

4. Tarmaeva, V. I. (2012) K voprosu o ponimanii povestvovatel'nogo teksta [=On the problem of narrative text comprehension], in: *Sibirskiy filologicheskij zhurnal* [=The Siberian philological journal], N 4, 208-215 pp. (in Russ.)

5. Yugai, I. I. *Osnovnyye etapy osvoeniya mediatekhnologiy iskusstvom* [= The principal stages of art development with media technology] available at <http://www.gup.ru/events/smi/detail.php?ID=166131>, accessed 25.10.2014, (in Russ.)

6. Adams, E. W. *Sex in Computer Games*, available at <http://www.gamasutra.com/features/designersnotebook/Adams.htm>, accessed 25.10.2014.

7. Adams, E. W. *The Role of Architecture in Video Games*, available at <http://www.designersnotebook.com/Columns/columns.htm>, accessed 20.11.2014.

8. Rollings, A., Adams, E. (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, New Riders publishing, 648 pp.

9. Crawford, C. (1997) *The Art of Computer Game Design*, Washington State University, 96 pp.

10. Bateman, C. *Designing Rewards in Games*, available at <http://ihobo.com/2007/05/14/designing-rewards-in-games/>, accessed 20.11.2014.

*Вестник Челябинского государственного университета. 2015. № 5 (360).
Филология. Искусствоведение. Вып. 94. С. 350–356.*

УДК 070, ББК Ч6

Ю. О. Шитенко

«НОВОСТНЫЕ ИГРЫ» КАК ФЕНОМЕН ЖУРНАЛИСТИКИ

Автором исследуется феномен «новостных игр», обладающих большим потенциалом применения в современных интернет-СМИ. Автор подходит к определению «новостной игры», поэтапно рассматривая термины 'игра', 'видеоигра' и 'серьезная игра'. В статье кратко приводятся взгляды на коммуникацию между игроком и видеоигрой и демонстрируется потенциал использования этого вида коммуникации на примере «новостной игры» «Fort McMoney».

Ключевые слова: игра; видеоигра; «серьезная игра»; «новостная игра»; нарратив; интерактивный нарратив; симуляция; «процедурная риторика».

«Новостная игра» – видеоигра, целью которой в первую очередь является осмысление ее контекста – реальной ситуации, которую символически транслирует игра. Это определение выведено из статьи «Игровая технология в современных средствах массовой коммуникации» В. А. Савицкого [5]. Автор противопоставляет newsgames компьютерным играм, являющимся замкнутыми системами, имеющими смысл в самих себе и не предполагающих другой реальности, кроме собственной.

Кроме работ В. А. Савицкого, в данном исследовании использовались исследования Иана Богоста [12; 13], на сегодняшний день считающегося одним из самых авторитетных теоретиков «новостных игр», Гонзало Фраски [18], исследователя философии игр и создателя некоторых «новостных игр», Криса Кроуфорда, известного, в основном, благодаря своим рабо-

там по теории видеоигр [14], Анны Виель [22] и других исследователей философии игр, культурологии, теории коммуникации, социологии и других областей научного знания. Особое внимание уделено работе корифея в области исследования игр Йозефа Хейзинги [7].

Игра

В седьмой главе «Homo Ludens» Йозеф Хейзинга предлагает следующее толкование понятия: «<Игра – > Это некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла; зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой. Такое поведение сопровождается ощущением

напряжения и подъема и приносит с собой снятие напряжения и радость» [7].

Несмотря на вышеуказанные минусы определения, оно является одним из самых приемлемых для данной работы как раз благодаря его обобщенному характеру.

Видеоигры

Следующий шаг в разговоре о новостных играх – определение видеоигр. Проанализировав толкования видео- и компьютерных игр нескольких исследователей [см., например: 1; 4; 8], мы составили еще одно, достаточно широкое, определение термина ‘видеоигра’.

Видеоигра – это программное обеспечение digital-платформы, обеспечивающее с помощью устройств ввода и вывода информации развивающе-развлекательную интеракцию с пользователем, ограниченную во времени и пространстве, имитирующую в виртуальном пространстве жизненные и воображаемые ситуации и задающую определенные правила игрового процесса.

