohn, Farah (eds.), 2003: *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Jauss, Hans Robert, 1999: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Jeanneney, Jean-Noël, 2001: *Une histoire des médias des origines à nos jours*. Éditions du Seuil, Paris.
- Jones, Steven E., 2008: *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York.
- Kallis, Aristotle A., 2005: *Nazi Propaganda and the Second World War*. Palgrave Macmillan, Houndmill.
- Kang, Minsoo, 2011: *Sublime Dreams of Living Machines. The Automaton in the European Imagination*. Harvard University Press, Cambridge–London.
- Kant, Immanuel, 1997: *Az ítélőerő kritikája*. Ictus Kiadó, Szeged.
- Kapferer, Jean-Noël, 1987: *Rumeurs. Le plus vieux média du monde*. Éditions du Seuil, Paris.
- Kenez, Peter, 2006: *A History of the Soviet Union from the Beginning to the End*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Kent, Steven L., 2001: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon - The Story Behind The Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Prima Publishing, Roseville (CA). (.epub)
- Kevin F. Quigley, 2008: *Responding to Crises in the Modern Infrastructure. Policy Lessons from Y2K*. Palgrave Macmillan, London.
- Kirriemuir, John, 2006: *A History of Digital Games*. In: Rutter – Bryce, 2006.
- Kittenberger Kálmán, 1985: *Vadász- és gyűjtőúton Kelet-Afrikában*. Kentaur Könyvek, Budapest.
- Klein, Ernest (ed.), 1971: *A Comprehensive Etymological Dictionary of the English Language*. Elsevier, Amsterdam–Boston–London–New York–Oxford–Paris–San Diego–San Francisco–Singapore–Sydney–Tokyo.
- Konzack, Lars, 2008: *Video Games in Europe*. In: Wolf, 2008.
- Kroon, Richard W., 2010: *A/V. A to Z. An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms*. McFarland & Company, Inc., Publishers. Jefferson (North Carolina)–London.
- Kuhn, Thomas S., 1996: *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago University Press, Chicago–London.
- Kushner, David, 2003: *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Random House, New York.
- Kutner, Lawrence – Olson, Cheryl K., 2008: *Grand Theft Childhood*, Simon & Schuster, New York.
- Lacan, Jacques, 1966: *Écrits*. Gallimard, Paris.
- Laczkó Krisztina – Mártonfi Attila, 2006: *Helyesírás*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Legrenzi, Paolo – Umiltà, Carlo, 2011: *Neuromania. On the Limits of Brain Science*. Oxford University Press, Oxford.
- Levinas, Emmanuel, 1999: *Alterity and Transcendence*. The Athlone Press, London.
- Lipovetsky, Gilles –Serroy, Jean, 2007: *L'Écran Global. Culture-médias et Cinéma à l'Âge Hypermoderne*. Éditions du Seuil, Paris.
- Lister, Martin – Dovey, Jon – Giddings, Seth – Grant, Iain – Kelly, Kieran, 2003: *New Media: a Critical Introduction*. Routledge. London–New York.
- Lyotard, Jean-François, 1993: *A posztmodern állapot*. In: Habermas – Lyotard – Rorty, 1993.
- Mackey, Margaret, 2011: *Narrative Pleasures in Young Adult Novels, Films, and Video Games*. Palgrave Macmillan, Houndmills.

