

GT - Comunicação e Ludicidade

Coordenadores: M. Conceição Oliveira Lopes e Luís Filipe B. Teixeira

Texto de enquadramento

A designação deste Grupo de Trabalho situa o novíssimo campo de estudos académicos, o de ludicidade, integrado na linha de investigação em Ciências e Tecnologias da Comunicação, da Unidade de Investigação em Comunicação e Arte — UNICA, do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, identificado e desenvolvido¹ desde 1998 por MCOLopes a partir da sua tese de doutoramento em Ciências e Tecnologias da Comunicação, onde estabelece a conexão entre comunicação e ludicidade, constrói o conceito de ludicidade e a teoria orquestral da ludicidade; e o de ludologia, linha de investigação em «Estudos Comparativos de Média», que, apesar de desenvolvida desde inícios de 2005 e coordenada por Luís Filipe B. Teixeira², no entanto, assenta numa preocupação temática que tem vindo a ser desenvolvida, desde 1990, a partir da sua tese de Mestrado³, por referência à noção de heteronímia pessoana e tendo configurado, mais recentemente, a Docência do primeiro Seminário de

¹ MCOLopes e associados de onde se destacam, entre outros, os autores Inês Guedes de Oliveira, Ana Veloso e Óscar Mealha e os projectos: TECLUDI – Tecnologias e ludicidade, em contextos reais de participação das crianças no design de artefactos digitais, de Ana Veloso, MCOLopes e Oscar Mealha; CRICOLUDI – Criatividade, comunicação e ludicidade — em contextos reais de formação inicial de Educadores de Infância, de Inês Guedes de Oliveira e MCOLopes; acresce ainda a vertente do ensino e da aprendizagem deste campo de estudos em disciplinas de Ludicidade e Produção Cultural nas licenciaturas de Novas Tecnologias da Comunicação e de Design. e de Comunicação e Ludicidade, na licenciatura em Educação de Infância da Universidade de Aveiro.

² No CICANT — Centro de Investigação em Comunicação Aplicada, Cultura e Novas Tecnologias da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias—ULHT, com vários projectos em fase de desenvolvimento, nomeadamente, o sobre «Pessoa no holodeck» dirigido por Luís Filipe B. Teixeira e com várias vertentes de investigação. Nesta fase inicial do trabalho, o grupo integra os investigadores Filipe Luz, Filipe Roque Vale e Rui Pereira Jorge.

³ Dissertação de Mestrado em Filosofia, defendida na Universidade Clássica de Lisboa (1990) e editada, posteriormente, sob o título *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina* [Teixeira, 1992].

Mestrado em Ciências da Comunicação sobre «Teoria e Práticas de Jogos Interactivos»⁴.

No primeiro caso, a problemática da ludicidade foi construída seguindo três vias. Uma primeira via taxionómica de conceitos elaborados por diversos autores situados nas Ciências da Comunicação, com destaque para os do campo da pragmática da comunicação e do interaccionismo simbólico, adoptando o paradigma conceptual da Comunicação Orquestral de Palo Alto na construção teórica da ludicidade. E, de outros conceitos associados às diversas teorias que aludem ao fenómeno da ludicidade, e agrupadas numa perspectiva de evolução histórica, e classificadas por teorias clássicas, teorias correntes e modernas (Lopes, MCO98), desenvolvendo, também a metodologia de design de ludicidade (Lopes, MCO04).

Uma segunda via de natureza ontológica de inspiração heideggeriana que possibilitou a indagação sobre a condição de consequencialidade (Cronen, 1995) do ser humano, do seu estar- aí que se manifesta por-causa-do, que é anterior a qualquer uma das suas manifestações. Como refere Coelho Rosa, destacando na arguência à tese de Conceição Lopes, “o ponto de partida da natureza consequencial que a autora escolheu para a construção da conexão comunicação e ludicidade afirmando que “ inelutavelmente (a consequencialidade está) sempre-presente, segue-com o próprio estar aí do humano” (1998).

