

język@multimedia3

DiA LOG KONF LIK

pod red. Agnieszki Dytman-Stasieńko
i Jana Stasieńki

WYDAWNICTWO NAUKOWE
Dolnośląskiej Szkoły Wyższej



Copyright © by Wydawnictwo Naukowe
Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
Wrocław 2011

Kolegium wydawnicze

*Piotr DEHNEL, Bogusława Dorota GOŁĘBNIAK,
Wanda KRZEMIŃSKA, Zbigniew KWIECIŃSKI,
Mieczysław MALEWSKI (przewodniczący), Piotr MICKIEWICZ,
Mirosława NOWAK-DZIEMIANOWICZ, Małgorzata SEKUŁOWICZ*

Redakcja techniczna

Witold GIDEL

Projekt okładki

Bartłomiej SIWEK

Korekta

Zofia SMYK

ISBN 978-83-62302-43-7

Dolnośląska Szkoła Wyższa
ul. Wagonowa 9, 53-609 Wrocław
tel. 71 358 27 52
www.dsw.edu.pl
e-mail: wydawnictwo@dswe.pl

Spis treści

Wstęp	7
ROZDZIAŁ I	
WEB 2.0	
<i>Geert Lovink</i> MyBrain.net. Kolonizacja czasu rzeczywistego oraz inne trendy Web 2.0	13
<i>Marsha Kinder</i> Konceptualna siła sieciowego wideo – pięć łatwych utworów	23
<i>Anna Nacher</i> Folksonomia jako performatywna partyzantka semiotyczna	35
<i>Michał Cebula</i> Internet a struktura społeczna – problem cyfrowego podziału	43
ROZDZIAŁ II	
POLITYKA	
<i>Miłosz Babecki</i> Terrorysty w elektronicznej wiosce. Odsłony „internetowego dżihadu”	61
<i>Bogusław Skowronek</i> „Szkło kontaktowe”, Kaczyński i „Rammstein”, czyli dyskurs polityczny IV RP a kultura konwergencji	84
<i>Piotr Kucharski</i> E-demokracja. Nowoczesne technologie internetowe jako czynnik konstituowania się nowej jakości debaty społecznej i demokracji we współczesnych społeczeństwach medialnych	94
ROZDZIAŁ III	
WIEDZA	
<i>Aneta Firlej-Buzon</i> Prawo autorskie w komunikacji naukowej: od Respublica Litteraria do Creative Commons	107
<i>Magdalena Kamińska</i> Kategoria kontekstu w naukach społecznych a fenomen samozapisu wiedzy potocznej w Internecie	117
<i>Krzysztof Kuźmich</i> E-edukacja jest wszędzie – rozważania dotyczące istoty i zastosowania technologii mobilnych w kształceniu zdalnym	129
ROZDZIAŁ IV	
KOMUNIKACJA	
<i>Susan C. Herring</i> Klasyfikacja fasetowa dyskursu elektronicznego	143
<i>Dorota Sikora</i> Cyfrowa dyscyplina	171

Konrad Juszczyk

Komunikacja naturalna versus komunikacja wirtualna.

Symulacja dialogu w aplikacjach internetowych 182

Beata Kułak, Małgorzata Nowak

Wokół sieciowej dyskusji na temat religii w szkole. Język dialogu czy język konfliktu? 193

ROZDZIAŁ V

TOŻSAMOŚCI

Dorota Chmielewska-Łuczak, Magdalena Glińska

„Gwiazdy”, klany i „szkodnicy” – bezmiar ludzkich potrzeb a portal fotka.pl 207

Nicole Dołowy-Rybińska

Czy języki mniejszościowe mogą przetrwać?

Nowe media i nowe możliwości dla mniejszości językowych 220

Marta Klimowicz, Marcin Drabek

Spółeczności w polskiej blogosferze. Przypadek szafiarek 233

Katarzyna Marcinkowska

Internetowe *theatrum mundi* 248

Agnieszka Janiak

Odstona czy zasłona? Doświadczenie dialogiczne w cyberkulturze. 257

ROZDZIAŁ VI

HIPERNARRACJE

Marie-Laure Ryan

Co komputer zrobił dla słowa 269

Monika Górską-Olesińska

Wiersze Turinga? 288

Andrzej Pająk

Czy jest w tym tekście jeszcze autor? Cyfrowe zlepkki, postprodukty, kolaże 299

Łukasz Kamiński

Nadawca – link – odbiorca. O relacjach osobowych w hipertekstach literackich 312

Luís Filipe B. Teixeira

Krytyka gier (cyfrowych) i nowe media: prolegomena do ludycznych (cyber)symulacji 322

ROZDZIAŁ VII

KONWERCENCJE

Szymon Nożyński

Radio internetowe – umiejętność słuchania, możliwość kreowania 341

Anna Zięty

Przykłady funkcjonowania studenckich telewizji internetowych 360

Luís Filipe B. Teixeira
CIES-IUL, Lisboa

Krytyka gier (cyfrowych) i nowe media: prolegomena do ludycznych (cyber)symulacji

Artykuł ten proponuje możliwie najdokładniejszy przegląd genezy oraz pierwszych naukowych i akademickich kroków ludologii, czyli badań gier, przede wszystkim w ich konfrontacji z innymi mediami. Z jednej strony, ta nowa dziedzina naukowa, wewnątrz nauk o komunikacji oraz nauk o (cyber- i algorytmicznej) kulturze, rozwijała się w ścisłym związku z badaniami nowych mediów, a w niektórych przypadkach nawet w ich zakresie, wykazując historyczną paralelność do rozwoju e-kultury i kultury cyfrowej (zwłaszcza od 1950 r.). Z drugiej strony, jak w przypadku innych dziedzin wiedzy, wyłaniających się z badań narracyjnych, ma ona swoją metodologiczną, dyscyplinarną i naukową specyfikę, która ujawnia się w (krytycznej) konfiguracji nowych, fenomenologicznie postrzeganych kategorii, takich jak „grywalność” (gameability) i „mediacja”. Jako pierwsze pojawia się więc pytanie, które było już stawiane, z różnym naciskiem i bardziej lub mniej przenikliwie przez badaczy, a mianowicie: czy nowy obiekt zwany „grą wideo” lub „grą elektroniczną/cyfrową/komputerową”, jako przedmiot badań ludologii (ale nie tylko!) nie zmusza nas do projektowania nowych hermeneutycznych kategorii, ponieważ implikuje doświadczenia inne niż te, które w sformalizowany metodologicznie sposób analizowane były w trakcie opisywania pozostałych mediów. I rzeczywiście, kategoria ergodycznej symulacji i rozgrywki pozwala na pojawienie się nowych sposobów doświadczania/projektowania/mediacji/immersji, a wraz z nią bliżej nam do technologicznego i ludycznego znalezienia się po drugiej stronie lustra/ekranu (które jest różne od lustra/papieru), gdzie przeobrażamy się w ucieleśnienie Alicji.

Przede wszystkim, teoretycy filmu i literatury zaczęli dyskutować o teorii gier w ich własnych idiosynkratycznych strukturach. Mogą one wiele dodać do dyskursu na temat gier, szczególnie gdy dyskusja koncentruje się na narracji. Aczkolwiek brakuje im fundamentalnego zrozumienia tego, czym są gry¹.

Ludologia wkraczająca na uczelnie oznacza, że gry są ostatecznie spozycjonowane w centrum poświęconej jej dziedziny nauki. (...) Kiedy środowiska akademickie obłożone są oczekiwaniami dostarczania branży gier siły roboczej lub możliwości w zakresie bardziej innowacyjnej i eksperymentalnej kultury gier, dobrze jest pamiętać, że fundamentalnym zadaniem uczelni jest tworzenie wiedzy i propagowanie nauki².

¹ C. Pearce, *Towards a game theory of game*, [w:] *First Person: New media as story, performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004, MIT Press, s. 143.

² F. Mäyrä, *A moment in the life of a generation*, [w:] „Games and Culture” 2006, nr 1, s. 103-106.

Wprowadzenie

Zjawisko „gry” nie jest łatwe do zrozumienia w całej swojej złożoności. Jako zjawisko kulturowe i masowe³ obejmuje ono niemal całość, jeśli nie pełnię ludzkiej ludzkiego bytu. Tymczasem dziś, w pewnym sensie, aktywność ludyczna postrzegana jest jako coś mniej godnego, przeciwnego głównej refleksji nad naturą i dojrzałością bycia i myślenia. Coraz częściej gra i działalność z nią związana spychane są na margines życia. Mimo że gra nie zanika, to postrzegana jest teraz jako zwykła rozrywka, rekreacyjna przerwa. Takie stanowisko jest jednak trudne do zaakceptowania dla wszelkich mniej uprzedzonych hermeneutyk, gdyż fenomenologicznie kategoria gry jest częścią czystej realizacji życia i kultury, i jest, jak w tytule pracy Eugena Finka⁴, symbolem świata. W jej prywatnej ojczyźnie zawiera się zarówno skończoność człowieka, jak i ogół świata. Zrozumienie zjawiska gry jest formą ćwiczenia, które pozwala nam na dostęp do pełni mądrości danej kultury, jak również do jej pierwotnego i egzystencjalnego statusu.