- Mai, Larry L. – Owl, Marcus Young – Kersting, M. Patricia (eds.), 2005: *The Cambridge Dictionary of Human Biology and Evolution*. Cambridge University Press, Cambridge–New York–Melbourne–Madrid–Cape Town–Singapore–São Paulo.
- Malpas, Simon, 2005: *The Postmodern*. Routledge, London–New York.
- Manovich, Lev, 2001: *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge–London.
- Markovitz, Hal, 2011: *Are Video Games Harmful?* Reference Point Press, San Diego (CA).
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of man*. The MIT Press, Cambridge–London.
- McNeill, William H., 1995: *Keeping Together in Time. Dance and Drill in Human History*. Harvard University Press, Cambridge (MA).
- Metodi, Tzvetan S. – Faruque, Arvin I. – Chong, Frederic T. (eds.), 2011: *Quantum Computing for Computer Architects*. Morgan & Claypool Publishers.
- Mitchell, W. J. T., 1995: *Picture Theory*. The University of Chicago Press, Chicago–London.
- Mitra, Ananda, 2010: *Digital Games. Computers at Play*. Infobase Publishing, New York.
- Morris, Charles, 1985: *Fundamentos de la teoría de los signos*. Ediciones Paidós, Barcelona–Buenos Aires–México.
- Moseley, Alexander, 2002: *A Philosophy of War*. Algora Publishing, New York.
- Mott, Tony (ed.), 2010: *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. Universe.
- Naremore, James, 2008: *More Than Night. Film Noir in Its Contexts*. University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London.
- Newfield, Jack, 2003: *The Life and Crimes of Don King. The Shame of Boxing in America*. Harbor Electronic Publishing, New York–Sag Harbor. (.mobi típusú elektronikus kiadvány)
- Newman, James, 2004: *Videogames*. Routledge, London–New York.
- Nietzsche, Friedrich, 2003: *A tragédia születése avagy görögség és pesszimizmus*, Magvető, Budapest.
- Novak, Jeannie – Levy, Luis, 2008: *Play the Game: The Parent's Guide to Video Games*. Thomson Course Technology, Boston (MA).
- Nyíri Tamás, 1991: *A filozófiai gondolkodás fejlődése*. Szent István Társulat, az Apostoli Szentszék Könyvkiadója, Budapest.
- Odrovics Szonja, 2009: Science fiction és/vagy fantasy? – az MMORPG-k kapcsán. *Kellék*, 38. sz. 2009.
- Parkinson, David, 2002: *History of Film*. Thames & Hudson, London.
- Parry, Roger, 2011: *The Ascent of Media. From Gilgamesh to Google via Gutenberg*. Nicholas Brealey Publishing, London–Boston.
- Partridge, Eric (ed.), 2006: *Origins. A Short Etymological Dictionary of Modern English*. Routledge, London–New York.
- Paxston, Peyton, 2010: *Mass Communications and Media Studies*. Continuum International Publishing, New York.
- Peirce, Charles Sanders, 1994: *The Collected Papers*. Harvard University Press, Harvard.
- Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P. (eds.), 2003: *The Video Game Theory Reader*. Taylor & Francis Group, London.
- Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P. (eds.), 2009: *The Video Game Theory Reader*. Vol. 2. Routledge, New York–London.
- Péter Árpád, 2009: Az interaktív multimédia perspektívái. *ME.dok*, 2009/4.
- Péter Árpád, 2012: Egyedül a gép előtt, milliók a gépben. Mindennapi videojátékaink. *Korunk*, 2012. december.
- Pethő Bertalan (ed.), 1997: Posztmodernológia. In: Pethő Bertalan (ed.), 1997: *Poszt-posztmodern*. Platon, Budapest.
- Propp, Vlagyimir J., 1975: *A mese morfológiája*. Gondolat, Budapest.
- Quain, Herbert (Szávai Géza írói álneve), 1996: *Utóvéd*. Pont, Budapest.
- Queneau, Raymond, 1961: *Cent Mille Millions de Poèmes*. Gallimard, Paris.
- Rabin, Steve, 2009: *Introduction to Game Development*. Hingham, Massachusetts.
- Ravina, Mark, 2004: *The Last Samurai : The Life and Battles of Saigo Takamori*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken (NJ).
- Reece, Gregory L., 2007: *UFO Religion. Inside Flying Saucer Cults and Culture*. I. B. Tauris, London–New York.
- Rehak, Bob, 2008: *Genre Profile: First person Shooting Games*. In: Wolf, 2008.
- Rehman, Aamir A. (ed.), 2008: *Dubai & Co.: Global Strategies for Doing Business in the Gulf States*. McGraw Hill, New York–Chicago–San Francisco–Lisbon–London–Madrid–Mexico City–Milan–New Delhi–San Juan–Seoul–Singapore–Sydney–Toronto.
- Ricoeur, Paul, 1983: *Temps et Récit*. Tome I. Éd. du Seuil, Paris.
- Ridpath, Ian, 2002: *Stars and Planets*, Dorling Kindersley, London–New York–Munich–Melbourne–Delhi.
- Rigby, Scott – Ryan, Richard M., 2011: *Glued to Games. How Video Games Draw us in and Hold us Spellbound*. Praeger, Santa Barbara (CA).