На наш взгляд, программное обеспечение будет являться видеоигрой при наличии хотя бы одного из двух фундаментальных признаков:

- 1) наличие у игрока роли в виртуальном мире, определяющей его поведение;
- 2) правила игры, условия победы и поражения.

Большинство видеоигр отводят игроку в виртуальном мире определенную роль, отличную от роли читателя, зрителя или слушателя, которая диктует ему соответствующие условия поведения (пилот вертолета, лейкоцит, частный детектив, наемный убийца, паломник и так далее). Однако существуют и игры, где роль игрока не задана: например, некоторые карточные, логические и казуальные игры. Однако неотъемлемой характеристикой таких видеоигр являются эксплицированные правила игры, условия победы и поражения. Данная схема показывает, что если программное обеспечение выполняет хотя бы одно из этих условий, оно является видеоигрой. На пересечении условных областей располагаются видеоигры, выполняющие оба данных условия.

Serious games, или «серьезные видеоигры»

В 1970-м году американский инженер, педагог, эколог, предприниматель и социолог Кларк Абт ввел термин ‘serious games’ («серьезные игры») в одноименном исследовании: «Мы имеем дело с “серьезными играми” в том смысле,

что эти игры имеют явную и тщательно продуманную образовательную цель, тогда как развлекательная цель для них вторична» [11].

Майк Зайда дает свое определение: «“Серьезная игра” – это умственное состязание, воспроизводимое с помощью компьютера в соответствии с определенными правилами и использующее развлекательные стратегии для гражданского или корпоративного обучения, образования, обучения в области педагогики, здравоохранения, политики, а также для реализации целей стратегической коммуникации» [23].

На сегодняшний день термин ‘серьезные игры’ все чаще употребляют в медиасфере в отношении видеоигр, чьими целями являются воспитание, образование, трансляция идей, а также выработка полезных навыков у игрока. По поводу корректности этого термина время от времени возобновляются споры. «Серьезность» вышеописанных видеоигр связана с тем смыслом, который в процесс игры вкладывает гейм-дизайнер и сам игрок. Поэтому этот термин целесообразно рассматривать как временный, лишь указывающий на связь между целью создания игры и ее местом в ряду других видеоигр [18].

Самое систематизированное собрание «серьезных игр» на сегодняшний день создано на сайте «Serious Game Classification» [Serious Game Classification], где видеоигры условно разделены по жанру, цели и целевой аудитории. Ряд исследователей [см., например: 12; 13; 16], классифицируя «серьезные игры», выделяет феномен «новостных игр», изучению которого посвящена эта статья.

News games, или «новостные игры»

В начале исследования мы уже приводили определение ‘новостной игры’. Одна из наших гипотез состоит в том, что в профессионально созданной ‘новостной игре’ разработчиками уже должны быть заложены все механизмы, помогающие игроку получить заложенное сообщение, разобраться в проблеме и понять принципы функционирования той или иной системы.

Если воспользоваться определением ‘новостных игр’ как термина, определяющего широкий спектр явлений, возникающих на пересечении журнализма и видеоигр [13], то под него подпадут видеоигры, не удовлетворяющие указанному выше требованию. Например, видеоигра «Whack Osama!» («Ударь по Усаме!»), позиционируемая разработчиками как «новостная» [21]. Видеоигра определенно касается темы отношения к бывшему лидеру

организации «Аль-Каида», однако не транслирует никаких событий, не несет конкретной информации о персоналиях, не симулирует принципы работы, например, террористических организаций или механизмы манипулирования общественным мнением в отношении исламистских группировок. Сообщение видеоигры плохо считывается и не конвертируется в сообщение журналистского текста. Понятие ‘новостных игр’ не должно включать в себя подобные явления.

Один из теоретиков news games И. Богост предлагает следующую классификацию ‘новостных игр’:

- игры-колонки / editorial games («September 12»);
- игры-таблоиды / tabloid games («Mel Gibson Drunk Driving»);
- репортажные игры / reportage games («Superinteressante» – «A Cobra Vai Fumar»);
- игры-инфографика / infographic news games («The Wired» – «Cutthroat Capitalism: The Game»);
- редакционные игры / literacy news games («Sports.ru» – «Почувствуй себя главным редактором Sports.ru»);
- комьюнити-игры / community games («World Without Oil»);
- игры-задачи / puzzles («РИА Новости» – «Ялтинская конференция: история вопроса»);
- документальные игры («Arte» – «FortMcMoney»);
- платформы для «новостных игр» («Play the News») [13].

