

Maksymilian Grzywna

Alternate reality game – ostateczna forma gry?

Dynamiczne zmiany rynku medialnego na początku XXI wieku poskutkowały zaistnieniem nowych bytów medialnych, takich jak zjawisko *alternate reality game*. Artykuł przedstawia podstawowe założenia i krótką historię powstania owego zjawiska, prezentując także studium przypadku *Neurocam* – gry alternatywnej rzeczywistości, mającej związek ze światem naukowym.

Słowa kluczowe: gra alternatywnej rzeczywistości, ARG, nowe nowe media, konwergencja mediów, transmedialność