- Rohonyi Zoltán (ed.), 2001: *Irodalmi kánon és kanonizáció*. Osiris–Láthatatlan Kollégium, Budapest.
- Rohonyi Zoltán (ed.), 2001: *Irodalmi kánon és kanonizáció*. Osiris–Láthatatlan Kollégium, Budapest.
- Róka Jolán, 1996: A nem verbális és vizuális kommunikáció stíluslehetőségei. In Szathmári István (ed.), 1996: *Hol tart ma a stílusztika?* Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Rorty, Richard (ed.), 2002: *The Linguistic Turn. Essays in Philosophical Method*. The University of Chicago Press, Chicago–London.
- Rorty, Richard, 1992a: *Metaphilosophical Difficulties of Linguistic Philosophy*. In: Rorty, 1992.
- Rorty, Richard, 1993a: *Habermas és Lyotard a posztmodernitásról*. In: Habermas – Lyotard – Rorty, 1993.
- Rutter, Jason – Bryce, Jo (eds.), 2006: *Understanding Digital Games*. Sage Publications, London–Thousand Oaks–New Delhi.
- Said, Edward W., 2003: *Orientalism*. Penguin, London.
- Sanders, Seth L. (ed.), 2006: *Margins of Writing, Origins of Cultures*. The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago.
- Santlofer, Jonathan (ed.), 2011: *L. A. Noire. The Collected Stories*. Mulholland Books, New York–Boston–London. (.epub típusú digitális kiadvány)
- Sebag-Montefiore, Hugh, 2000: *Enigma. The Battle for the Code*. John Wiley & Sons Inc., New York–Chichester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto.
- Sedensky, Eric C., 1994: *Winning Pachinko: The Game of Japanese Pinball*. Tuttle Publishing, North Clarendon.
- Sheehan, Paul, 2004: *Postmodernism and Philosophy*. In: Connor, 2004.
- Sienkewicz, Thomas J. (ed.), 2007: *Ancient Greece*. Salem Press, Pasadena (CA)–Hackensack (NJ).
- Sihvonen, Tanja, 2011: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Siwek, Stephen E., 2010: *Video Games in the 21st Century. The 2010 Report*. Entertainment Software Association, Washington, DC.
- Smelik, Anneke: Lara Croft, *Kill Bill*, and the battle for theory in feminist film studies. In: Buikema, Rosemarie – van der Tuin, Iris (eds.), 2009: *Doing Gender in Media, Art and Culture*. Routledge, New York.
- Sokal, Alan – Bricmont, Jean, 1998: *Intellectual Impostures*. Profile Books, London.
- Stanford, Craig B., 1999: *Meat Eating and the Origins of Human Behavior*. Princeton University Press, Princeton.
- Straubhaar, Joseph – LaRose, Robert – Davenport, Lucinda (eds.), 2012: *Media Now. Understanding Media, Culture, and Technology*. Wadsworth – Cengage Learning, Boston.
- Székely Levente, 2010: Internetcsizma az iskolapadon. *Új Ifjúsági Szemle*, 2010, tél.
- Takayuki Hori, 2012: Quantum Theory of Multi-Local Particle. In: Cotăescu, Ion I. (ed.), 2012: *Advances in Quantum Theory*. InTech, Rijeka.
- Tavinor, Grant, 2009: *The Art of Videogames*. John Wiley & Sons Inc.–Blackwell, New York–Chichester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto.
- Thorp, Edward O., 1985: *The Mathematics of Gambling*. Lyle Stuart Inc., New Jersey.
- Toledo-Pereyra, Luis H., 2006: *Origins of the Knife. Early Encounters with the History of Surgery*. Landes Bioscience, Georgetown (Texas).
- Tótfalusi István, 1998: *Ki kicsoda az antik mítoszokban*. Anno Kiadó, Budapest.
- Vandenberghe, Frédéric, 2007: *Régis Debray and Mediation Studies, or how does an Idea Become a Material Force?* Sage Publications, London–Thousand Oaks–New Delhi.
- Volkman, Ernest, 1994: *Spies. The Secret Agents who Changed the Course of the History*. John Wiley & Sons, New York–Chichester–Weinheim–Brisbane–Singapore–Toronto.
- Volkoff, Vladimir, 1999: *Petite Histoire de la Désinformation. Du Cheval de Troie à Internet*. Éditions du Rocher, Monaco.
- Wace, 2007: *Arthurian Chronicles: Roman de Brut*. A Penn State Electronic Classics Series, Pennsylvania.
- Wai-ming Ng, Benjamin, 2008: *Video Games in Asia*. In: Wolf, 2008.
- Wardrip-Fruin, Noah – Montfort, Nick, 2003: *The New Media Reader*. The MIT Press, Cambridge–London.
- Watt, Ian, 1996: *Myths of Modern Individualism: Faust, Don Quixote, Don Juan, Robinson Crusoe*. Cambridge University Press, Cambridge–New York–Melbourne.
- Weiss, Brett, 2009: *Classic Home Video Games, 1985–1988. A Complete Reference Guide*. McFarland & Company, Inc., Jefferson (NC)–London.
- Westheider, James E., 2007: *The Vietnam War*. Greenwood Press, Westport–Connecticut–London.
- White, Hayden: *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth Century Europe*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore–London.
- Wolf, Mark J. P. (ed.), 2008: *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, Westwood (Connecticut)–London.
- Wolf, Mark J. P., 2008b: *What is a Video Game?* In: Wolf, 2008.

Wolf, Mark J. P., 2008c: *Video Game Genres*. In: Wolf, 2008.
Wolf, Mark. J. P., 2001: *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press, Austin, Texas.
Wolpert, Stanley (ed.), 2006: *Encyclopedia of India. Vol. I.* Thomson Gale, Farmington Hills (MI).
Zaicz Gábor (ed.), 2006: *Etimológiai szótár. Magyar szavak és toldalékok eredete*. Tinta Könyvkiadó, Budapest.

VIII.2. Surse internet cu autor identificabil

Archer, John, 2012: *Toshiba 55ZL2 glasses-free 3D TV review*. In: http://www.trustedreviews.com/toshiba-55z12-glasses-free-3d-tv_TV_review. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Berta Sándor, 2012: *Megjelenhetnek-e a következő olimpián az e-sportok?* In: http://www.sg.hu/cikkek/91612/megjelenhetnek_a_kovetkezo_olimpian_az_e_sportok. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 28.

Bill (from Edinburgh), 2012: *Journey's end for Flight Simulator*. In: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7902468.stm. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Cartlidge, Edwin, 2012: *BREAKING NEWS: Error Undoes Faster-Than-Light Neutrino Results*. In: http://news.sciencemag.org/scienceinsider/2012/02/breaking-news-error-undoes-faster.html?ref=hp#.T0U_N0pYVRc.twitter. Data ultimei verificări de către noi: 2012. martie 9.

Couts, Andrew, 2012: *SOPA vs. PIPA: Anti-piracy bills, uproar explained*. In: <http://www.digitaltrends.com/computing/sopa-vs-pipa-anti-piracy-bills-uproar-explained/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 10.