Jeśli powyższe ustalenia dotyczące zjawiska gry w ogóle są prawdziwe, to opis stanu badań nad grami cyfrowymi i algorytmicznymi⁵ oraz grami wideo oznacza potrzebę określenia i kontekstualizacji jego przedmiotu, a także uznania, że jest on paralelny z powstaniem nowych mediów cyfrowych, jak miało to miejsce z elektroniczną literaturą i e-poezją. Historycznie, akademicka tradycja badań nad grami, która obejmuje socjologię, antropologię, ale również matematykę i ekonomię, rozwinęła się jako:

- a) gałąź matematyki i ekonomii, jako badanie sytuacji konkurencyjnych ogólnie, nie rozrywki (teoria gier⁶);
- b) badania nad zrozumieniem zagadnienia przyjemności czerpanej przez dziecko oraz jej psychologicznego i genetycznego umocowania (Piaget⁷);
- c) pole doświadczalne stosowane w edukacji i kształceniu, tworzenie gier oraz/lub przyjemnych sytuacji, które symulują rzeczywistość (w zakresie nabywania umiejętności i korygowania ewentualnych odstępstw);
- d) badania ludomaniakalne, innymi słowy, badania w zakresie klinicznego leczenia gracza nałogowego;
- e) badania historyczne dotyczące genezy i rozwoju różnego rodzaju gier (w szczególności gier planszowych);
- f) filozofia sportu, tzn. badania stosowane w zakresie szkolenia sportowego i samej filozofii konkretnych gier.

Wraz z gwałtownym rozwojem kultury cyfrowej i algorytmicznej rzeczywistość całkowicie się jednak przeobraziła, przechodząc fundamentalne zmiany na poziomie zarówno kulturowym i społecznym, jak również kognitywnym, ontologicznym, estetycznym

³ A. A. Berger, *Videogames: A popular culture phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick (USA), London (UK) 2002.

⁴ E. Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris 1996.

⁵ A. R. Galloway, *Gaming: Essays on algorithmic Culture*, London, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.

⁶ J. Von Neumann, O. Morgenstern, *Theory of games and Economic behaviour*, Princeton Univ. Press, Princeton 1953.

⁷ J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Nistlé, Paris 1945.

i fenomenologicznym. To z kolei zmusza nas do starannej analizy kultury symulacji w jej mnogich i interdyscyplinarnych połączeniach.

Chociaż można powiedzieć, że gry cyfrowe (i późniejsze *oprogramowanie do gier*) rozwinęły się szczególnie po roku 1950, dając w ten sposób początek ponad dwóm dekadom sporadycznych badań naukowych w tej dziedzinie – to jednak dopiero masowe rozpowszechnienie gier, możliwe dzięki pojawieniu się nowych mediów, sprawiło, że ludologia/badania nad grami zaczęły się wyłaniać jako nauka wraz z własnymi dyscyplinarnymi kierunkami⁸, osiągając swój szczytowy punkt wraz z utworzeniem akademickiego Digital Games Research Association (DIGRA) (Towarzystwo Badań nad Grami Cyfrowymi) (www.digra.org/)⁹ w 2003 roku. Szczególnie należy tu wyróżnić następujące obszary badawcze: a) krytyka gier (w tym ontologia gier oraz analizy fenomenologiczne i hermeneutyczne)¹⁰; b) historia gier; c) gry poważne (edukacja, perswazja i advergaming); socjologia gier, ekonomia i etnografia gier; e) teoria przyjemności w projektowaniu gier; f) nauki o grach komputerowych (sztuczna inteligencja, wizualizacje, środowiska wirtualne, itd.). Do wymienionych wyżej dodane mogą być inne subdyscypliny, np. marketing, reklama i badania rynku. Pojawia się więc pytanie, jak możliwe jest stworzenie jednolitego obszaru badań i studiów przy takiej różnorodności i odrębności problemów? Na przykład, czy dla badacza zajmującego się uzależniającą naturą przemocy gier/w grach (lub jej brakiem) ciekawe może być poszukiwanie właściwego algorytmu (albo vice versa)? Jeden z aspektów stanu wiedzy nad grami wiąże się tutaj nie tylko z pytaniem, czy możliwe jest (a jeśli tak, jak ciekawe może być) określenie ludologii w kategoriach krytyki gier (cyfrowych) jako (autonomicznej dziedziny) wiedzy akademickiej, ale także ze świadomością jej dyscyplinarnych kontekstów (badania medioznawcze? cyberkultura?).

⁸ Zgodnie z sugestią Aarsetha zawartą w wyżej wymienionym dokumencie, aczkolwiek z drobną korektą dotyczącą terminologii i dyscyplin.

⁹ zobacz: E. Aarseth, *Game Studies: What is it Good For?*, „Journal of The International Digital Media & Arts Association” 2005, Spring, vol. 2, nr 1, s. 3-7 (www.idmaa.org).

¹⁰ L. F. B. Teixeira, *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Pedra de Roseta, Lisboa 2004, s. 155-192; L. F. B. Teixeira, *Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção narrativa*, „Observatorio (OBS*)” 2008, nr 4, s. 321-332, dostępne na: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/125/143> oraz L. F. B. Teixeira, *Videojogos: Um (novo) Média para a Educação, Tecnologias Educacionais e da Comunicação – Educar com e para os média*, „Revista Portuguesa de Pedagogia” 2009, nr 42-3, s. 37-53, dostępne na: http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/220/195.

Kontekstualizacja

Jesper Juul¹¹ omawiając w swoim studium historię terminu, a zwłaszcza jego genezę, odnosi się do najstarszego użycia terminu *ludologia* z 1982 roku¹² związanego z grami komputerowymi oraz badaniami nad grami, które pojawiło się w artykule Gonzalo Frasca¹³. Termin ten został później użyty przez Espena Aarsetha oraz ponownie przez Gonzalo Frascę w „Cybertext Yearbook” (współwydawcami są Markku Eskelinen i Raine Koskimaa). Jest on następnie wykorzystywany w artykule samego Juula¹⁴ i zaczyna się stawać popularnym sposobem definiowania pola i metodologii badań, które różnią się od tradycji narracyjnej. Jest to również próba stworzenia autonomicznej dziedziny badań naukowych. Do tej pory termin ten, w sposób niekonkretny, służył do przekazywania ogólnej rzeczywistości gry, zwłaszcza w odniesieniu do społeczności gier planszowych, jednocześnie kładł nacisk na dyskurs (*logos*) w (społecznych i kulturowych) ramach rozrywki (*ludus*). Ważny jest więc moment, który można określić jako kamień milowy dyscypliny, kiedy Espen Aarseth ogłosił rok 2001 rokiem pierwszym Odysei nauk o grach elektronicznych¹⁵. Stało się tak zarówno dlatego, że był to rok, kiedy odbył się pierwszy międzynarodowy kongres naukowy poświęcony studiom nad grami¹⁶, a także dlatego, że był to rok utworzenia pierwszego recenzowanego czasopisma naukowego o tej nazwie (www.gamestudies.org, koordynowane przez samego Aarsetha). Dlaczego tak potrzebowaliśmy tej nauki?

Od 1980 roku gry elektroniczne stały się zjawiskiem kultury masowej wraz z upowszechnieniem korzystania z komputerów osobistych i pierwszych konsoli domowych. Z drugiej strony, z gospodarczego punktu widzenia, przemysł ten generuje dziś więcej pieniędzy niż Hollywood¹⁷, rywalizując z nim¹⁸. Niewielu młodych ludzi nie zna postaci takich jak: Lara Croft, Snake, Mario, Jack & Dexter, Ratcher lub Sonic czy też nazw takich jak Atari, Nintendo i Sega.

Tak więc zwłaszcza po 1980 roku bibliografia prac na temat gier elektronicznych zaczęła poszerzać się o pewne teksty już uważane za klasykę na tym polu naukowym,

¹¹ J. Juul, *Half-Real: Video Games between real rules and fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge 2005, s. 16.

¹² W tekście autorstwa M. Csikszentmihalyi'ego, tegoż: *Does Being Human Matter – On Some interpretive problems of comparative Ludology*, „Behavioral and Brain Sciences” 1982, nr 1.