Изучая возможности применения ‘новостных игр’ в СМИ, нужно понимать, что news games – только один из возможных способов представления актуальной и общественно-значимой информации. Как заметил в интервью сооснователь игровой студии «the Good Evil» Маркус Беш: «Новостные игры не заменят классическое освещение новостей, но зато могут расширить сферу журналистики в 21 веке» [3]. Среди СМИ, успешно использующих ‘новостные игры’ на практике, можно назвать «The Wired» («Cutthroat Capitalism: The Game»), «The Wall Street Journal» («Helicopter Ben»), «The Huffington Post» («Moral Combat: Obama versus Romney»), «BBC» («Climate Challenge»), «The Washington Post» («GOP presidential election endorsements»), «РИАНовости» («Не переизбрали!») и другие.

Нарратив, симуляция и процедурная риторика: о повествовании в видеоигре

Спор о том, нарративны ли видеоигры, ведется до сих пор. Обратимся к работе И. В. Троцука «Нарратив как междисциплинарный методологический конструкт в современных социальных науках»: «<...>Нарративы – это основной способ придания смысла человеческим действиям через организацию кажущихся несвязанными и независимыми элементов существования в единое целое<...>». Данное определение и указанные признаки нарратива не противоречат определению видеоигры: гейм-дизайнеры разрабатывают игры, основываясь на некоем бытовом и профессиональном опыте, упорядочивают события в ней, руководствуясь законами драматургии. Кроме того, всякий игровой опыт может быть структурирован и изложен в виде текста. Этот же момент отмечает теоретик game studies Йеспер Юль. Однако далее исследователь обозначает и другую точку зрения: «Нарратив может быть имманентен человеческому сознанию, но это не значит, что описание чего бы то ни было должно осуществляться в терминах нарратологии. И если некий объект может быть представлен в качестве нарратива, еще не значит, что этот объект является нарративным сам по себе» [19]. Йеспер Юль допускает появление в XXI веке интерпретаций, позволяющих разрешить эту дилемму, не отказываясь от нарративного подхода. Некоторые исследователи и практики считают одним из возможного спектра решений – признание концепции интерактивного нарратива, или интерактивного повествования.

Интерактивный нарратив – обобщающий термин, охватывающий все возможные способы рассказывания историй, при которых процесс динамически изменяется в зависимости от физического взаимодействия в реальном времени [2].

Множество появившихся в последние годы проектов в области журналистики данных, экспериментального кинематографа и различных симуляций и реконструкций, как и видеоигры, отличаются высокой интерактивностью. Это общая тенденция «погружения» в материал, в виртуальную реальность уже стала трендом в медиасфере и, несомненно, сохранится в ближайшие годы.

Не все исследователи склонны считать интерактивный нарратив самым подходящим термином для описания коммуникации между игроком и видеоигрой. Г. Фраска описывает данный процесс через понятие симуляции: «Симуляция – это не просто совокупность различных вариативных историй; это среда, в

которой можно проследить функционирование альтернативной реальности: сама по себе симуляция не нарратив, а нечто отличное; подобно тому, как калейдоскоп не может быть рассмотрен как собрание различных картинок, – это, скорее, некое устройство, генерирующее изображения с помощью определенных механик» [18].

Еще одна точка зрения на коммуникацию между видеоигрой и игроком, концепция «процедурной риторики», принадлежит Иану Богосту: «Я ввожу термин “процедурная риторика” для нового вида персуазивной экспрессивной практики <...> создания, объяснения и понимания процессов. Именно процессы определяют принципы работы чего бы то ни было; методы, технику и логику, движущую функционированием системы<...>. Риторика же тесно связана с эффективным и убеждающим выражением мыслей. Таким образом, “процедурная риторика” – <...>это практика убеждения посредством как процессов в общем, так и вычислительных процессов в частности» [13].