Evans, Becky, 2013: *'Sorry, we thought violent computer game pictures were real-life SYRIA': Danish TV news bosses accidentally use Assassin's Creed backdrop as Damascus skyline after mistaking images for war*. In: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2291674/Assassins-Creed-Danish-TV-channel-apologises-using-image-game-news-report-Syria-conflict.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Fábián Tamás, 2012: *Lóttek a melleknek a játékokban*. In: <http://www.origo.hu/techbazis/20121004-szexbotranyok-halalos-fenyegetesek-a-nok-videojatekszenaban-elfoglalt-helye-korul.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Frasca, Gonzalo, 2001: *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Masters Thesis (Georgia Institute of Technology). In: <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis/>. (Acest link internet nu a functionat la data de 2013. martie 4., dar Newman, 2004. 27. il citeaza.)

Frum, Larry, 2012: *10-year-long video game creates 'hellish nightmare' world*. In: <http://edition.cnn.com/2012/06/18/tech/gaming-gadgets/civilization-ii-ten-years>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Hanula Zsolt, 2013: *Hazatér a Quake-királynő*. In: http://index.hu/tech/2013/04/08/hazater_a_quake-kiralyno/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Holmes, James, 2012: *Criminal profiler says video games are to blame for Colorado movie shooting*. In: <http://www.examiner.com/article/criminal-profiler-says-video-games-are-to-blame-for-colorado-movie-shooting>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Kaiser, Simone, 2009: *Winnenden Investigation: Father Helped German School Killer to Buy Bullets*. In: <http://www.spiegel.de/international/germany/winnenden-investigation-father-helped-german-school-killer-to-buy-bullets-a-648802.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Kuchikomi, 2012: *Pachinko addiction, a growing problem for Japanese women*. In: <http://www.japantoday.com/category/kuchikomi/view/pachinko-addiction-a-growing-problem-for-japanese-women>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

Laufer Gábor – Képes Gábor, 2005–2006: Laufer Gábor: egy orvos és a számítógép. *Technikatörténeti Szemle*, XXVII, 2005–2006. (<http://www.gondola.hu/cikkek/56256>. Data ultimei verificări de către noi: 2010. iunie 6.)

Lehmann, Christof, 2013: *North Korea Declares State of War after US Simulated Nuclear Attack with B-2 Stealth Bomber*. In: <http://nbc.com/2013/03/30/north-korea-declares-state-of-war-after-us-simulated-nuclear-attack-with-b-2-stealth-bomber/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Lycerius, 2012: *I've been playing the same game of Civilization II for almost 10 years. This is the result*. In: http://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive_been_playing_the_same_game_of_civilization_ii. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 11.

Marchiafava, Jeff, 2013: *Surgeon Simulator 2013 Now Free Online*. In: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2013/01/31/surgeon-simulator-2013-now-free-online.aspx>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 02.

McCormick, Rich, 2013: *Valve Steam Box release date, news and features*. In: <http://www.techradar.com/news/gaming/valve-steam-box-release-date-news-and-features-1127072>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

McCracken, Harry, 2012: *Has Microsoft Flight Simulator Been Canceled after 29 Years?* In: <http://technologizer.com/2009/01/23/has-microsoft-flight-simulator-been-canceled-after-29-years/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Morriss-Kay, Gillian M., 2009: *The evolution of human artistic creativity*. In: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2815939/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 16.

Ortutay, Barbara, 2011: *IBM 'Watson' Wins: 'Jeopardy'. Computer Beats Ken Kennings, Brad Rutter*. In: http://www.huffingtonpost.com/2011/02/17/ibm-watson-jeopardy-wins_n_824382.html. Data ultimei verificări de către noi: 2011. dec. 15.

Ötvös Tibor, 2012: *Marad a brutalitás a Carmageddonban*. In: http://www.sg.hu/cikkek/90735/marad_a_brutalitas_a_carmageddonban. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

Parkin, Simon, 2012: *Don't blame video games for Anders Behring Breivik's massacre*. In: <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2012/apr/22/video-games-anders-breivik-massacre>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Pendlebury, Ty, 2012: *Planetarium Converted to 200-player Space Game*. In: http://news.cnet.com/8301-17938_105-57365906-1/planetarium-converted-to-200-player-space-game/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Pew, Glenn, 2012: *Microsoft Flight Dead, Market Has Spoken*. In: http://www.avweb.com/news/airventure/EAAAirVenture2012_microsoft_flight_simulator_pilot_flight_dead_program_207075-1.html. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Pidd, Helen, 2012: *Anders Breivik 'trained' for shooting attacks by playing Call of Duty. Breivik tells court he practised his shot using a 'holographic aiming device' while playing video game*. In: <http://www.guardian.co.uk/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

Plumer, Brad, 2012: *Nate Silver's 'The Signal and the Noise'*. In: <http://www.washingtonpost.com/blogs/ezra-klein/wp/2012/09/26/nate-silvers-the-signal-and-the-noise/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 29.

Polsson, Ken, 2012: <http://vidgame.info/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

Rivington, James, 2013: *Xbox 720 release date, news and rumours*. In: <http://www.techradar.com/news/gaming/conssoles/xbox-720-release-date-news-and-rumours-937167>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

Schifrin, Matt, 2012: *Will Supercomputer Watson be a Superhero for Banking?*. In: <http://www.forbes.com/sites/schifrin/2012/05/09/will-supercomputer-watson-be-a-superhero-for-banking/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. okt. 24.