¹³ G. Frasca, *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1998, nr 3, s. 365-371 <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

¹⁴ J. Juul, *What computer games can and can't do*, artykuł zaprezentowany na Digital Arts and Culture, Bergen, August 2-4 2000, dostępny na: www.jesperjuul.dk/text/wcgacad.html.

¹⁵ E. Aarseth, *Computer Games Studies: Year One*, „Gamestudies: the international journal of computer game research”, July 2001, nr 1, (www.gamestudies.org/0101/editorial.html).

¹⁶ W marcu, Uniwersytet w Kopenhadze.

¹⁷ Według jednego z wydań „New York Timesa”, po raz pierwszy, przychody z gier elektronicznych (na komputery i konsole) przewyższyły w USA przychody kinowych box-office, 10 tysięcy milionów dolarów do 9,5 tysięcy milionów dolarów. Ostatecznie tłumaczy to chęci reżyserów i producentów filmowych na wejście do tej branży.

¹⁸ To tłumaczy fakt, że jedno z wydań „Cahiers du Cinema”, we wrześniu 2002, nazwano „Special Jeux Vidéo”!

a mianowicie (w porządku chronologicznym): Loftusa¹⁹; Provenzo²⁰; Herza²¹; Diberdiera²²; Poole'a²³; Wolfa²⁴; Kinga i Krzywńskiej²⁵; Wolfa²⁶; Newmana²⁷. Do tych prac o charakterze ogólnym możemy dodać prace skupiające się na bardziej konkretnych obszarach, np. na historii²⁸, teorii gatunku²⁹, przemocy³⁰, kulturze popularnej³¹, na tożsamości społecznej³².

Z tego ogólnego przeglądu widać jednak, że pierwsze badania ludologiczne koncentrowały się głównie na (trwającej nadal) dyskusji między perspektywą narracyjną (*gry jako narracje*, literackie, filmowe) a perspektywą ludologiczną (*gry jako unikalny podmiot*³³). W pewnym sensie możemy powiedzieć, że pierwsza sięga do tradycji Poetyki Ary-

¹⁹ G. and E. Loftus, *Mind at Play The psychology of video games*, Basic Books, New York 1983.

²⁰ E. Provenzo, *Video Kids: Making sense of Nintendo*, Harvard Univ. Press, Cambridge 1991.

²¹ J. C. Herz, *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Little Brown and Company, London 1997.

²² A. Le Diberdier et F. Le Diberdier, *L'Univers des jeux video*, La Découverte, Paris 1998.

²³ S. Poole, *Trigger happy: the inner life of videogames*, Fourth Estate, London 2000.

²⁴ M. J. Wolf, *The medium of the video game*, Univ. of Texas Press, Austin 2001.

²⁵ G. King, T. Krzywńska, *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London 2002.

²⁶ M. J. Wolf, *The video Game Reader*, Routledge, New York 2003.

²⁷ J. Newman, *Videogames*, Routledge, London, New York 2004.

²⁸ S. L. Kent, *The Ultimate history of video games*, Three Rivers Press, London 2001; L. King, *Game on: The history and culture of videogames*, Laurence King, London 2002; R. Demaria, J. L. Wilson, *High Score: The illustrated history of eletronic games*, McGraw-Hill, Berkeley 2002; R. Baer, *Videogames in the beginning*, Rolenta Press, Springfield 2005.

²⁹ J. Cassell, H. Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge 1998.

³⁰ D. Grossman, *On killing*, Little Brown, Boston 1995.

³¹ A. A. Berger, dz. cyt.

³² S. Turkle, *A vida no ecrã: A identidade na Era da internet*, Relógio d'Água, Lisboa 1997 (*Life on screen: Identity in the age of internet*, Weidenfeld & Nicolson, London 1995).

³³ Podstawowe teksty w tej dyskusji to: J. Murray, *Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace*, MIT Press, Cambridge 1997; E. Aarseth, *Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica*, Pedra de Roseta, Lisboa 2005 (oryg. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997; E. Aarseth, *Aporia and epiphany in Doom and The Speaking Clock: Temporality in ergodic art*, [w:] *Cyberspace Textuality: Computer technology and literary theory*, red. M.-L. Ryan, University of Indiana Press, Bloomington 1999, s. 31-41; G. Frasca, *Luology...* dz. cyt.; J. Kirksæther, *The structure of video Game narration*, 1998, <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>; J. Juul, *A clash between game and narrative*, M.A. thesis, University of Copenhagen, Denmark 1999, www.jesperjuul.dk/thesis/; M.-L. Ryan, *Beyond myth and metaphor-The case of narrative in digital media*, „Game Studies” 2001, July, nr 1, www.gamestudies.org/0101/ryan/; J. Kücklich, *Literary Theory and Computer Games* 2001 www.cosignconference.org/cosign2001/papers/kuklich.pdf; M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001; G. Galore, (s.d.), *Literary Theory and Computer Games*, www.humanities.mcmaster.ca/~grockwel/personal/publications/Gore.Galore.pdf; M. Eskelinen, *Towards computer game studies. Introduction: Ludology and narratology*, 2004 www.electronicbookreview.com/v3/serverlet/eb?essay_id=eskelinen&command=view_essay; G. King, T. Krzywńska, dz. cyt., G. Frasca, *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, 2003, http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf; G. Frasca, *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*, [w:] M. J. Wolf, *The video Game Reader*, Routledge, New York 2003, s. 221-236, http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf; B. Atkins, *More than a game: The computer game as fictional form*, Manchester Univ. Press, Manchester 2003; J. Kücklich, *Perspectives of computer game philology*, „Game Studies” May 2003, nr 3, www.gamestudies.org/0301/kuklich/; E. Aarseth, *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation*, [w:] *First Person: New media as Story*, dz. cyt., s. 45-55; H. Jenkins, *Game design as*

stoteles³⁴, przez rosyjski formalizm zaproponowany przez Władimira Proppa i francuski strukturalizm (Barthes, Todorov, Genette, a także Lévi-Strauss), aż do poststrukturalizmu (George Landow³⁵ i jego analizy teorii hipertekstu oraz *interaktywnej prozy*³⁶). Jeśli chodzi o drugi kierunek badań, uwzględniający szczególny charakter *grywalności*³⁷, to niektóre z jego historycznych (i kanonicznych) filarów można znaleźć w pracach Johana Huizingi³⁸; Rogera Caillois³⁹, do których powinna być dołączona książka Briana Sutton-Smitha *The ambiguity of play*⁴⁰. Obok tych dwóch kierunków badań pojawiły się inne, a mianowicie: 1) te, które prezentują szersze spojrzenie na gry wideo, wspierając się na koncepcji Henry'ego Jenkinsa⁴¹; gry stanowią w nich element złożonych *transmedialnych opowieści*, względnie zintegrowane są z innymi mediami, 2) te, które ujmują grę zarówno jako *rozszerzenie/przedłużenie człowieka*⁴², jak również jako obiekt kognitywny i akt symboliczny, kluczowy dla procesu reprezentacji. Należy w tym miejscu wymienić niewątpliwie Davida Myersa i jego istotne i uzupełniające badania, obejmujące kilka obszarów⁴³. 3) Te zaj-

narrative architecture, [w:] *First Person: New media as Story*, dz. cyt., s. 118-130; E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play and Games: Four naughty concepts in need discipline*, [w:] *First Person: New media as Story*, dz. cyt., s. 154-164.

³⁴ W swojej książce *Computers as Theatre* (Komputery jako teatr) Laurel proponuje teorię opartą na „Poetyce” Arystotelesa, w której komputer, jak teatr, interaktywnie generuje wątek; B. Laurel, *Computers as Theatre*, Addison Wesley, Boston 1986.

³⁵ G. Landow, *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*, John Hopkins Univ. Press, Baltimore-London 1997.

³⁶ L. F. B. Teixeira, *Hermes ou a experiência da mediação*, dz. cyt., s. 107-154 i w szczególności s. 145-153.

³⁷ J. Juul, (s.d.), *The game, the Player, the World: Looking for a heart of gameness* www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/; J. Juul, *Half-Real...* dz. cyt.

³⁸ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.

³⁹ R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

⁴⁰ B. Sutton-Smith, *The ambiguity of play*, Harvard University Press, Cambridge 2001. Przed tym tytułem Sutton-Smith opublikował: E. M. Avedon, B. Sutton Smith, *The Study Of Games*, John Wiley & Sons, New York 1971. Jego pierwsze bardzo obszerne badania powstały na początku lat 50. ubiegłego wieku, z esejami na temat porównania pomiędzy kulturami europejskimi a kulturami Maorysów, i ich wpływem na gry maoryskich dzieci (tegoż: *The meeting of Maori and European cultures and its effects upon the unorganized games of Maori children*, „Journal of Polynesian Society” 1951, nr 60, s. 93-107). Inne badania obejmowały antropologiczne, psychologiczne i społeczne aspekty, zarówno gier i grywalności (w Nowej Zelandii oraz w innych kontekstach kulturowych), jak również struktury i modeli przyjemności (zwłaszcza po 1970 roku).