При всем кажущемся различии подходов к определению коммуникации между игроком и видеоигрой исследователи соглашаются в главном: все признают особую роль игровых процессов и выделяют в этой связи высокую интерактивность как одну из главных особенностей видеоигр.

Одним из самых глобальных и одновременно самых удачных примеров «новостных игр» на сегодняшний день можно считать «FortMcMoney» [17], совместный проект Филиппа Ламара, Рафаэль Уисмос (дизайн-студия «ТОХА»), Доминика Уильема («National Film Board of Canada») и Давида Дюффрена, в ассоциации с телеканалом «Arte». «FortMcMoney» позиционируется своими создателями как документальная игра (documentary game, docugame) в реальном времени, исследующая политические, социальные, экологические и экономические проблемы, вызванные разработкой битуминозных песков в городе Форт МакМеррей.

Действие игры разворачивается на севере Канады, в провинции Альберта. Это третий по запасам нефти регион в мире и экономическая опора всей Канады. Цель видеоигры определена ее создателями: «Мы хотим передать в руки игроков весь город и его комьюнити, чтобы они могли исследовать их так, как захотят. У каждого должно сформироваться собственное мнение о том, что же там происходит».

Каждый игрок должен найти ответ на главный вопрос «новостной игры»: как добыча нефти влияет на экономику, политику, отношения между людьми? И эти ответы могут оказаться совершенно разными.

В задачи создателей видеоигры входило объективное освещение выбранной проблемы. Для этого были выбраны представители различных сообществ города Форт МакМеррей и его окрестностей, с которыми игрок посредством персонажа может активно взаимодействовать как в диалоговой форме, так и выполняя совместные действия. Представители подобраны таким образом, чтобы обеспечить максимально возможное погружение в поднятую проблему и дать возможность игроку ознакомиться с большим количеством разных мнений: в выборку из 55 интервью попали различные люди, начиная от местного бездомного и заканчивая мэром города.

Два года команда проекта вела расследования, связанные с нефтедобычей в данной регионе и ее влиянием на жизнь местного комьюнити. На этом этапе велись съемки на местах добычи нефтепродуктов (в рамках видеоигры игрок с помощью персонажа может посетить две крупнейших компании: «Shell» и «Synchrude»), а также отбирались ключевые фигуры видеоигры, так называемые лидеры мнений. Все места, события и люди в видеоигре реальны и представлены без изменения имен и названий.

Итоги проекта «FortMcMoney» демонстрируют, насколько эффективным может быть такой способ подачи журналистского материала и как сильно новые технологические возможности трансформируют коммуникационные практики. В проекте зарегистрировалось более 415000 игроков, из них более 21000 исследовали весь виртуальный мир и постоянно участвовали в дебатах и исследованиях проекта. Несмотря на то, что фактически действие игры закончилось около года назад, счетчик постоянно показывает активность на сайте игры.

Данный проект продемонстрировал, насколько успешно можно применять новые технологии для небывалого масштаба раскрытия той или иной общественно значимой проблемы в журналистской практике. За проектами, подобными «FortMcMoney», будущее «новостных игр», а за «новостными играми» во многом стоит будущее журналистики. Не секрет, что лучше всего человек (в нашем случае – читатель, зритель, слушатель или игрок) разбирается в том, с чем имеет дело непосредственно. Если работать

в направлении развития этой «непосредственности», обеспечить аудитории максимальное «вживание» в материал, то можно приблизиться к достижению такого подчас эфемерного качества материалов, как объективность.