Scimia, Edward, é.n.: *Kasparov vs. Deep Blue*. In: <http://chess.about.com/od/computersinchess/a/Kasparov-Vs-Deep-Blue.htm>. Data ultimei verificări de către noi: 2011. martie 7.

Smith, Jonas H., 1999: *The Forgotten Medium*. In: <http://game-research.com/index.php/articles/the-forgotten-medium/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 23.

Strachan, Yukio, 2012: *Study: Playing Tetris can help prevent PTSD*. In: <http://digitaljournal.com/article/324106>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 16.

Straub Ádám, 2013: *Hátba rúg szék az első magyar élménymoziban*. In: <http://www.origo.hu/techbazis/geekturiszt/20130313-4dx-hatba-rugnak-es-lekopnek-az-elso-magyar-elmenymoziban.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 14.

Stuart, Tessa, 2013: *How The Pirate Bay Founders Got Caught*. In: <http://www.buzzfeed.com/tessastuart/how-the-pirate-bay-founders-got-caught>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 03.

Wrenn, Eddie, 2012: *A whole 3D world in your living room: Microsoft files patent to bring Star Trek's 'Holodeck' to future Xbox consoles*. In: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2202062/Microsoft-files-patent-bring-Star-Treks-Holodeck-future-Xbox-consoles.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 15.

Wrenn, Eddie, 2012: *Google Glasses on sale for \$1,500: Firm launches prototype augmented reality eyewear with spectacular skydiving demo*. In: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2165818/Google-Glass-augmented-reality-specs-available-NOW-1-500.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

VIII.3. Surssele internet, fără autor identificabil

http://adevarul.ro/life-style/stil-de-viata/foto-cubul-virtual-vindeca-spaime-1_50ad9fb57c42d5a663984f8c/index.html. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

<http://astro-mania.software.informer.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

http://blogs.ocweekly.com/heardmentality/2011/12/5_worst_video_game_glitchesbug.php. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 28.

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 28.

<http://forums.toucharcade.com/showthread.php?t=161078>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

<http://hu.wikipedia.org/wiki/Tekken>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 17.

http://index.hu/tech/mem/2013/02/06/legyen_on_is_botcsinalta_szivsebesz/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 28.

<http://ipon.hu/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 15.

<http://jatek.lap.hu>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 23.

<http://mail.google.com/mail/help/motion.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

<http://metro.co.uk/2010/05/25/google-pac-man-game-eats-up-5-million-hours-of-work-time-331940/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

<http://metro.co.uk/2010/05/25/google-pac-man-game-eats-up-5-million-hours-of-work-time-331940/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

<http://modzone.web4.hu/cikk/philos-laboratories-egy-nagy-ceg-bukasa>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

<http://news.ubbcluj.ro/noutati/a-fost-inaugurata-cladirea-sf-a-clujului-cu-platforma-virtuala-matrix-si-roboti-terapeutici/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

<http://secondlife.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 29.

<http://sonyps4playstation.com/sony-announces-the-presentation-of-the-playstation-4/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

<http://starcraft.wikia.com/wiki/Xel%27naga>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 02.

<http://thepiratebay.se/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 03.

<http://us.battle.net/wow/>. Data ultimei verificări de către noi: 2011. martie 9.

<http://virgingaming.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 17.

<http://virtualisszekelyfold.ro/index2.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 23.

<http://windows.microsoft.com/en-in/windows/history>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

<http://www.android.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

<http://www.apple.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 29.

http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9189. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 06.

<http://www.auto123.com/en/racing-news/formula-1/f1-red-bull-hits-back-at-latest-cheating-charges?artid=137165>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 11.

<http://www.bbc.co.uk/news/technology-19333872>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.cabelas.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.carmageddon.com/forum>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.carmageddon.com/reincarnation>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.chessgames.com/perl/chess.pl?pid=15948&pid2=12088>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 15.

<http://www.cxcsimulations.com/about-cxc/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 16.

<http://www.dreamhack.se/dhw12/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 05.

<http://www.eeggs.com/items/1844.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

<http://www.empires-online.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2010. iunie 17.

<http://www.emulator-zone.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

http://www.esa.int/Our_Activities/Space_Science/Planck/Planck_reveals_an_almost_perfect_Universe. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 04.

<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.etymonline.com/index.php?search=Video+game>. 2013. febr. 28.

<http://www.fifa.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 28.

<http://www.formula1.com/news/interviews/2012/12/14153.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 28.

<http://www.gameinformer.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.gamerankings.com/pc/196582-aliens-versus-predator/index.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.gamerankings.com/pc/339961-aliens-versus-predator-2/index.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.gamerankings.com/ps3/958075-aliens-vs-predator/index.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.gamesconvention.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

<http://www.gamespot.com/don-king-presents-prizefighter>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 28.

<http://www.gamespot.com/microsoft-flight/reviews/microsoft-flight-review-6365704/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.garmin.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. martie 9.

<http://www.gog.com/forum/carmageddon#1362599134>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.gondola.hu/cikke/56256>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 15.

<http://www.history.com/shows/ancient-aliens>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.history.com/this-day-in-history/columbine-high-school-massacre>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

http://www.huffingtonpost.com/2011/01/19/toylets-mens-room-video-games_n_811102.html. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

http://www.huffingtonpost.com/2011/11/28/urine-powered-video-game-_n_1117240.html. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

<http://www.imdb.com/title/tt0103064/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 11.

<http://www.imdb.com/title/tt0120338/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 11.