⁴¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiaciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

⁴² M. McLuhan, *Understanding de Media*, London 1995, tu rozdział: *Games: The extension of Man*, s. 234-245. Należy zwrócić uwagę na tytuł wybrany dla tego rozdziału, który wyraźnie wskazuje i wzmacnia znaczenie tego pojęcia w ogólnym zakresie McLuhaniańskiego rozumienia mediów!

⁴³ Pomiędzy 1984 i 1990 r. powstała duża liczba badań, które dotyczyły rozwoju domowych sieci komputerowych w latach 80. Przekształciły się one w analizę form technologicznych, co doprowadziło do stworzenia generycznego modelu (lub modeli) semiotyki gry. Zwracamy tu uwagę na następujące opracowania D. Myersa: *Signs, Symbols, Games, and Play*, „Games and Cultures” 2006, vol. 1, nr 1, s. 47-51; *The aesthetics of anti-aesthetics*, [w:] *Aesthetics of Play*, red. R. Klevjer, Conference Proceedings (online), University of Bergen, Bergen 2005; *The anti-poetic: Interactivity, immersion, and other semiotic functions of digital play*, materiały z konferencji COSIGN2004, red. A. Clarke, Split 2004; *Simulation, gaming, and the simulative*, „Simulation & Gaming” 1999, nr 30, s. 482-489; *Simulation as Play: A semiotic analysis*, „Simulation & Gaming” 1999, nr 30, s. 147-162; *Simulating the Self*, „Play & Culture” 1992, nr 5, s. 420-440; *Time, symbol manipulation, and computer games*, „Play & Culture”

mujące się ontologią i estetyką gier, nie tylko w kwestii, czym *one są*, ale również czym *powinny być*, a także w (estetyce) przyjemności, której dostarczają. W tę linię wpisuje się większość analiz dotyczących projektowania i budowy gier, jak choćby prace Chrisa Crawforda, Richarda Rouse'a oraz Andrew Rollingsa i Dave'a Morrisa⁴⁴. Trzeba też wspomnieć o badaniach, które wywodzą się z analizy AI i programowania graficznego modelowania, dźwięku, muzyki itd. Ogromną liczbę raportów i artykułów opublikowano w różnych czasopismach specjalistycznych, takich jak „Game Developer Magazine”, „Gamasutra”, oraz jako materiały konferencyjne np. na Annual Conference of Game Developers. Jako przykład skrzyżowania badań ludologicznych i projektowania należy wspomnieć zwłaszcza pracę Katie Salen i Erica Zimmermana *Rules of Play*⁴⁵, która łączy poziomy *zasad* z poziomami *gry* i *kultury*. Do tej bibliografii musimy także dodać książkę Raessensa i Goldsteina⁴⁶, która prezentuje stan badań na tym polu do roku 2004 oraz nowszą pracę *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* autorstwa G. Kinga i T. Krzywinskiej⁴⁷.

Rekonfiguracja

Gry cyfrowe, zwłaszcza przygodowe, od początku przyciągały uwagę badaczy narracji. Gry tekstowe np. *Adventure* (Crowther & Woods, 1976) i *Zork* (Infocom, 1981), oznaczały próbę dostosowania się do nowego medium, w którym gracz porusza się kierowany wyłącznie poleceniami pisanymi bezpośrednio na klawiaturze, takimi jak *idź na północ*, *powiedz xyz*, *podnieś klucze z ziemi*, *weź lampę*, itd. To powiązanie między tekstualną naturą i realizacją pewnych zadań w narracyjnym środowisku przyjemności oraz nowymi formami interakcji stworzyło warunki dla nowej dyskusji dotyczącej, z jednej strony, relacji między autorem, tekstem a czytelnikiem (np. w zakresie teorii autonomii czytelnika) z drugiej – nowych sposobów *opowiadania historii* w kontekście nowego medium.

Ponadto nie trzeba przypominać, że za *pierwszą* grę komputerową uważa się *Spacewar* (opracowaną w 1962 roku dla MIT przez Stephena Russella, działającą pierwotnie na PDP-1), 11 lat później do sprzedaży wprowadzono pierwszą grę wideo – *Pong* (Atari, 1973). Ta gra, w porównaniu ze współczesnymi standardami graficznymi, jest bardzo prosta (białe prostokąty na czarnym tle), pomimo to koncepcja, która leży u jej podstaw, nieoczekiwanie przetrwała⁴⁸ [to samo dotyczy *Space Invaders* (Taito, 1977)] i jest symptomatyczna: gracz kieruje obiektem/aktorem przeciwko określonej liczbie wrogów; punktacja

1992, nr 5, s. 441-457; *Computer Game Semiotics*, „Play & Culture” 1991, nr 4, s. 334-345; *Computer Game genres*, „Play & Culture” 1990, nr 3, s. 286-301. Artykuły te powinny zostać uzupełnione lekturą jego książki: *The nature of computer games: Play as semiosis*, 2003, www.loyno.edu/%7Edmyers/pdf_temp/.

⁴⁴ C. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 1982, www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html; R. Rouse, *Game Design: Theory and Practice*, Wordware, Texas 2001; A. Rollings, D. Morris, *Game Architecture and Design*, Coriolis, Scottsdale 2000.

⁴⁵ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2004.

⁴⁶ J. Raessens, J. Goldstein, *Handbook of computer game studies*, MIT Press, Cambridge, London 2005.

⁴⁷ G. King, T. Krzywinska, *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, I. B. Tauris, London, New York 2006.

⁴⁸ Np. koncept ten jest wciąż podstawą dla gry Brickles Plus.

zwiększa się wraz z rozwojem gry, wymagając coraz częstszych i coraz lepszych odruchów; gracz ma ograniczoną liczbę żyć (zwykle trzy); stopień złożoności gry i wynik punktacji wynika z zależności między liczbą wrogów do wyeliminowania a czasem rzeczywistym wykorzystanym do wykonania zadania, zależność ta pozwala określić, jakie poziomy są już pokonane. Gry tego typu uosabiają to, co można nazwać *klasycznym modelem gry*. *Wygrana* lub *przegrana* wynika z lepszej lub gorszej wydajności gracza, której odpowiada wyższy lub niższy wynik. Od czasów *Ponga* (zwłaszcza w latach 1977–1993) gry te były zdominowane przez tytuły przeznaczone dla jednego gracza. *Doom* (ID Software, 1993), w który mogło grać wielu graczy połączonych ze sobą w Sieci, mimo epatowania przemocą, otwiera nowe możliwości, nie tylko jako nowy gatunek (3-D shooter lub FPS – first-person shooter), ale także jako tytuł, który wiąże się z tym, co moglibyśmy nazwać plemiennym ujęciem gry i/lub multigracza (*MUD – multi-user dungeons*). Niezależnie od elementów technologicznych na rozwój tego typu gier miały wpływ czynniki kulturowe i historyczne, przede wszystkim pojawienie się komputera osobistego oraz w 1990 roku, Internetu, który wyszedł poza ściśle naukowe środowisko. Czynniki te dały w połączeniu rezultat w postaci idei *indywidualności jako części Sieci*⁴⁹.

Powinniśmy zauważyć, że od wczesnych lat 80. wyżej wymieniona kategoria gier przygodowych, czasem nazywanych prozą interaktywną, staje się terminem problematycznym i kontrowersyjnym. Kontrowersyjny charakter dotyczy nie tylko jego pojęciowej niejasności, ale także, w szczególności, faktu, że nigdy nie został teoretycznie zdefiniowany. Espen Aarseth jest jednym z krytyków odrzucających go kategorycznie⁵⁰. Gatunek ten, który właściwie nie zmienia się w ciągu ostatnich piętnastu – dwudziestu lat, obejmuje gry, tworzone w szczególności przez Infocom [trylogia *Zork* (1981) oparta na *Adventure*], firmę, która wprowadziła na rynek tytuły bliższe pojęciu *powieści* niż *gry*. Gatunek ten nie jest też wolny od wpływów dzieł J.R.R. Tolkiena, ponieważ ich struktura wymaga przeszukiwania *jaskiń, lasów, pieczar* oraz konfrontacji z elfami, smokami czy wrózkami w celu zdobycia *skarbów*. Tak jest w przypadku hybrydowej, tekstualno-graficznej przygodówki *Hobbit* (Melbourne, 1984). Jednym ze szczytowych punktów w rozwoju tego rodzaju przygodówek jest z pewnością gra *Myst* (Cyan, 1993), która wyznaczyła coś w rodzaju nowego paradygmatu przyjemności, odmiennego od innych istniejących gier, opierającego się w szczególności, jak stwierdzono w samej grze, na odrzuceniu przemocy i śmierci⁵¹. Tak czy inaczej gatunek ten jak również jego przyporządkowanie wywołują nadal krytyczne dyskusje⁵².