E, uma terceira via, etimológica que mantém a inspiração heideggeriana (1927) para juntar aos sentidos evidenciados pelas duas vias anteriores e extrair o sentido das falas que na língua portuguesa aludem à diversidade das manifestações da ludicidade e ao que de comum e de diferente, entre elas existe.

No segundo caso, a problemática ludológica tem vindo a desenvolver-se a partir da possibilidade de criação, no contexto das Ciências da Comunicação, de um campo de

⁴Inicialmente, do Mestrado em Ciências da Comunicação (Área de Audiovisual, Multimédia e interactividade), no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Nova de Lisboa (2002/2003); e, posteriormente, do Mestrado em Ciências da Comunicação e da Cultura da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT) (2005/2006).

estudos autónomo, mas interdisciplinar, partindo de uma reflexão alargada sobre as tecnologias, integrando, comparativamente, os jogos (digitais) no campo mais vasto das Ciências da Comunicação e da Cultura. Numa primeira fase, este estudo emergente tem vindo a ser desenvolvido em torno da configuração das categorias conceptuais que lhe servem de suporte e de diferença específica, na procura de constituição de um léxico-base delimitador, quer do objecto ludológico quer da sua metodologia científica.

A compreensão das mediações conceptuais e operativas estabelecidas entre as pragmáticas da comunicação e da ludicidade, na conexão comunicação e ludicidade estabelecida, coloca em evidência uma conexão essencial que é o reconhecimento de que, quer a comunicação quer a ludicidade são ambas consequenciais/existenciais do humano, sendo necessariamente consequenciais entre si. Porém, a identidade desta conexão é tecida pelos Humanos, quando estes, de modo intencional ou consciente decidem protagonizar pactos comunicacionais que tornam possível o desenvolvimento de contextos situacionais, em que atribuem aos seus comportamentos uma outra significação – o da ludicidade, bem ainda aos artefactos analógicos ou digitais direccionados para as suas manigestações, nomeadamente jogo e brincar. Deste modo, a essência da ludicidade situa-se, mais no conjunto de processos dinâmicos inter-relacionais e interaccionais protagonizados pelos Humanos que atribuem aos seus comportamentos a significação singular da ludicidade e, menos, nos efeitos finais dos mesmos.

No entanto, as mediações conceptuais entre os dois domínios da comunicação e da ludicidade são estabelecidas a partir do campo das duas pragmáticas e do conceito de “consequencialidade” da Comunicação Humana de Cronen e associados (1995). Conceito fundador da construção desta identidade que a autora MCOLopes aplica à compreensão do que designa de ludicidade, definindo-a como um fenómeno de natureza consequencial à espécie humana. Ludicidade é assim, uma condição de ser do Humano. É interacção, ou seja, é o contexto situacional criado a partir do pacto inicial estabelecido e regulado pela afirmação explícita ou implícita dos seus protagonistas que assim comunicam entre si, nomeadamente no brincar ou no jogar, criando e revelando a intenção da manifestação da ludicidade que escolheram protagonizar e, ao fazê-lo,

interagem dentro do quadro de referência da intencionalidade e da consciência da ludicidade, estabelecendo diversas conexões com experiências de outra natureza, criticando-as, mudando-as, reformulando-as, abandonando-as, divertindo-se. Consequentemente, o processo de comunicação da ludicidade produz, assim, uma diversidade de efeitos finais nos Humanos que a protagonizam. Ludicidade é, também, efeito. Porém, as diferentes interações da ludicidade não são de natureza semelhante, entre si. Elas diferenciam-se, seja pela natureza simétrica e complementar ou por ambas, seja pelos tipos lógicos que as regulam. A título de exemplo, e independentemente da modalidade da interação ser analógica ou digital, refere-se que a interação do brincar social espontâneo é regulada pela lógica da interação de tipo soma não zero (Watzlawick, 1983) e pela natureza simétrica da relação da ludicidade, enquanto que a interação jogar é regulada pela lógica da interação de tipo soma zero (ibid.) e pela natureza complementar da relação da ludicidade.