<http://www.imdb.com/title/tt0499549/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 11.

<http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 23.

<http://www.ludologia.hu/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 15.

<http://www.metacritic.com/game/ds/the-settlers>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 04.

<http://www.metacritic.com/game/pc/microsoft-flight-simulator-x?recent-sort=userscore/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/don-king-presents-prizefighter>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 28.

<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/guitar-hero-ii>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.metacritic.com/movie/lara-croft-tomb-raider>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.metacritic.com/movie/lara-croft-tomb-raider-the-cradle-of-life>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.microsoft.com/en-us/kinectforwindows/discover/features.aspx>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

<http://www.mobgames.com/company/appaloosa-interactive-corporation>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

<http://www.nintendo.com/3ds>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.nintendo.com/wii>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.onlineeducation.net/videogame>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 03.

<http://www.onlinemathlearning.com/geometry-math-games.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.origo.hu/techbazis/20130517-kvantumszamitogepet-vett-a-google.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. iunie 04.

<http://www.origo.hu/techbazis/szamitogep/20120327-ingenyes-jatek-keszul-a-nagy-magyar-csatakbol.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.origo.hu/tudomany/20110923-neutrinok-opera-fenysebesegnel-nagyobb-sebessegra-utalo-adatok.html>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 27.

<http://www.pcguru.hu/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 23.

http://www.reddit.com/r/IAMa/comments/17mpw3/we_are_the_team_behind_surgeon_simulator_2013_ama/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 27.

<http://www.riotgames.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 28.

http://www.rottentomatoes.com/m/lara_croft_tomb_raider/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

http://www.rottentomatoes.com/m/lara_croft_tomb_raider_the_cradle_of_life/. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<http://www.rssd.esa.int/index.php?project=Planck>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. mai 04.

<http://www.samsung.com/> Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 29.

http://www.sg.hu/cikkek/95470/a_sony_bemutatta_a_playstation_4_et. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 05.

<http://www.starportgame.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2010. iunie 17.

<http://www.startrek.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.suunto.com>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. martie 9.

<http://www.tetris.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

<http://www.theaustralian.com.au/news/breaking-news/taiwan-teen-dies-after-gaming-for-40-hours/story-fn3dxix6-1226428437223>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.theesa.com/facts/>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 28.

<http://www.vg247.com/2012/08/16/brandon-beck-believes-e-sports-will-be-an-olympic-event/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 28.

http://www.w3schools.com/browsers/browsers_os.asp. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 09.

<http://www.wcg.com/renew/index.asp>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. aug. 11.

<http://www.wildwestonline.com/>. Data ultimei verificări de către noi: 2010. iunie 17.

<http://www.wonderbaby.org/articles/best-accessible-computer-games-blind-kids>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. martie 07.

<http://www-03.ibm.com/innovation/us/watson/>. Data ultimei verificări de către noi: 2012. szept. 29.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ea.tetrisfree_row&feature=search_result. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 18.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.elevenbitstudios.SleepwalkersJourneyHD&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwxLDEsImNvbS5lbGV2ZW5iaXRzdHVkaW9zLlNsZWVwd2Fsa2Vyc0pvdXJuZXIIRCIJd. Data ultimei verificări de către noi: 2013. aprilie 07.

<https://www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 06.

<https://www.youtube.com/watch?v=BVxnfLTBhz4>. Data ultimei verificări de către noi: 2013. martie 04.

www.pcguru.hu/pcguru/cikkek.php?cikkid=21408. Data ultimei verificări de către noi: 2013. febr. 02.