⁴⁹ L. F. B. Teixeira, *Videojogos: Um (novo) Média para a Educação, Tecnologias Educacionais e da Comunicação – Educar com e para os média*, "Revista Portuguesa de Pedagogia" 2009, nr 42-3, s. 37-53, dostępne na: http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/220/195.

⁵⁰ Zobacz: E. Aarseth, *Genre...* dz.cyt.; ponadto tegoż: *Cibertexto...* dz.cyt., a także tegoż, *Nonlinearity and literary theory*, [w:] *Hyper/Text/Theory*, red. G. Landow, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1994, s. 51-86.

⁵¹ *Myst jest prawdziwa, i tak jak w prawdziwym życiu, nie umierasz co pięć minut. Właściwie, prawdopodobnie nie chcesz umrzeć w ogóle. Kluczem do Myst jest zatracenie się w tej fantastycznej wirtualnej eksploracji oraz działanie i reagowanie tak, jakbyś naprawdę tam był.* Taka jest istota opisywanej gry!

⁵² O tym wszystkim i o krótkiej historii gatunku pisze E. Aarseth, *Cibertexto...* dz.cyt., s. 119.

Jest oczywiste, jak to zawsze bywa w podobnych przypadkach, że początkowe badania w tej dziedzinie studiów (które rozwinęły się jako jedna z gałęzi badań krytyki ludologicznej) ujmują analizę gier w ramach istniejących już teorii, w szczególności teorii narratologicznych⁵³, co nie powinno dziwić, kiedy weźmiemy pod uwagę fakt, że studia nad grami mają prawie 40-letnią tradycję, a zainteresowania narracją – wielowiekową, zapoczątkowaną jeszcze studiami Arystotelesa⁵⁴. Od samego początku w historii ludzkości narracje reprezentowały podstawowe struktury, jeśli chodzi o organizację świata i nadawanie mu sensu, i były już obecne w dyskursie oralnym⁵⁵. Narracyjność opierała się na założeniu, że badania narracji mogą być stosowane do literatury, do historii, do teatru, a później do studiów nad kinem i filmem. Każde pole znajdowało w narracyjności własną specyfikę. To samo odnosi się do gier, poczynsz od analiz, które w pełni przyjmują narratywne założenia gier, do tych, które całkowicie im zaprzeczają. Dowodzą tego badania, które czynią z nich inną formę narracji i doświadczenia ergodycznego, różną od na przykład tekstów grupy Oulipo. Tak uważają Aarseth⁵⁶, Eskelinen⁵⁷, Juul⁵⁸ oraz Teixeira⁵⁹. W latach 80. i 90. w debacie na temat teorii hipertekstu i cyfrowych narracji, znanych też powszechnie jako kompozycje nieliniarne, pojawiła się po raz pierwszy możliwość zaistnienia *narracji interaktywnej* (interaktywne opowiadania) lokowanej w mediach cyfrowych⁶⁰. Z wczesnymi przykładami zastosowania tych teorii można się zetknąć właśnie w tzw. (pierwszych) przygodówkach tekstowych, takich jak wymienione już wcześniej *Adventure* (Cowther & Woods, 1976), *Zork* (Infocom, 1981), *Hobbit* (Melbourne, 1984). Ta narratologiczna perspektywa niezależnie od jej późniejszych rozwinięć i tego, czy akceptujemy czy nie teorie, na których jest ufundowana oraz z których pochodzi w historycznym sensie, wyznacza początek naukowych i akademickich rozważań na temat gier. Lokuje się tym samym poza

⁵³ J. Murray, *Hamlet...* dz. cyt.; E. Aarseth, *Cibertexto...* dz. cyt.; E. Aarseth, *Aporia...* dz. cyt.; G. Frasca, *Ludology...* dz. cyt.; J. Kirksæther, *The Structure...* dz. cyt.; J. Juul, *A Clash...* dz. cyt.; M-L. Ryan, *Narrative...* dz. cyt.; J. Kücklich, *Literary...* dz. cyt.; M-L. Ryan, *Beyond...* dz. cyt.; G. Galore, dz. cyt.; M. Eskelinen, *Towards computer game studiem. Introduction...* dz. cyt.; G. King, T. Krzywinska, *ScreenPlay...* dz. cyt.; G. Frasca, *Ludologist...* dz. cyt.; G. Frasca, *Simulation...* dz. cyt.; B. Atkins, dz. cyt.; J. Kücklich, *Perspectives...* dz. cyt.; E. Aarseth, *Genre...* dz. cyt.; H. Jenkins, *Game...* dz. cyt.; E. Zimmerman, *Narrative...* dz. cyt.

⁵⁴ Zob. przypis 34.

⁵⁵ Jak pisze W. Ong: „znany przykład addytywnego stylu ustnego to narracja stworzenia w Księdze Rodzaju 1:1 – 5, który jest rzeczywiście tekstem, ale zachowuje rozpoznawalne wzornictwo wypowiedzi ustnej”; W. Ong, *Orality and Literacy: The technologizing of the word*, Routledge, London, New York 2003, s. 37.

⁵⁶ E. Aarseth, *Computer...* dz. cyt., E. Aarseth, *Genre...* dz. cyt.

⁵⁷ M. Eskelinen, *Towards computer game studies. Introduction...* dz. cyt.

⁵⁸ J. Juul, *What computer games can and can't do*, artykuł zaprezentowany na Digital Arts and Culture, Bergen, August 2-4 2000, dostępny na: www.jesperjuul.dk/text/wcgaccd.html.

⁵⁹ F. L. B. Teixeira, *Hermes ou a experiência da mediação*, dz. cyt.; tegoż: *Criticismo Ludológico: Introdução/ Ludologic Criticism: Introduction*, artykuł zaprezentowany na konferencji SBGames 2007 VI Brazilian Symposium of Computer Games and Digital Entertainment – Unisinos-São Leopoldo, Brasil (7-9 November. 2007), dostępny na: <http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/gameecultura/full-papers/34149full.pdf>; tegoż: *Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção narrativa*, „Observatorio (OBS*)” 2008, nr 4, s. 321-332, dostępne na: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/125/143>; tegoż: *Videojogos...* dz. cyt.

⁶⁰ Zobacz: J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge 1999 oraz G. Landow, *Hypertext...* dz. cyt. Uzupełnienie stanowi H. Jenkins, *Game...* dz. cyt.

czystą informatyką, niezależnie od faktu, że historia gier w środowiskach wirtualnych jest oczywistą częścią historii technologii.

Gry rozgrywane się wirtualnym środowisku zaczęły odgrywać coraz większą rolę w naszej kulturze i, w szczególności, w kulturze popularnej, zmieniając, na lepsze i na gorsze, sposób naszego odnoszenia się do siebie, do świata i innych⁶¹. Tym sposobem kultura ta staje się na różnych poziomach *joystick nation*⁶². Dziś przemysł (wideo)ludyczny, a zwłaszcza przemysł gier komputerowych, umożliwiają graczowi przyjmowanie różnych tożsamości: możemy być bogiem, dobrym lub złym (*Black&White*), lub politykiem (*Republic: the revolution*), bandytą i/lub mordercą (*Grand Theft Auto III*), bohaterem (*Rising Sun*) lub wilkiem czy lawowym potworem (*Dungeon Siege II*). Oferując heteronimiczną mnogość⁶³ godną swojego demiurgicznego charakteru, a także otwarty bootowalny system, umieszczają nas online twarzą w twarz, dając możliwość zbiorowej konfrontacji! Mówiąc krótko, jak głosi jedna z reklam PS2, gracze muszą tylko wejść do *supermarketu tożsamości* i wybrać *głowę*, którą chcą umieścić na swoim karku!

Świadomość tych procesów przyniosła pilną potrzebę naukowego zainteresowania środowisk akademickich ludologią i krytyką gier cyfrowych. Dyscyplina ta została zaś włączona do programów nauczania różnych wydziałów. Znamienne jednak, że potrzeba spojrzenia na uniwersum gier nie jako na *zwykłą rozrywkę* i *coś dla dzieci*⁶⁴ została wyparta z centrum naszej współczesnej kultury i naszego światopoglądu (*Weltanschauung*) – na każdym poziomie i niezależnie od przyjętego punktu widzenia – z naszego ducha epoki (*Zeitgeist*), innymi słowy, z wewnętrznej istoty kultury symulacji, w której żyjemy. Potrzeba ta stała się jednak bardzo pilna wraz z rosnącą świadomością tego, że zmieniamy formę naszego paradygmatu *kultury tekstowej* w paradygmat *kultury wizualnej* związany z pojęciami *kultury hybrydowej* i *językiem nowych mediów*⁶⁵, z czymś, co Bolter i Grusin nazwali *remediacją*⁶⁶. Rzeczywiście, w grach mamy do czynienia z kombinacją różnych płaszczyzn tego, co ludzkie: od estetycznych do społecznych, od psychologicznych do antropologicznych, od ontofenomenologicznych do logicznych i symulacyjnych.