Список литературы

1. Деникин, А. В защиту видеоигр (от некоторых исследователей) [Электронный ресурс] / А. Деникин // GameStudies.ru. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785>.
2. Захарова, О. Интерактивное повествование и мультимедиа в системе профессионального обучения и повышения квалификации / О. Захарова // Мир науки, культуры, образования. 2013. 4 с.
3. Карбасова, Н. Зачем СМИ нужны новостные игры – и что с ними делать: интервью [Электронный ресурс] / Н. Карбасова // onMedia. URL: <http://onmedia.dw-akademie.de/russian/?p=5259>.
4. Каткова, А. Компьютерные игры как средство стимулирования познавательного интереса будущих учителей к практическим занятиям информатикой: автореф. дис. ... канд. пед. наук [Электронный ресурс] / А. Каткова. М., 2007. URL: <http://elar.uspu.ru/bitstream/123456789/349/1/aref00083.pdf>.
5. Савицкий, В. Игра как феномен журналистского творчества: тип текста, жанры публикаций: автореф. дис. ... канд. филол. наук [Электронный ресурс] / В. Савицкий // Медиаскоп. 2010. URL: <http://www.mediascope.ru/node/666>.
6. Троцук, И. Нарратив как междисциплинарный методологический конструкт в современных социальных науках / И. Троцук // Вестн. РУДН. М., 2004. 58 с.
7. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры [Электронный ресурс] / Й. Хейзинга. М., 1997. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000780/index.shtml>.
8. Шмалый, Д. Этика и исследования видеоигр: определение проблемного поля [Электронный ресурс] / Д. Шмалый. М., 2013. URL: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2013/2326/33295_5cfb.pdf.
9. Aarseth, E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] / E. Aarseth. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
10. Aarseth, E. Playing Research: Methodological approaches to game analysis [Электронный ресурс] / E. Aarseth. URL: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>.
11. Abt, C. Serious Games / C. Abt // Viking Press. 1970. P. 4.
12. Bogost, I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames [Электронный ресурс] / I. Bogost. URL: http://simonecampos.net/Academia/Bogost_PersuasiveGames.pdf.
13. Bogost, I. Newsgames: journalism at play [Электронный ресурс] / I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer. URL: http://www.usc.es/posgrao/posteoria/profesorado/lopez/2012/journalism_at_play.pdf.
14. Crawford, C. The Art of Computer Game Design [Электронный ресурс] / C. Crawford. URL: http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf.
15. Cutthroat Capitalism: видеоигра [Электронный ресурс]. URL: http://archive.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame.
16. Djaouti, D. Classifying Serious Games: the G/P/S model [Электронный ресурс] / D. Djaouti, J. Alvarez, J.-P. Jessel, O. Rampnoux. URL: <http://www.irma-international.org/viewtitle/52492/>.
17. FortMcMoney: видеоигра [Электронный ресурс]. URL: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>.
18. Frasca, G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [Электронный ресурс] / G. Frasca. URL: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf.
19. Juul, J. Games Telling stories? A brief note on games and narratives [Электронный ресурс] / J. Juul. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
20. Serious Game Classification [Электронный ресурс]. URL: <http://serious.gameclassification.com/EN/index.html>.
21. Whack Osama!: видеоигра [Электронный ресурс]. URL: <http://www.newgrounds.com/portal/view/32070>.
22. Wiehl, A. Newsgames – Typological approach, re-contextualization and potential of an underestimated emerging genre [Электронный ресурс] / A. Wiehl. URL: http://www.ifla.org/files/assets/newspapers/Geneva_2014/s6-wiehl-en.pdf.
23. Zyda, M. From Visual Simulation to Virtual Reality to Games [Электронный ресурс] / M. Zyda. URL: <http://www.itu.dk/courses/MGT/E2009/Zyda.pdf>.

Шитенко Юлия Олеговна – студент Института филологии и языковой коммуникации
Сибирского федерального университета.
moonybunkface@yandex.ru

NEWSGAMES AS A NEW PHENOMENON OF JOURNALISM

This study is dedicated to the phenomenon of newsgames which has a great potential of using in journalistic sphere. Unfortunately, we still have not so many examples of using newsgames in Russian mediasphere. As a result, this phenomenon is still underestimated by Russian researchers and this fact explains difficulties with translations of common terms: not only the term “newsgame”, but also “serious game” or “procedural rhetoric”. The author of this article suggests new and more concrete definitions of video game and newsgame. Also a new point of view on basic features of every video game is suggested; it states that every video game must satisfy at least one of these two conditions: define the role of a player and have specific rules or conditions of winning and losing. The author is summarizing different points of view on communication between player and video game briefly describing narrative, interactive narrative, simulation and procedural rhetoric. “Fort McMoney”, the so called “documentary game”, is used as one of the best examples of newsgames for this article.