IX. Jocurile video citate în teză

- 1912 Titanic Mystery*, 2009, Suricate Software.
3D Tetris, 1996, Nintendo.
Adventure, 1976, William Crowther.
Age of Empires, 1997–2013, Microsoft – Konami
AI Wars, 2009, Arcen Games.
Aliens versus Predator 3, 2010, Sega.
Aliens versus Predator, 1999; *Aliens versus Predator 2*, 2001; Fox Interactive.
Arcade Pinball, 1985 körül, Bob Smith.
Assassin's Creed, 2007–2012, Ubisoft.
Asteroids, 1981, Atari Inc.
Atlantis: The Lost Tales, 1997, Dreamcatcher Interactive.
Audiosurf, 2008, Dylan Fitterer.
Backgammon, 1979, Intellivision.
Baseball, 1971, Don Daglow.
Battlefield 3, 2011, Digital Illusions CE.
Battlefield 3: End Game, 2013, Digital Illusions CE.
Battlestar Galactica Online, 2011, Bigpoint.
Battletech, 1985, FASA.
Battlezone, 1980, Atari.
Beatmania, 1997, Konami.
Bioshock Infinite, 2013, Irrational Games.
Blur, 2010, Activision Blizzard.
Bomberman, 1983–2012, Hudson Soft.
Boot Camp, 1988, Konami.
Bouncing Ball, 1959, MIT.
Buzz!: Quiz TV, 2008, Relentless Software.
Cabela's Big Game Hunter, 2012, Activision.
Caesar II, 1995, Impressions Games.
Call of Duty: Modern Warfare 3, 2011, Activision Blizzard.
Carmageddon II: Carpocalypse Now, 1998, Stainless Games.
Carmageddon, 1997, Stainless Games.
Casino, 1978, Atari.
Castle Wolfenstein, 1981, Muse Software.
Catacombs 3D, 1991, id Software.
Catz, 2006, Ubisoft.
Chessmaster 2100, 1989, Ubisoft.
CityVille, 2010, Zynga.
Civilization II, 1996, MicroProse.
Colossal Cave Adventure: I. Adventure.
Comanche 3, 1997, NovaLogic.
Commandos, 1998, Eidos Interactive.
Counter Strike, 1999, Valve Software. (a *Half-Life* mod-ja²²)
Crazy Chicken (Moorhuhn), 1999, Phenomedia AG.
CRobots, 1985, Tom Poindexter.
Crusader Kings II, 2012, Paradox Interactive.
Dance Central 2, Microsoft Game Studios, 2011.
Dance Dance Revolution, 1998, Konami.
Dark Souls, 2011, From Software.
Daytona USA, 1995, Sega.
Delta Force: Black Hawk Down, 2003, NovaLogic.
Deus Ex, 2000, Ion Storm Inc. – Eidos Interactive.
Diablo, 1996, Blizzard.
Dirt (Colin McRae Rally Series), 2007, Codemasters.
Don King Presents: Prizefighter, 2008, 2K Sports.
Donkey Kong, 1981. Nintendo. (A *Mario*-saga előfutára)
Doom, 1993; *Doom II: Hell on Earth*, 1994, id Software.
Dragons's Lair, 1983, Advanced Microcomputer Systems.
Duck Hunt, 1984, Nintendo.
Duke Nukem, 1991, 1993, 1996, 2011, Apogee Software Ltd.
Dungeons & Dragons, 1975, Gary Whisenhunt, Ray Wood.
Dyna Blaster I. Bomberman.
Dynablaster I. Bomberman.
Eamon, 1980, Donald Brown.
Elders Scrolls, 1994, Bethesda Game Studios
Farmville, 2009, Zynga.
FIFA, 1993, Electronic Arts.
Final Fantasy, 1987–2010, Square (Square Enix).
Fishing Derby, 1980, Activision.
FlipperGame, 2009, Nintendo.
Football Manager, 1982, Addictive Games.
Football Manager, 2005–2013, Sega.
Freeway, 1981, Activision.
Fritz Deluxe, 1992, ChessBase.
Gears of War, 2006, Microsoft Game Studios.
G-LOC: Air Battle, 1994, Sega.
Gorillas, 1991, IBM.
Gran Turismo 5, I. Super GT.
Grand Theft Auto: Vice City, 2002, Rockstar Games.
GTA (Grand Theft Auto), 1997, Rockstar Games.
Guitar Hero 2, 2006, RedOctane – Harmonix Music Systems.
Half-Life, 1998; *Half-Life 2*, 2004, Valve Software.
Hangman, 1980 körül, Atari.
Hatris, 1991, Bullet-Proof Software.
Heretic, 1994, Raven Software – id Software.
Heroes of Might and Magic I–VI., 1995–2011, Ubisoft.
Hexen: Beyond Heretic, 1995, Raven Software – id Software.
Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The, 1984, Infocom.
Hovortank 3D, 1991, id Software.
Jazz Jackrabbit, 1994, Epic MegaGames.
Johnny Mnemonic, 1995, Sony Computer Entertainment.

²² Mod: modificare, completare adusă
unor jocuri video de către fani. L. Straubhaar –
LaRose – Davenport, 2012. 391.