⁶¹ Należy wspomnieć np. prace S. Turkle w zakresie psychologicznych, a także społecznych i filozoficznych implikacji grania i kultury komputerowej, zob. też: *O Segundo Eu: Os computadores e o espírito humano*, Presença, Lisboa 1998; oraz *A vida no ecrã: A identidade na Era da internet*, Relógio d'Água, Lisboa 1997 (*Life on screen: Identity in the age of internet*, Weidenfeld & Nicolson, London 1995). Warto pamiętać także o pracach na temat historii interakcji – prezentują one inną argumentację, dotyczącą jednak tej samej kwestii kultury ludologicznej i mutacji technologicznych: B. Laurel, dz. cyt., J. Murray, dz. cyt.

⁶² Jest to tytuł książki J. C. Herza, która ma charakter publicystyczny, a nie naukowy; J. C. Herz, *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Little Brown and Company, London 1997. Inna praca z tego zakresu to książka S. Poole'a, tegoż: dz. cyt.

⁶³ Wszystko to odnosi się zarówno do mechanizmów „otheringu” (heteronimia) u Pessoa i do (neo-pogańskiej) mnogości, zobacz: L. F. B. Teixeira, *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Cosmos, Lisboa 1992.

⁶⁴ Eugen Fink zwraca uwagę na koncept gry jako kategorii filozoficznej refleksji; E. Fink, dz. cyt., w szczególności s. 7-18.

⁶⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2005; zob. również: F. A. Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*, Stanford University Press, Stanford 1990; F. A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford 1999.

⁶⁶ J. D. Bolter, R. Grusin, dz. cyt.

Kombinacja ta przybiera kształt *hybrydy* wykorzystującej *integrację*, do której stare media, takie jak teatr, kino i literatura zawsze dążyły, ale nigdy nie zdołały jej osiągnąć. Trzeba na przykład zwrócić uwagę na estetyczne i społeczne aspekty gier typu multi-player, takich jak *Quake Arena* lub *Ultima Online*, gdzie nowa struktura widowni jest zupełnie oczywista, pod względem zarówno jej masowości, jak i [aktywnego] sposobu odbioru, co da się porównać jedynie do wykreowania *bohatera dialogowego* (*exárchein*) przez Tespisa, innymi słowy, chóru w klasycznej tragedii⁶⁷. To wszystko sprawia, że zastanawiamy się na przykład: jakie są granice między ludologią a studiami literackimi czy filmowymi⁶⁸? Czy jest możliwe, że mają one jakkolwiek punkt wspólny albo mieszają się, czy też mamy do czynienia z wyrazistymi i autonomicznymi kierunkami studiów? A co z (ewentualnymi) relacjami ludologii i badaniami mediów? Z tego sposobu myślenia wywodzą się wszystkie istotne propozycje w zakresie konstruowania programów akademickich związanych z grami, tak jak to jest w przypadku instrukcji, którą opracowała IGDA – International Game Developers Association⁶⁹, jak również w zakresie poszukiwania kolejnych programów badawczych⁷⁰, które wywodzą się z innych ram metodologicznych. Tak jest w przypadku koncepcji Larsa Konzaca dotyczącej sposobu analizy gier w środowiskach wirtualnych⁷¹, którą stosuje on do badań gry *Soul Calibur* (1999). Jak to zwykle bywa, jego propozycja ma pewne zalety, ale także wiele ograniczeń⁷².

Perspektywy

W sposób oczywisty rozwój i złożoność gier wideo są ściśle uzależnione od osiągnięć technicznych, od pogłębiającej się przejrzystości technologii (to znaczy zdolności do wytwarzania silniejszej immersji po stronie gracza) oraz od coraz wyższych kompetencji tworzenia symulacji i mimetycznych odtworzeń. Z drugiej strony pogłębia się również hybrydyczność gier, zwłaszcza ze względu na bliskość kina, a w ostatnim czasie również

⁶⁷ Z tego powodu bohaterowie nazywani są *thespian* (*théos* + *èspos* = *który przemawia przez bogów*), czyli aktorami. Ponadto interesujące jest, że jedną z fundamentalnych ról chóru było dzielenie sztuki na to co nazywamy *aktami*. Zob.: Arystoteles, *Poetyka*, tłum. H. Podbielski, PWN, Warszawa 1988; oraz Teixeira, *O nascimento do Homem em Pessoa...*, dz. cyt., w szczególności s. 59-64.

⁶⁸ Zob.: M. Eskelinen, *The gaming situation*, „Gamestudies: the international journal of computer game research” July 2001, nr 1, www.gamestudies.org/0101/eskelinen; M. Eskelinen, *Towards computer game studies. Introduction*: dz. cyt.; i Juul, *A Clash...* dz. cyt.

⁶⁹ www.igda.org/academia

⁷⁰ Zob. np.: C. Pearce, *Towards a game theory of game*, [w:] *First Person: New media as Story*, dz. cyt., s. 143-153; C. Pearce, *Into the labyrinth: Defining games research*, [w:] *The Ivory Tower*, www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_may03; K. Salen, E. Zimmerman, dz. cyt.; E. Zimmerman, *Narrative...* dz. cyt.

⁷¹ L. Konzac, *Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis*, 2002, <http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>, s. 89.

⁷² E. Aarseth, *O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos*, [w:] *Cultura de Jogos*, revista *Caleidoscópio* n° 4, red. L. F. B. Teixeira, Edições Universitárias Lusófonas, Lisboa 2003, s. 9-23. (*Playing research: Methodological approaches to game analysis*, [w:] *Digital arts and Culture*, conference, Melbourne available at hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/).

kreskówek i komiksów. Gry cyfrowe, zwłaszcza RPG, umożliwiając wykreowanie technologicznego⁷³ (τέχνῃ+Λόγος) imaginalis mundus (H. Corbin) i naszej w nim immersji, zbliżają się do świętego mimetycznego doświadczenia, szczególnie jeśli chodzi o próbę przezwyciężenia prozy życia codziennego. To wyjaśnia na przykład, jak pisze Caillois, fakt, że „gra łagodzi, uspokaja, odrywa od życia i pomaga zapomnieć o niebezpieczeństwach, troskach i pracy”⁷⁴. Dziś rozwój technologii cyfrowych i złożoność systemów komputerowych oraz algorytmów zwiększyły możliwości zanurzenia się i projekcji (prawie do fazy rozpuszczenia się...) w protetyczną symulację. Przykład tego widoczny jest w *ExistenZ* Cronenberga, w którym (pośrednia) relacja między cielesno(organiczno)-ludycznym interfejsem zaciera granice między rzeczywistością a snem, tym, co na zewnątrz i wewnątrz. Jest to przypadek, w którym, paradoksalnie, jak mówił Borges, mapa obejmuje obszar, w którym zanika zasada rzeczywistości.

Dalsze przykłady można znaleźć m. in. w filmie *I'm your man* (1992, reż: Bob Be-jean, Interfilm Technologi; wersja DVD: produkcja: Bill Franzblau, 1998), czy w grze *Fahrenheit* (Atari, 2005). Poza tym hybrydowość nie jest obca zainteresowaniom przemysłu z Hollywood, zwłaszcza od 2003 r. Świadczą o tym pojawienie się reżyserów filmowych, którzy stali się producentami gier komputerowych, jak np. John Woo, który założył Tiger Hill Entertainment i kupił filmowe prawa do *Metroid* (Nintendo), a także niedawne utworzenie Warner Brothers Games! Powinniśmy też tu wspomnieć o braciach Wachowskich, twórcach filmowej trylogii *Matrix*, Peterze Jacksonie, znanym początkowo z trylogii *Władca Pierścieni* (dziesiąta najlepiej sprzedająca się gra roku 2003 w USA), a ostatnio, z remake'u i gry *King Kong*; ale również o Ridleyu Scottcie i jego bracie, oraz o Spielbergu, który rozwija produkcje w tej dziedzinie. Poprzez symulowanie złożoności świata i rzeczywistości, które odbywa się w sposób coraz bardziej matematyczny, świat komputerów jest coraz bardziej żywy i *ontologiczny*, a także jeszcze bardziej ekonomiczny, jeśli dodamy coraz bliższe relacje między pojemnością komputerów a rozmiarem technologicznych urządzeń⁷⁵.

