

Katarzyna Prajzner

Fikcja i reguły w grach komputerowych

Współczesne refleksje na temat gier komputerowych to obszar niezwykle interesujących i dynamicznych wciąż badań, na gruncie których pojawiają coraz bardziej uniwersalne rozwiązania, dojrzewa język nowej dyscypliny i staje się możliwe spojrzenie z dystansu na początkowe pomysły i diagnozy. Jedną z najbardziej wyrazistych dyskusji owego początkowego okresu dotyczyła narzędzi, za pomocą których w satysfakcjonujący sposób będzie można badać gry komputerowe, i tego, czy są one zupełnie nowym rodzajem medialnego tekstu, czy też dają się wpisać w jakiś już istniejący paradygmat, co pozwoliłoby postrzegać je w perspektywie pewnej tradycji, a zarazem opisać za pomocą rozpoznawalnych i zdyscyplinowanych pojęć. Spór ów, w krótkiej, lecz bez wątpienia możliwej do zrekonstruowania historii badań nad grami komputerowymi, określany jest jako „ludologia vs. narratologia”, a dotyczył, mówiąc najkrócej, pozornie wykluczających się strategii analitycznych, z których pierwsza koncentrowała się na grach jako nowym bycie medialnym, bazującym na systemie reguł, druga natomiast odwoływała się do uniwersalnej refleksji nad strukturą i elementami opowiadania. Przytoczyłam hasło: pozorne wykluczanie się wspomnianych paradygmatów, ponieważ spoglądając wstecz, część badaczy zajmujących się grami komputerowymi zaczyna dostrzegać możliwość czy nawet konieczność pogodzenia obu stano-

wisk lub też zaczyna wątpić w to, że taki spór rzeczywiście miał miejsce¹.

Gry, reguły i narracja

Jedną z najciekawszych propozycji wspomnianego pogodzenia na zasadzie konieczności wysunął Jesper Juul, który w tytule poświęconej temu zagadnieniu książki sugeruje, że gry komputerowe znajdują się gdzieś pomiędzy prawdziwymi regułami a fikcyjnymi światami, zaś refleksję rozpoczyna twierdzeniem, że gry komputerowe zawierają zarówno reguły, jak i elementy fikcjonalne (stanowiące podstawę do zabawy w *make-believe*)².

Warto wspomnieć, że wcześniej – jak sam przypomina – zakładał on, że:

1. Reguły są tym, co grę czyni grą.
2. Fikcyjność jest przypadkowa wobec tego, czy coś jest grą.
3. Gra pozbawiona fikcji może być interesująca.
4. Gra posiadająca interesujący fikcyjny świat może być fatalną grą.

¹ Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWS Academica, Warszawa 2010, s. 78–90.

² J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.

5. Dlatego też fikcja w grach nie jest istotna³.

Konkluzja, jak zauważa Juul, jest kusząca, lecz fałszywa. Relacja między symbolicznym czy metaforycznym znaczeniem gry a samą rozgrywką (programem rozgrywki) ma charakter arbitralny. Dodam tutaj, że o „przypadkowości” fikcyjnego wymiaru gier komputerowych dla samej rozgrywki mówił także Espen Aarseth, fałszywość zaś konkluzji: „fikcja nie jest istotna w grze” dotyczyłaby pochopnego, jak się okazuje, wniosku, że powołany do istnienia świat nie jest częścią gry.

Rozpoczynając swą refleksję z nowego punktu wyjścia (gry opierają się na regułach, ale też mogą tworzyć świat), Juul wskazuje także rozmaite konteksty badania gier komputerowych w odniesieniu do narracji i innych niż one same mediów. Jednym z nich jest relacja między grami a kinem, którą analizowali Geoff King i Tanya Krzywinska, wyróżniając dwa rodzaje elementów narracyjnych w grach:

- „*out-of-game*” (*cut-scens*);
- „*in-game*” (znaki, notatki, dialogi z NPCs)⁴.

Pewnego pokrewieństwa z założeniami tradycyjnej narratologii, dotyczącymi medialnej uniwersalności opowiadania, można się dopatrzeć w spojrzeniu, które proponuje Henry Jenkins. Opisuje on gry w odniesieniu do innych tekstów audiowizualnych, sugerując, że funkcjonują one w szerszym kontekście opowiadania transmedialnego.

Na koniec wreszcie Juul wprowadza własne pojęcie „ekologii gier”, odnosząc się

do procesów, w toku których gry nie tylko wpływają na inne media, ale także same na siebie. Pojęcie wyjątkowo interesujące nie tylko ze względu na wyodrębnienie nowego typu relacji między narracyjnymi mediami, ale także dlatego, że praktyki, których dotyczy – cytowanie czy to na poziomie wizualnym, czy formalnym starszych gier przez najnowsze – świadczy moim zdaniem o pewnej dojrzałości samego medium, które przestaje funkcjonować „zastępczo” (starsze rozwiązania są zastępowane nowszymi), a zaczyna wykazywać historyczną świadomość własnego istnienia.