A expressão, a imaginação, a originalidade e a criatividade (LopesMCO) (Teixeira, 2004c) são dinamizadas pela metacomunicação dos protagonistas construída a partir das novas significações dadas aos seus comportamentos. Experimentando a capacidade transformadora de cada um co-produzem um novo mundo (ficcionalizado), a partir da qual se reforçam capacidades para intervir no mundo das realidades simbólicas e não ficcionadas. Contudo, ludicidade é mais do que as consequências que ocorrem no processo onde se exprime e é mais, ainda, do que a natureza dos seus efeitos. A ludicidade é tudo isso.

A proposição teórica que se defende é a consideração de que a ludicidade para ser compreendida deverá ser estudada na sua tripla dimensão de análise, ou seja, na dimensão de condição do ser do Humano, na dimensão das suas manifestações e na dimensão dos seus efeitos.

A aceitação da natureza consequencial da ludicidade conduz à construção da visão moderna da ludicidade humana e abre caminhos para uma aproximação compreensiva e mais clara sobre este fenómeno humano e social.

Deste modo, e através da intersecção entre comunicação e ludicidade alarga-se a identidade estabelecida entre uma e outra, possibilitando a distinção entre as diversas manifestações da ludicidade, como jogar, brincar, recrear, lazer e a construção de artefactos de ludicidade e a sua posterior aplicação a diversos objectos de estudo ludológico.

Por tudo isto, é no contexto comunicacional que se gera a ludicidade, sendo que a condição de ser do humano acaba por lhe acrescentar um sentido polissémico e multidimensional, reconhecedor da sua marca valorativa e, mesmo, genésica em que o humano se «joga» e «frui» na sua totalidade ontológica e mundividente.

Considera-se a ludicidade como sendo o novíssimo campo de estudos (multi)disciplinar, no interior da qual se estuda a ludologia, cujo objectivo é aprofundar o conhecimento não apenas sobre os artefactos — jogos digitais e analógicos mas, também, sobre a filosofia e o uso dos mesmos na actualidade, nas suas diversas e plurívocas dimensões. Sendo certo que o estudo dos jogos tem vindo a ser desenvolvido, nomeadamente, pelos diversos departamentos de ciências computacionais, segundo a sua perspectiva funcional, no entanto, a reflexão académica que parte de pressupostos humanísticos, culturais e comunicacionais é recentíssima, sobretudo, sendo contemporânea da explosão da cultura digital. Por outro lado, esta dificuldade de implementação dos estudos ludológicos no seio da academia tem-se devido a dois factores fundamentais, a saber: a) ao facto dos jogos e da dimensão humana e social da ludicidade serem considerados, usual e academicamente, como algo de trivial e «coisa de crianças»; e b) conseqüente-mente, comparando os jogos digitais a outros média, como o cinema ou a própria literatura, por exemplo, considera-se que eles não possuem, ainda, nem peso nem reconhecimento comparável. Residirá aqui, porventura (e, infelizmente, por vezes, ainda se observa aquela postura de rejeição teórica), o ponto central da dificuldade de se olhar para o campo da ludicidade como objecto de estudo integral e espaço onde o «humano» se dá e «joga» em toda a sua plenitude. A necessidade e (mesmo) urgência de estudo desta área do humano e, por isso, da cultura, também têm por base mais três factores, acrescidos a este factor essencial (a ordem será arbitrária): a) a actual popularidade dos videojogos; b) os jogos digitais como exemplo da interacção homem-

computador (HCI); e c) o exponencial desenvolvimento da indústria audiovisual e multimédia.