⁷³ Do tej kwestii można odnieść fragment eseju J. R. R. Tolkiena *On Fairy-Stories (O baśniach)* dotyczący tworzenia literatury fantasy: „[twórca opowieści] tworzy wtórny świat, w który może wejść twój umysł. W jego wnętrzu, wszystko do czego się odnosi, jest „prawdziwe”: to jest zgodne z prawem tego świata. Dlatego wierzysz w to, kiedy jesteś jakby w środku. Nadchodzi moment niedowierzania, czar pryska, magia, czy raczej sztuka, zawiodła”; J. R. R. Tolkien, *On fairy-stories*, [w:] tegoż, *The Tolkien reader*, Ballantine Books, New York 1966, s. 33-99. O koncepcji zanurzenia jako jednej z trzech kategorii narracji (zanurzenie, agencja /instancja i transformacja), zob: fundamentalne prace J. Murray, dz. cyt., w szczególności s. 97-182 dotyczące pojęcia *tekstu jako świata* i *tekstu jako gry*, *poetyki immersji/zanurzenia* oraz *interaktywności*; są one uzupełnione znakomitą książką Marie-Laure Ryan: M.-L. Ryan, *Narrative...* dz. cyt.; warto zestawzić wszystkie te prace z pracami K. Hayles: K. Hayles, *How we became Post-human: virtual bodies in Cybernetics, literature and informatics*, The Univ. of Chicago Press, Chicago – London 1999; oraz też: *Writing Machines*, MIT Press, Cambridge – London 2002.

⁷⁴ R. Caillois, dz. cyt, s. 156.

⁷⁵ Zauważmy, co dzieje się obecnie w branży telefonów komórkowych. Rozmowa nie zawsze jest główną funkcją (!) aparatów telefonicznych, które integrują różne funkcje, stając się między innymi konsolą do gier. Należy tu wymienić takie aparaty, jak N-Gage, wyprodukowany przez Nokię, lub pośród innych marek telefonów bardziej współczesny przypadek iPhone'a? Z drugiej strony, koncepcja, która leży u podstaw stworzenia PSP (przenośnej wersji konsoli Playstation), może być dla XXI wieku tym, czym w XX wieku był walkman (co ciekawe, również wyprodukowany przez Sony)!

Tak czy inaczej w przypadku filmu i literatury, jak również w odniesieniu do gier cyfrowych i komputerowych, stoimy przed specyficznymi gramatykami, nawet jeśli można się doszukać ich wspólnych punktów. Podobnie jednak jak niegdyś badania literatury, dramatu czy filmu ludologia i jej dwa główne działy, krytyczno-teoretyczny oraz kreatywno-produkcyjny, wciąż są dopiero na początku rozwoju.

Uwzględniając pewne aspekty i niektóre warunki teoretyczne oraz z uwagi na *konceptje mieszane* i rozwój najnowszych dyscyplin, musimy zadać pytanie, o czym mówimy, kiedy rozmawiamy o grach cyfrowych (lub grach wideo). Są one wciąż na etapie definiowania i porządkowania różnych pojęć, uczenia się sposobów ich analizy. To znaczy, że dyscyplina jest nadal na wczesnym etapie fenomenologii, ontologii, epistemologii i hermeneutyki technologii. Jedno jest pewne – sytuując się w naukach o komunikacji i kulturze, a zwłaszcza w studiach nad mediami, musi być ona w stanie rozwiązać problemy, po pierwsze, dyscyplinarnych różnic, które istnieją w środowisku akademickim i, w końcu, samej branży, ponieważ jest to lekcja, którą pobieramy, dla dobra wszystkich, a zwłaszcza, dla dobra samej kultury symulacji.

Bibliografia:

- Aarseth E., *Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica*, Pedra de Roseta, Lisboa 2005.
- Aarseth E., *Game Studies: What is it Good For?*, „Journal of The International Digital Media & Arts Association”, Spring, 2005, vol. 2, nr 1, s. 3-7 (www.idmaa.org).
- Aarseth E., *From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory*, 2005 (otrzymane via e-mail od Autora).
- Aarseth E., *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games*, 2005 (otrzymane via e-mail od Autora).
- Aarseth E., *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation*, [w:] *First Person: New media as Story, Performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press Cambridge 2004, s. 45-55.
- Aarseth E., *O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos*, [w:] *Cultura de Jogos*, revista *Caleidoscópio* nr 4, red. L. F. B. Teixeira, Edições Universitárias Lusófonas, Lisboa 2003, s. 9-23. (*Playing research: Methodological approaches to game analysis*, [w:] *Digital arts and Culture*, conference, Melbourne available at hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/).
- Aarseth E., *Do we need a common language? Two industries, two cultures?*, „The Ivory Tower” July 2003, (www.igda.org/columns/ivortower/).
- Aarseth E., *Computer Games Studies: Year One*, „Gamestudies: the international journal of computer game research”, July 2001, nr 1, (www.gamestudies.org/0101/editorial.html).
- Aarseth E., *Aporia and epiphany in Doom and The Speaking Clock: Temporality in ergodic art*, [w:] *Cyberspace Textuality: Computer technology and literary theory*, red. M.-L. Ryan, University of Indiana Press, Bloomington 1999, s. 31-41.
- Aarseth E., *Nonlinearity and literary theory*, [w:] *Hyper/Text/Theory*, red. G. Landow, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1994, s. 51-86.
- Alves L. G., *Game Over: Jogos eletrônicos e violência*, Editora Futura, São Paulo 2005.
- Aristotle, *Theory of Poetry and Fine Art with a critical text and translation of Poetics*, Dover Publications, New York 1951.

- Atkins B., *More than a game: The computer game as fictional form*, Manchester Univ. Press, Manchester 2003.
- Avedon E. M., B. Sutton Smith, *The Study Of Games*, John Wiley & Sons, New York 1971.
- Baer R., *Videogames in the beginning*, Rolenta Press, Springfield 2005.
- Berger A. A., *Videogames: A popular culture phenomenon*, Transation Publishers, New Brunswick (USA), London (UK) 2002.
- Bolter J. D., Grusin R., *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge 1999.
- Caillouis R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Cassell J., Jenkins H., *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge 1998.
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, 1982, www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html.
- Csikszentmihalyi M., *Does Being Human Matter – On Some interpretive problems of comparative Ludology*, „Behavioral and Brain Sciences” 1982, nr 1.
- Demaria R., Wilson J. L., *High Score: The illustrated history of eletronic games*, McGraw-Hill, Berkeley 2002.
- Diberdier A. Le, Diberdier F. Le, *L’Univers des jeux video*, La Découverte, Paris 1998.
- Eskelinen M., *Towards computer game studies. Introduction: Ludology and narratology*, 2004 www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?essay_id=eskelinen&command=view_essay.
- Eskelinen M., *The gaming situation*, „Gamestudies: the international journal of computer game research” July 2001, nr 1, www.gamestudies.org/0101/eskelinen.
- Eskelinen M., *Towards computer game studies: Part 1: Narratology and Ludology*, 2001, www.sig-graph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf.
- Fink E., *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris 1996.
- Frasca G., *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, 2003, http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf.
- Frasca G., *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*, [w:] M. J. Wolf, *The video Game Reader*, Routledge New York 2003, s. 221-236, http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf.
- Frasca G., *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1998, nr 3, Helsinki <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Galloway A. R., *Gaming: Essays on algorithmic Culture*, London, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
- Galore G., (s.d.), *Literary Theory and Computer Games*, www.humanities.mcmaster.ca/~grockwel/personal/publications/Gore.Galore.pdf.
- Grossman D., *On killing*, Little Brown, Boston 1995.
- Hayles K., *Writing Machines*, MIT Press, Cambridge – London 2002.
- Hayles K., *How we became Post-human: virtual bodies in Cybernetics, literature and informatics*, The Univ. of Chicago Press, Chicago – London 1999.
- Herz J. C., *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Little Brown and Company, London 1997.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.
- Jenkins H., *Game design as narrative architecture*, [w:] *First Person: New media as Story, Performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press Cambridge 2004, s. 118-130.
- Jenkins H., *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, January 15 www.technology-review.com/articles/03/01/wo_jenkins011503.asp.

