

Magazyn Ludologiczny Techstów, Rok Pierwszy

Chociaż gry komputerowe towarzyszą nam już od czterech dekad, jeszcze do niedawna świat akademicki wydawał się bardzo sceptycznie nastawiony do tego coraz popularniejszego zjawiska kulturowego. Przełom nastąpił w marcu roku 2001, kiedy to w Kopenhadze zorganizowano pierwszą konferencję naukową na temat gier komputerowych. Na uniwersytetach po raz pierwszy pojawiają się zajęcia z teorii gier. Espen Aarseth – uznany duński ludolog – ogłasza powstanie „Game Studies”, pierwszego akademickiego magazynu ludologicznego.

Dziś nauka o grach to niezwykle dynamicznie rozwijająca się dziedzina. Także w Polsce.

Niestety polscy badacze gier w dużej mierze wciąż są rozproszeni po różnych ośrodkach akademickich, rzadko pojawiając się na międzynarodowych konferencjach u boku ludologów z Danii, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Niemiec czy Stanów Zjednoczonych. W kończącym się roku, zabrakło też tak ważnego czynnika scalającego jak konferencja ludologiczna w Poznaniu.

Dlatego zespół Magazynu Ludologicznego Techstów postanowił otworzyć Kryptę 101 i zaprezentować polski akademicki potencjał ludologiczny szerszej publiczności.

Wychodzimy więc z podziemia i ogłaszamy Rok Pierwszy dwujęzycznego magazynu ludologicznego, który, mamy nadzieję, stanie się pomostem pomiędzy badaczami gier komputerowych z polski oraz z zagranicy.

Tematem przewodnim pierwszego numeru Magazynu jest Teoretyzowanie Gier Dzieciństwa. Będziemy zatem próbować zgłębić tajemnicę fascynacji grami takimi jak Super Mario Bros, Lemingi, Pacman czy Stargate Defender. Mile widziane są także rozważania dotyczące MUDów - pierwszych komputerowych gier RPG opartych na interfejsie tekstowym, wsparte własnymi wspomnieniami. Ponieważ gry komputerowe są niezwykle bogatą i dynamiczną dziedziną, nie sposób badać je przy użyciu jednej z góry ustalonej teorii. Różnorodność gier wymaga zastosowania zróżnicowanych metod analitycznych. Do tworzenia naszego brikolażu zachęcamy zatem literaturoznawców, kulturoznawców, socjologów, antropologów, psychologów, a przede wszystkim ludologów.

Redakcja:

Sonia Fizek

soniafizek@soniafizek.com

Mariusz Pisarski

mariusz.pisarski@techsty.art.pl

Ludological Magazine, Year One

Call for Papers

In 2001 Espen Aarseth launched the first issue of his academic journal, announcing Year One of *Computer Game Studies*. Nearly nine years after that cutting-edge event, we are introducing the first Polish, academic, peer-reviewed journal, in which all the articles will be available in an English language version as well. By doing so, we hope to present the achievements of Polish researchers to a wider audience. Also, we would like to bridge the gap between ludologists from our home country and abroad.

The first issue will be devoted to Childhood Video Games. We will try to discover why people are fascinated with games such as *Super Mario Bros*, *Lemmings* or *Pacman*; Academic reflections on text-based, Multi-User Dungeons are also welcome. As Michael Nitsche notices in his most recent book (*Video Game Spaces 2008*) "The variety of games calls for a diversity of analytical approaches: no one approach is sufficient, but many offer different yet interconnected perspectives." Keeping this assumption in mind, we encourage researchers from various disciplines to contribute to our video game bricolage. Subject areas may include (but are not limited to):

- Critical theory: Ludology, Narratology, Gender Studies, Philosophy, Sociology, Psychology, Anthropology.
- Educational applications
- Design theory and practice: flash game presentations by independent developers are most welcome.

Principal Editor

Sonia Fizek

soniafizek@soniafizek.com

Associate Editor

Mariusz Pisarski

mariusz.pisarski@techsty.art.pl