O termo Ludologia, aplicado usualmente, e em particular, aos jogos de tabuleiro, foi alargado ao contexto digital e aos videojogos em 1998, no artigo de Gonzalo Frasca intitulado «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative» (Frasca, 1998). Mais recentemente, em 2001, devido à criação do primeiro periódico académico *online* nesta área (www.gamestudies.org), criado e coordenado por Espen Aarseth e à realização, em Copenhaga, do primeiro congresso internacional, considerou-se ser esse o Ano 1 do estudo académico de jogos, aliás, é esse o título do Editorial do tal primeiro número dos «*Game Studies*». No momento da sua emergência, e que, de certo modo, ainda se vive, um dos problemas essenciais será o do confronto com as perspectivas narratológicas, presentes quer na Teoria da Literatura quer nos Estudos Fílmicos, no contexto daquilo que Janet Murray designou de «Ciberdrama» (Murray, 1997), ou seja, estudando os videojogos como *storytelling médium*. Esta aproximação narratológica também poderá ser encontrada, por exemplo, nos trabalhos de Lev Manovich (Manovich, 2001), de Jay David Bolter e Grusin (Bolter, 2001) todos eles, contudo, assentando as suas investigações mais sobre o conceito de «new media» do que do de videojogo em particular, no entanto, concebendo-o como «texto-que-pode-ser-lido» (no mesmo plano do livro e do filme, por exemplo). Numa linha bem diversa, incluindo uma taxinomia crítica por referência à noção de «texto», Espen Aarseth interroga-se, num livro escrito entre 1990 e 1995, mas só publicado, pela primeira vez, em 1997, se o jogos de computador podem ser considerados literatura (Aarseth, 2005) (nos anos 80 a maioria dos jogos interessantes eram em forma textual e não gráfica) (posteriormente, concluiu que não), e, em caso afirmativo, de que tipo. Daqui nasceu o neologismo «cibertexto», exprimindo, por comparação com o conceito de Cibernética de Wiener, a noção de «textos dinâmicos» (=ergódicos), isto é, enquanto organização mecânica do texto.

Contudo, a Ludologia, não excluindo esse ponto de vista narratológico (Frasca, 2003), pretende cortar com esse modo de encarar os jogos, partindo da análise das suas regras, *design de interface* e, sobretudo, de fruição, isto é, do jogo no seu contexto

hermenêutico e fenomenológico (Teixeira, 2004b;2004c), bem como no cruzamento (arquetipal) de *ludus* e *paidia*.

A expectativa criada neste grupo de trabalho – GT Comunicação e ludicidade é o propiciar a reflexibilidade interrogativa e crítica entre os seus participantes e, assim, promover o aprofundamento e a abertura à discussão entre todos os que nele participam. No centro do debate estarão os seguintes trabalhos “A participação activa de Crianças no design de artefactos lúdicos digitais” de Ana Veloso e associados; “Os jogos: potencialidades comunicativas e de desenvolvimento da consciência” de Luís Pereira e Ana Amélia Carvalho; “Design de criatividade: uma abordagem sistémica na análise compreensiva da promoção e desenvolvimento da criatividade no quadro da experiência criativa e da pragmática de aprendizagens e de mudanças, um contributo teórico da Escola de pensamento de Palo Alto” de Inês Guedes de Oliveira e associada; “Jogo #1/Nível #3. Ludologia: Uma disciplina emergente?” de Luís Filipe B. Teixeira; “Design de Ludicidade: do domínio da emoção no desejo, à racionalidade do desígnio, ao continuum equifinal do desenho e à confiança que a interacção social lúdica gera” de MConceição O. Lopes.

Paralelamente ao GT realiza-se um Fórum com a temática dos Videojogos, intitulado «Videojogos05», sob a coordenação de Luís Filipe B. Teixeira, Nelson Zagalo e Óscar Mealha e com a participação de um grupo alargado de investigadores nacionais. Com este Fórum pretende-se, essencialmente, a) que todos os investigadores desta área científica se conheçam e discutam o «estado-da-arte» da investigação dos videojogos em Portugal; b) saber quais as linhas de investigação («game studies», «game *design*», «game programming», etc.) que têm vindo a ser desenvolvidas nas várias academias portuguesas; c) uma abordagem de experiências internacionais já iniciadas, nomeadamente, os exemplos nórdico (<http://game.itu.dk>) e Norte-Americano (<http://egl.gatech.edu/>), no sentido de futuros contactos e troca de experiências internacionais e de cooperação; c) a criação de uma rede académica portuguesa; d) a ligação entre a Academia e a Indústria, quer em termos de massa-crítica quer de recursos humanos.