- Juul J., *Half-Real: Video Games between real rules and fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge 2005.
- Juul J., *What computer games can and can't do*, artykuł zaprezentowany na Digital Arts and Culture, Bergen, August 2-4 2000, dostępny na: www.jesperjuul.dk/text/wcgacd.html.
- Juul J., *A clash between game and narrative*, M.A. thesis, University of Copenhagen, Denmark 1999, www.jesperjuul.dk/thesis.
- Juul J., (s.d.), *The game, the Player, the World: Looking for a heart of gameness* www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.
- King G., Krzywinska T., *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London 2002.
- King G. i Krzywinska T., *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. I.B. Tauris, London, New York 2006.
- King L., *Game on: The history and culture of videogames*, Laurence King, London 2002.
- Kent S. L., *The Ultimate history of video games*, Three Rivers Press, London 2001.
- Kirksæther J., *The structure of video Game narration*, 1998 <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>.
- Kittler F. A., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford 1999.
- Kittler F. A., *Discourse Networks 1800/1900*, Stanford University Press, Stanford 1990.
- Konzac L., *Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis*, 2002 <http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>.
- Kücklich J., *Perspectives of computer game philology*, „Game Studies” May 2003, nr 3, www.game-studies.org/0301/kucklich.
- Kücklich J., *Literary Theory and Computer Games* 2001, www.cosignconference.org/cosign2001/papers/kucklich.pdf.
- Landow G., *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*, John Hopkins Univ. Press, Baltimore-London 1997.
- Laurel B., *Computers as Theatre*, Addison Wesley, Boston 1986.
- Loftus G., Loftus E., *Mind at Play The psychology of video games*, Basic Books, New York 1983.
- Manovich L., *The language of new media*, MIT Press, Cambridge 2001.
- Mäyrä F., *A moment in the life of a generation*, [w:] „Games and Culture” 2006, vol. 1, Number 1, January, s. 103-106.
- McLuhan M., *Understanding de Media*, Sage Pub., London 1995.
- Murray J., *Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace*, MIT Press, Cambridge 1997.
- Myers D., *Signs, Symbols, Games, and Play*, „Games and Cultures” 2006, vol. 1, number 1, s. 47-51.
- Myers D., *The aesthetics of anti-aesthetics*, [w:] *Aesthetics of Play*, red. R. Klevjer, Conference Proceedings (online), University of Bergen, Bergen 2005.
- Myers D., *The anti-poetic: Interactivity, immersion, and other semiotic functions of digital play*, materiały z konferencji COSIGN2004, red. A. Clarke, Split 2004.
- Myers D., *The nature of computer games: Play as semiosis*, 2003, www.loyno.edu/%7Edmyers/pdf_temp/.
- Myers D., *Simulation, gaming, and the simulative*, „Simulation & Gaming” 1999, nr 30, s. 482-489.
- Myers D., *Simulation as Play: A semiotic analysis*, „Simulation & Gaming” 1999, nr 30, s. 147-162.
- Myers D., *Simulating the Self*, „Play & Culture” 1992, nr 5, s. 420-440.
- Myers D., *Time, symbol manipulation, and computer games*, „Play & Culture” 1992, nr 5, s. 441-457.
- Myers D., *Computer Game Semiotics*, „Play & Culture” 1991, nr 4, s. 334-345.
- Myers D., *Computer Game genres*, „Play & Culture” 1990, nr 3, s. 286-301.
- Neumann J. von, Morgenstern O., *Theory of games and Economic behaviour*, Princeton Univ. Press, Princeton 1953.

- Newman J., *Videogames*, Routledge, London, New York 2004.
- Ong W., *Orality and Literacy: The technologizing of the word*, Routledge, London, New York 2003.
- Pearce C., *Towards a game theory of game*, [w:] *First Person: New media as Story, Performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge 2004, s. 143-153.
- Pearce C., *Into the labyrinth: Defining games research*, [w:] *The Ivory Tower*, www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_may03.
- Piaget J., *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Nistlé, Paris 1945.
- Poole S., *Trigger happy: the inner life of videogames*, Fourth Estate, London 2000.
- Provenzo E., *Vídeo Kids: Making sense of Nintendo*, Harvard Univ. Press, Cambridge 1991.
- Raessens J., Goldstein J., *Handbook of computer game studies*, MIT Press, Cambridge, London 2005.
- Rouse R., *Game Design: Theory and Practice*, Wordware, Texas 2001.
- Rollings A., Morris D., *Game Architecture and Design*, Coriolis, Scottsdale 2000.
- Ryan M.-L., *Avatars of story*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2006.
- Ryan M.-L., *Beyond myth and metaphor-The case of narrative in digital media*, „Game Studies” 2001, July, nr 1, www.gamestudies.org/0101/ryan.
- Ryan M.-L., *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2004.
- Schiller F., *On the aesthetic education of man*, Clarendon Press, Oxford 1967.
- Sutton-Smith B., *The ambiguity of play*, Harvard University Press, Cambridge 2001.
- Sutton-Smith B., *The meeting of Maori and European cultures and its effects upon the unorganized games of Maori children*, „Journal of Polynesian Society” 1951, nr 60, s. 93-107.
- Teixeira L. F. B., *Videojogos: Um (novo) Média para a Educação, Tecnologias Educacionais e da Comunicação – Educar com e para os média*, „Revista Portuguesa de Pedagogia” 2009, nr 42-3, s. 37-53, dostępne na: http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/220/195.
- Teixeira L. F. B., *Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção narrativa*, „Observatorio (OBS*)” 2008, nr 4, s. 321-332, dostępne na: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/125/143>.
- Teixeira L. F. B., *Criticismo Ludológico: Introdução/ Ludologic Criticism: Introduction*, artykuł zaprezentowany na konferencji SBGames 2007 VI Brazilian Symposium of Computer Games and Digital Entertainment – Unisinos-São Leopoldo, Brasil (7-9 November. 2007), dostępny na: <http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/gameecultura/fullpapers/34149full.pdf>.
- Teixeira L. F. B., *Hermes ou a experiência da mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Pedra de Roseta, Lisboa 2004.
- Cultura de Jogos*, seria *Caleidoscópio*, nº 4, red. L. F. B. Teixeira, Edições Universitárias Lusófonas, Lisboa 2003.
- Teixeira L. F. B., *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Cosmos, Lisboa 1992.
- Tolkien J. R. R., *On fairy-stories*, [w:] tegoż, *The Tolkien reader*, Ballantine Books, New York 1966, s. 33-99.
- Turkle S., *O Segundo Eu: Os computadores e o espírito humano*, Presença, Lisboa 1998.
- Turkle S., *A vida no ecrã: A identidade na Era da internet*, Relógio d'Água, Lisboa 1997 (*Life on screen: Identity in the age of internet*, Weidenfeld & Nicolson, London 1995).
- First Person: New media as Story, Performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press Cambridge 2004.

Wolf M. J., *The video Game Reader*, Routledge, New York 2003.

Wolf M. J., *The medium of the video game*, Univ. of Texas Press, Austin 2001.

Zimmerman, E., *Narrative, Interactivity, Play and Games: Four naughty concepts in need discipline*, [w:] *First Person: New media as Story, Performance and game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harri-
gan, MIT Press Cambridge 2004, s. 154-164.

(Digital)Game Criticism and New Media: Prolegomena to the ludic (cyber)simulations

This article proposes an overview, as accurate as possible, of the genesis and first scientific and academic steps of Ludology Studies (Game Studies), especially, in confrontation with other media. On the one hand, this new scientific field within the Communication and (Ciber and Algorithmic) Culture Sciences has evolved in close interchange and, in some cases, even comparatively with the field of New Media Studies, being historically parallel to the development of e-culture and digital culture (especially from the 1950s onwards). On the other hand, as was the case with other areas of knowledge, stemming from the confrontation with narratological analyses, it seeks its methodological, disciplinary and scientific specificity in the (criticist) configuration of new, phenomenologically considered categories, namely of "gameability experience" and of "mediation". The question which arises *prima facie*, and which has been mentioned with varying degrees of insistence and incisiveness by other scholars, is to know whether this new study object, called "video-game" or "electronic/digital/computer game", as object of study of Game Studies (but which does not end there!) does not force us to design new hermeneutical categories, since it implies an activity which, as regards experience, is different from the one analysed in formal terms by the descriptive methodologies in question in other media. Indeed, the ergodic simulation/gameplay category allows for new ways of experiencing/designing mediation/immersion and with it we find ourselves closer to depicting ourselves, playful and mechanically, on the other side of the mirror/screen (different from the mirror/paper) where we find ourselves transformed, more often than not in heteronymic terms, into an Alice made into person.

Luís Filipe B. Teixeira, profesor w CIES-IUL, w Lizbonie; od 1985 roku prowadzi badania nad kulturą graczy oraz od roku 2000 nad grami komputerowymi jako formą kultury masowej i nowych mediów; autor wielu artykułów z zakresu kultury współczesnej i filozofii technologii.

Luís Filipe B. Teixeira, is a Portuguese Essayist and tenured Professor in Communication, Arts and Media Studies. He has been studying the issues of 'Game Culture' since 1985, and computer games as mass culture and new media since 2000.