- Jungle Hunt*, 1982, Taito Corporation.
- Ken Uston Blackjack/Poker*, 1983, Colecovision – IGN.
- Keystone Kapers*, 1983, Activision.
- KinderGarten*, 2012, BigFishGames.
- Kinect Sports: Penalty Saver*, 2013, Microsoft.
- L. A. Noire*, 2011, Rockstar Games.
- Last Ninja, The*, 1987, System 3 [SoftView – Vezi interviul făcut de Beregi²³].
- Legend of Zelda: Twilight Princess, The*, 2005, Nintendo.
- Legionnaire*, 1982, Avalon Hill.
- Man in Black*, 1997, Gremlin Interactive.
- Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games*, 2011, Nintendo – Sega.
- Mario & Sonic at the Olympic Games*, 2007, Nintendo – Sega.
- Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*, 2009, Nintendo – Sega.
- Mario Kart 64*, 1996, Nintendo.
- Mario Teaches Typing*, 1992, Interplay Entertainment Corp.
- Mario*, 1981, Nintendo.
- Mario, Dr.*, 1991, Nintendo.
- Math Grand Prix*, 1977, Atari.
- Max Payne*, 2001; *Max Payne 2*, 2003; *Max Payne 3*, 2012, Rockstar Games.
- Maze Craze*, 1978, Atari.
- Medal of Honor: Airborne*, 2007, Electronic Arts.
- Medal of Honor: Allied Assault*, 2002, Electronic Arts.
- Medal of Honor: Pacific Assault*, 2004, Electronic Arts.
- Medal of Honor: Warfighter*, 2012, Electronic Arts..
- Microsoft Flight Simulator*, 1982–2009, Microsoft.
- Microsoft Flight*, 2012, Microsoft.
- Minesweeper*, 1989, Microsoft.
- Monopoly*, 1985, Leisure Genius.
- Monument Builders– Notre Dame*, 2013, Anuman Interactive.
- Moon Patrol*, 1982, Irem.
- Mortal Kombat*, 1992–2011, Midway.
- Mouse in The Maze*, 1959, MIT.
- Ms. Pac-Man*, 1981, Midway.
- Music Box Demo [Wii Play]*, 2008, Nintendo.
- Myst V: End of Ages*, 2005, Cyan World.
- Myst*, 1993, Cyan.
- Mystery Stories – Mountains of Madness*, 2012, Cerasus Media.
- Need for Speed*, 1994–2012, Electronic Arts.
- Neverwinter Nights*, 1991–1997, Stormfront Studios.
- Night Driver*, 1980, Atari.
- Nintendogs*, 2005, Nintendo.
- Number Games*, 2005, ZAPiT Games.
- Obsidian*, 1996, Rocket Science Games.
- Pac-Man*, 1980, Namco–Midway.
- Pinball Fantasies*, 1992, Digital Illusions CE.
- Pipe Dream [Pipe Mania]*, 1989, The Assembly Line.
- Pocket Billiards!*, 1986, Data East – Iguana Entertainment.
- Pokémon Gold / Silver*, 1999, Nintendo.
- Pokémon Red / Blue*, 1996, Nintendo.
- Police Trainer*, 2003, Fred Heyman.
- Pong*, 1972, Atari Inc.
- Prehistorik*, 1991, Titus Interactive.
- Prince of Persia*, 1989, Ubisoft.
- Pro Evolution Soccer*, 1996–2012, Konami.
- Punisher – No Mercy, The*, 2009, Zen Studios (korábbi nevén: Rubik Interactive).
- Qix*, 1981, Taito Corporation.
- Quake*, 1996–2010, id Software – Raven Software.
- Quantum*, 1982, Atari.
- Raiders of the Lost Ark*, 1982, Atari.
- Return to Castle Wolfenstein*, 2001, Activision.
- Robot Battle*, 2002, GarageGames.
- S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat*, 2010, GSC Game World.
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*, 2009, GSC Game World.
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, 2007, GSC Game World.
- Samba de Amigo*, 1999, Sonic Team.
- Settlers, The*, 1993–2012, Blue Byte Software – Ubisoft.
- Shooting Gallery*, 1968, Magnavox Odyssey.
- SimCity*, 1989, Maxis.
- SimFarm*, 1993, Maxis.
- Simpsons, The*, 2007, Electronic Arts.
- Sims Medieval, The*, 2011, Electronic Arts.
- Sims, The*, 2000, Electronic Arts.
- SimTower*, 1994, Maxis.
- Sleepwalker's Journey*, 2012, 11 Bit Studios.
- Slot Machine*, 1979, Atari.
- Sniper Elite: Berlin 1945*, 2005, Rebellion Developments.
- Sniper: Ghost Warrior 2*, 2013, City Interactive.
- Solitaire*, 1990, Microsoft.
- Sonic the Hedgehog*, 1991, Sega.
- Space Invaders*, 1978, Taito Corporation.
- SpaceWar!*, 1962, Steve Russell.
- Spelling B*, 2013, Brock Publishing.
- Spy vs. Spy*, 1984, First Star Software.
- Stampede*, 1981, Activision.
- Star Trek: Legacy*, 2006, Mad Doc Software.
- Star Wars*, 1983, Atari.
- Star Wars: The Force Unleashed*, 2008, LucasArts.
- Star Wars: The Old Republic*, 2011, BioWare – LucasArts.
- StarCraft*, 1998, Blizzard Entertainment.
- Starmaster*, 1982, Activision.
- Starport: Galactic Empires*, 2004, PlayTechTonics.
- Street Racer*, 1996, Ubisoft.
- Super Controller Test Cartridge*, 1983, Colecovision.

²³ Beregi, 2010. 194–209.

Super GT [Gran Turismo 5], 2010, Polyphony Digital.
Super Mario Bros., 1985, Nintendo.
Super Mario World, 1990, Nintendo.
Surgeon Simulator, 2013, Tom Jackson.
Syberia, 2002; *Syberia II*, 2004, Microïds.
Tekken, 1994–2012, Namco.
Tennis for Two, 1958, William Higinbotham.
Terminator 2 – Judgement Day, 1991, Ocean Software Ltd.
Tetris, 1985, Alekszej Pazsitnov/Nintendo.
Texas Chainsaw Massacre, 1982, Wizard Video.
Tomb Raider, 1996–2013, Eidos Interactive (1996–2009), Square Enix (2010–).
Toylet, 2011, Sega.
Trivia Whiz, 1985 körül, [2005 óta szabadon terjeszthető] Apogee Software.
Trivial Pursuit, 2004, Atari.
Trivial Pursuite, 1986, Coleco.
Tron, 1982, Bally Midway.
Uncharted, 2007–2012, Naughty Dog.
Video Chess, 1979, Atari.
Video Olympics, 1977, Atari.
Video Trivia, 1985, (N/A).
Wabbit, 1980 körül, Apollo Inc.
Wii Fit, 2008, Nintendo.
Wii Play, 2006, Nintendo.
Wii Sports, 2006, Nintendo.
Wing War, 1994, Sega.
Wolfenstein 3D, 1992, id Software.
World of Warcraft, 2004, Blizzard Entertainment.
X-Plane, 1993–2013, Laminar Research.
Zork, 1980, Infocom.