Bibliografia

AARSETH, Espen (2005), *Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica*, (orig.:1997) Lisboa, Pedra de Roseta

_____ (2004), «Genre trouble: Narrativism and the art of simulation», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan; *First Person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, pp. 45-54

(www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?essay_id=aarseth&command=view_essay)

_____ (2001), «Computer Games Studies: Year One», in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, Editorial (www.gamestudies.org/0101/editorial.html)

Bateson, G. *A Theory of Play and Fantasy*, *Psychiatric Research Reports*, V. 2 PP. 39-51. (1955).

Bateson, G. *A Theory of Play and Fantasy*. In *Symposium Cultural, Anthropological, Semantic, and Communications Approaches*: 39-51. (1954).

Symposium on Information Storage and Neuronal Control, Houston, Texas. 1962.

Bateson, G. Vers *Une Écologie de L'Esprit*. Tome I, Ed. Seuil, 1977.

Bateson, G. Vers *Une Écologie de L'Esprit*. Tome II, Ed. Seuil, 1980.

Bolter, Jay David, and R. Grusin, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, 2001

Cronen, E., Vernon. The Consequentiality of Communication. In: Sigman (1995) ob. citada.

Sigman, S.J.. The Consequentiality of Communication. USA, Ed. Lawrence E. Ass. Ltd, 1995.

Frasca, Gonzalo *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*, in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, pp. (2003),

(http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf)

_____ (2003), «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place» (http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)

_____ (2001), «Videogames of the oppressed – videogames as a mean for critical thinking and debate» (<http://www.ludology.org/articles/thesis/>)

_____ (1998), «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative», *Parnasso* 3, Helsínquia, pp. 365-371 (<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>)

(1997), «El videojuego como medio para una narrativa interactiva: notas para una poética del joystick», Orbicom (www.orbicom.uqam.ca/en/papers/frasca.html)

Heidegger, M.. *Sein und Zeit*, Niemeyer. 1927.

Jenkins, Henri, Interviewed in *Learning curve: is the academic community finally accepting videogames?*, Edge, April, pp. 54-61

Lopes, MCO, *Ludicidade, contributo para a busca dos sentidos do Humano*. Ed. U. Aveiro (2004).

_____ *Cidadania Activa, Direitos Humanos em Acção*. Ed. U. Aveiro. (2003)

Lopes MCO. *Spontaneous Social Playing. Contributing to giving more value to a unique manifestation of Human Ludicity*. XV World Conference IPA – Brasil. S. Paulo, 4-8 Novembro, 2002.

_____ *Comunicação, contributo para a busca dos sentidos do Humano*. Edição Universidade de Aveiro, 2004.

_____. *Ludicidade, o que é?*. Comunicação apresentada na 9ª Conferência Internacional do ITLA - International Association of Toys Libraries. Fundação Calouste Gulbenkian dias 14 a 19 de Maio. Lisboa. 2002.

_____. *Comunicação e Ludicidade na formação do cidadão pré-escolar*. Comunicação apresentada no dia 11, na sala C. in Cruzar Saberes em Educação - 5º Congresso - O particular e o Global no Virar do Milénio - Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação. Fevereiro, 2000

_____. *Ludicidade é comunicação*. Comunicação apresentada no IV Congresso LUSOCOM. Brasil, Ilha Porchat, S. Vicente, 21 de Abril. 1999.

_____. *Toy Libraries and Consequentiatlity of play and Communication in the XIV World Conference of The International Association of Child's To Play*. 1999.

_____. *BSE - Brincar Social Espontâneo - A Comunicação e a Ludicidade na Formação do Cidadão Pré-Escolar*. In VIII Encontro de Ludotecas e Espaços Lúdicos ao Ar Livre , realidades e Virtualidades da Ludicidade na Viragem do Milénio. 24 de Março. Promovido pelo Instituto de Apoio à Criança. Palácio D. Manuel I, Évora. 1999.

