

Jason Helms
Texas Christian University

Abstract

This game performs two related arguments through interactivity and play: first, publication medium shapes research and second, the concept of flow can increase scholarly productivity. Publication medium is a choice that is always made and often forgotten. This game argues that no medium is neutral and that medium choice shapes knowledge production. You play as a scholar composing an article for publication: choosing your medium, researching, writing, and revising. Through successive plays, the game develops the concepts of *crunch* and flow and explains how to develop a new scholarly *meta* (an e-sports term for “strategy”) that makes research more productive. The game takes roughly twenty minutes to win, unlocking a debug mode that makes its arguments more explicit. The game may help you improve your own scholarly decisions around medium choice and productivity. Please click on this link to access it: <https://src-online.ca/public/site/images/helm-2019/PlaySmarterNotHarder.html>. For the black and white version, please click on this link: <https://src-online.ca/public/site/images/helm-2019/PlaySmarterNotHarderBW.html>.

Keywords: Flow, Gaming, Multimodal Scholarship

Résumé

De manière interactive et ludique, ce jeu développe deux arguments connexes : premièrement, le moyen de communication choisi influence comment une recherche se déroule; deuxièmement, le concept de flux peut augmenter la productivité d'un chercheur. On choisit inévitablement son média, après quoi on oublie souvent qu'on a fait un choix. Dans cet esprit, ce jeu soutient qu'aucun média est neutre et que le choix

Jason Helms is Associate Professor of English and Director of the Center for Digital Expression at Texas Christian University. Email: jason.helms@tcu.edu.

CISP Press
Scholarly and Research Communication
Volume 10, Issue 3, Article ID 0305333, 2 pages
Journal URL: www.src-online.ca <http://doi.org/10.22230/src.2019v10n3a333>
Received November 18, 2018, Accepted May 30, 2019, Published July 2, 2019

Helms, Jason. (2019). Play Smarter Not Harder: Developing Your Scholarly Meta. *Scholarly and Research Communication*, 10(3): 0305333, 2 pp.

© 2019. Jason Helms. This Open Access article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ca>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

de média a un effet sur la production du savoir. Dans le jeu, vous êtes un chercheur préparant un article en vue de le faire publier : vous choisissez votre mode de diffusion, vous faites une recherche, puis vous écrivez et révisiez votre article. Le jeu vous permet de vous familiariser avec les concepts de *crunch* et de flux et vous explique comment développer un nouveau meta (une nouvelle « stratégie », en sports électroniques) afin d'accroître votre productivité en recherche. Vous pouvez remporter ce jeu en vingt minutes à peu près, après avoir accédé à une étape où ses arguments deviennent plus clairs. Ce jeu pourrait vous aider à améliorer vos propres décisions sur le choix d'un moyen de communication et sur votre démarche ultérieure. Veuillez suivre ce lien pour y accéder : <https://src-online.ca/public/site/images/helm-2019/PlaySmarterNotHarder.html>. Pour le version noir et blanc, veuillez suivre ce lien pour y accéder : <https://src-online.ca/public/site/images/helm-2019/PlaySmarterNotHarderBW.html>.

Mots clés Flux; Jeu; Recherche multimode