Keywords: *game; video game; serious game; newsgame; narrative; interactive narrative; simulation; procedural rhetoric.*

References

1. Denikin, A. “V zashchitu videoigr (ot nekotorykh issledovateley)” [=To protect video games (from some researchers)], in: *GameStudies.ru*, available at: <http://gamestudies.ru/post/1785>, accessed 09.01.2015 (in Russ.).
2. Zakharova, O. (2013) “Interaktivnoe povestvovanie i mul'timedia v sisteme professional'nogo obucheniya i povysheniya klassifikatsii” [=Interactive storytelling and multimedia in a system of professional education and training], in: *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [=The World of Science, Culture and Education]. 4 p. (in Russ.).
3. Karbasova, N. “Zachem SMI nuzhny novostnye igry – i chto s nimi delat” [=Why do we need newsgames and what should we do with them], in: *onMedia*, available at: <http://onmedia.dw-akademie.de/russian/?p=5259>, accessed 28.12.2014 (in Russ.).
4. Katkova, A. (2007) “Komp'yuternye igry kak sredstvo stimulirovaniya poznavatel'nogo interesa budushchikh uchiteley k prakticheskim zanyatiyam informatikoy” [=Computer games as a tool of stimulating cognitive interest of the future teachers for practical classes in computer science], available at: <http://elar.uspu.ru/bitstream/123456789/349/1/aref00083.pdf>, accessed 23.12.2014 (in Russ.).
5. Savitskiy, V. (2010) “Igra kak fenomen zhurnalistskogo tvorchestva: tip teksta, zhanry publikatsiy” [=The game as a phenomenon of journalistic creativity: text type, genre publications], in: *Mediaskop*, available at: <http://www.mediascope.ru/node/666>, accessed 23.12.2014 (in Russ.).
6. Trotsuk, I. (2004) “Narrativ kak mezhdistsiplinarnyy metodologicheskiy konstrukt v sovremennykh sotsial'nykh naukakh” [=Narrative as an interdisciplinary methodological construct in the social sciences], in: *Vestnik RUDN* [=RUDN Mercury]. Moscow, 58 p. (in Russ.).
7. Kheyzinga, Y. (1997) “Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury” [=Homo Ludens; Articles on the history of culture], available at: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000780/index.shtml>, accessed 23.12.2014 (in Russ.).
8. Shmaliy, D. (2013) “Etika i issledovaniya videoigr: opredelenie problemnogo polya” [=Ethics and research of video games: defining problem field], available at: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2013/2326/33295_5cfb.pdf, accessed 23.12.2014 (in Russ.).
9. Aarseth, E. (2001) “Computer Game Studies, Year One”, available at: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
10. Aarseth, E. (2003) “Playing Research: Methodological approaches to game analysis” available at: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>
11. Abt, C. (1970) “Serious Games”, in: Viking Press, p. 4.

12. Bogost I. (2007) "*Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*", available at: http://simonecampos.net/Academia/Bogost_PersuasiveGames.pdf
13. Bogost, I., Ferrari S. and Schweizer B. (2010) "*Newsgames : journalism at play*" available at: http://www.usc.es/posgrao/posteoria/profesorado/lopez/2012/journalism_at_play.pdf
14. Crawford, C. (1982) "*The Art of Computer Game Design*", available at: http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf
15. CutthroatCapitalism: video game, available at: http://archive.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame
16. Djaouti, D., Alvarez J., Jessel J.-P. and Rampnoux O. (2011) "*Classifying Serious Games: the G/P/S model*" available at: <http://www.irma-international.org/viewtitle/52492/>
17. FortMcMoney: video game, available at: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>
18. Frasca, G. (2003) "*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*" available at: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
19. Juul, J. (2001) "*Games Telling stories? A brief note on games and narratives*", available at: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
20. "SeriousGameClassification", available at: <http://serious.gameclassification.com/EN/index.html>
21. "WhackOsama!" videogame, available at: <http://www.newgrounds.com/portal/view/32070>
22. Wiehl, A. (2014) "*Newsgames – Typological approach, re-contextualization and potential of an underestimated emerging genre*" available at: http://www.ifla.org/files/assets/newspapers/Geneva_2014/s6-wiehl-en.pdf
23. Zyda, M. (2005) "*From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*", available at: <http://www.itu.dk/courses/MGT/E2009/Zyda.pdf>