_____. *Ludicidade. As In- distinções? das manifestações - Brincar, Jogar Recrear e Lazer* . In VIII Encontro de Ludotecas e Espaços Lúdicos ao Ar Livre, realidades e Virtualidades da Ludicidade na Viragem do Milénio. 23 de Março. Promovido pelo Instituto de Apoio à Criança. Palácio D. Manuel I, Évora. 1999.

_____. *Ludicidade is Communication - Spontaneous Social Play in the education of the pre-school citizen*. In The 8th International Conference of Toy Libraries. Play and Society. 28-August - 3 September. Tokio Japan. pp40. 1999.

_____. *Comunicação e Ludicidade*. Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 1998.

_____. *O Brinquedo como Médium de Comunicação*. In Para Intervir em Educação. José Tavares (ed.), Aveiro, CIDInE, 47-63, 1994.

_____. *"Ludicidade-a visão moderna da condição lúdica Humana"*. In Actas Games Workshop Entretenimento Digital e Jogos Interactivos. 12 de Julho, Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa.

Manovich, Lev, *The language of new media*, MIT Press, 2001

Mead, George. *Mind Self and Society*. Chicago, University of Chicago Press. (1934)

Murray, Janet (1997), *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*, New York, The Free Press

Teixeira, Luís Filipe B., *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta-Edições e Comunicação, Lda, 2004 (sobretudo o cap. IV. «Prolegómenos a uma Teoria Ludológica», pp. 155-192)(www.pedraderoseta.pt)

Teixeira, Luís Filipe B. (org.), *Cultura de Jogos, Caleidoscópio: Revista do Departamento de Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias*, nº 4, 2004

_____. «*Ludologia (Jogo #2/Nível #1). Retrato do Mesmo (Homem) enquanto Outro: Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas*», in www.ciberscopio.net (secção ciber simulação), Coimbra capital da cultura, Outubro de 2003 (reedição em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta-Edições e Comunicação, Lda, (2004a) pp.186-192)

_____. «*Ludologia (jogo #1/nível #2) Em torno da fenomenologia do jogo cerimonial: Do lúdico categoria operatória do sagrado*», in *Caleidoscópio* nº 4, sobre *Cultura*

de jogos, 2004 (reedição em *Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta-Edições e Comunicação, Lda, (2004b)pp. 175-185)

_____ «*Ludologia.(Jogo #1/Nível #1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário*» in *Comunicação e Sociedade*, Universidade do Minho, 2003, pp.163-179 (reedição em *Hermes ou Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)*, Lisboa, Pedra de Roseta-Edições e Comunicação, Lda, (2004c)pp. 157-174)

_____ *O nascimento do Homem em Pessoa: A heteronímia como jogo da demiurgia divina*, Lisboa, Cosmos, 1992, sobretudo pp. 59-64 (texto, reformulado e actualizado, da sua dissertação de Mestrado em Filosofia, defendida em 1990 na Universidade Clássica de Lisboa)

Watzlawick, Paul et al. *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*. W.W.W. Norton & Company. (1967).

Watzawick, P.. *The Situation is Hopeless But Not Serious*. W.W. Norton & C^a. 1983.

Winkin, Yves (eds.). *La Nouvelle Communication*. Paris, Seuil. 1981.

Witzezaele, J., J. ; **Garcia**, T.. *À la Recherche de L'École de Palo Alto*. Paris, Seuil. 1992.
Marc, E.; Picard, E.. *L'École de Palo Alto*. France, Retz.1994.

www.gamestudies.org (The International Journal of Computer Game Research)

<http://www.sagepub.co.uk/journal.aspx?pid=107057> (Games and Culture A Journal of Interactive Media)

www.ludology.org

www.digra.org

www.costik.com/weblog/

[http://www. Csuhico.edu/phed/tasp/playstud.htm](http://www.Csuhico.edu/phed/tasp/playstud.htm) (TASP -The Association for the Study of Play)