Definiowanie reguł gry

Mimo że reguły odpowiadają w grze za te jej wyznaczniki, które mają wydzźwięk raczej pejoratywny (ograniczenie, brak negocjacji czy gwarancja ontologicznego statusu samej gry – złamanie reguł jest jednoznaczne z jej końcem), to mogą być one także – jak zauważa Juul – źródłem przyjemności. Możemy pojmować reguły jako restrykcje, które nie pozwalają nam robić tego, na co mamy ochotę, lecz w przypadku gier dobrowolnie się na taką sytuację zgadzamy. „Reguły gry – pisze Juul – są stworzone w taki sposób, żeby było łatwo się ich nauczyć, by działały bez wymagania pomysłowości od graczy, ale jednocześnie dostarczają wyzwania, które wymagają pomysłowości, aby je przewyciężyć”⁵. Reguły dostarczają czegoś więcej niż tylko sumy restrykcyjnych zasad. W wielu grach strategii prowadzenia rozgrywki są dużo bardziej złożone niż reguły, na których się opierają. Częściowo przyjemność grania wynika właśnie z surowego charakteru reguł – one stwarzają wy-

³ *Ibidem*, s. 13.

⁴ G. King, T. Krzywinska, *Computer Games/ Cinema/Interfaces*, w: *Computer Game and Digital Cultures Conference*, red. F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.

⁵ J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 55.

zwania, a ich pokonywanie dostarcza graczom satysfakcji. Nie jest to – twierdzi Juul – wyłączny aspekt generowania przyjemności płynącej z rozgrywki, ale z pewnością należy uznać go za jeden z najbardziej uniwersalnych. Sposób działania reguł Juul opisuje następująco:

1. Reguły funkcjonują poza dyskusją w tym sensie, że konkretna reguła powinna być na tyle jasna, by gracze mogli być zgodni co do jej zastosowania. Reguły opisują, co gracze mogą, a czego nie mogą zrobić oraz co może się wydarzyć w odpowiedzi na ich działania. Reguły powinny być możliwe do zastosowania bez wymagania jakiegokolwiek pomysłowości ze strony graczy.
2. Reguły gry konstruują „maszynę stanu”⁶, która odpowiada na działania gracza.
3. Maszyna stanu gry może być przedstawiona jako przestrzeń możliwości czy rozgałęziające się drzewo możliwości pojawiających się od czasu do czasu w trakcie rozgrywki. Granie w grę oznacza interakcje z maszyną stanu.
4. Ponieważ gra posiada rozmaite wyniki, gracz powinien włożyć wysiłek w uzyskanie wyniku najlepszego z możliwych. Uzyskanie pozytywnego wyniku jest zazwyczaj trudniejsze niż uzyskanie negatywnego – trudniej jest wygrać, niż przegrać. Jeśli gracz stara się uzyskać wynik pozytywny, staje w obliczu wyzwania.

⁶ Grę Juul zdefiniował wcześniej jako „maszynę stanu”, wskazując zarówno na jej systemowość, jak i dynamiczność. Jego zdaniem gra to system, który może istnieć w różnych stanach. Granie w grę oznacza interakcję ze stanem gry. „Jeśli nie możesz w żaden sposób wpłynąć na stan gry (...), to znaczy, że nie grasz w grę”. J. Juul, *Introduction to Game Time*, w: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London 2004, s. 132.

5. Sposób, w jaki gra jest każdorazowo rozgrywana przez gracza, który próbuje sprostać jej wyzwaniom, jest rozgrywką. Rozgrywka to interakcja pomiędzy regułami a usiłowaniami gracza, by zagrać w grę najlepiej, jak to jest możliwe.
6. Gry to doświadczenia procesu uczenia się, podczas których gracz doskonali swoje umiejętności. W każdym punkcie rozgrywki gracz będzie miał do dyspozycji szczególnie repertuar umiejętności i metod, potrzebnych do sprostania wyzwaniu gry. Częściowo atrakcyjność dobrej gry polega na ciągłym stawianiu wyzwań i nowych żądaniach względem repertuaru zachowań gracza.
7. Każda konkretna gra może być bardziej lub mniej wymagająca, kładąca nacisk na wyjątkowe rodzaje wyzwań, czy nawet może służyć jako pretekst do wydarzenia o charakterze społecznym. W ten sposób gra może sprawiać graczom przyjemne doświadczenie, a różne gry mogą dostarczać różnych doświadczeń⁷.

Chciałabym zwrócić uwagę na pierwszy punkt, w którym u Juula pojawia się kwestia dyskusyjności reguł czy – mówiąc precyzyjniej – jej braku. W tradycyjnym ujęciu problematyki gier – chociażby u Rogera Caillois – brak możliwości dyskusowania z regułami wynikał z obawy przed zaburzeniem stabilności ontologicznej zjawiska: jeśli nie przestrzegamy reguł (na przykład oszukujemy), nie gramy w grę. Juul zwraca uwagę na inny aspekt tej sprawy – jego zdaniem nie dyskutuje się z regułami, bo dobre reguły są oczywiste i jednoznaczne. Mimo że ta siedmiopunktowa definicja reguł niekoniecznie musi odnosić się wyłącznie do gier komputerowych, to akurat w tym punk-

⁷ J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 56.

cie wspomniana rozbieżność w interpretacji ewentualnej „negocjowalności” zasad gry może wynikać z rodzaju opisywanych gier. W przypadku gier komputerowych systemu zasad strzeże system zer i jedynek. Pewne rzeczy gracz może zrobić, a innych nie – nie ma tutaj miejsca na negocjacje, ponieważ system na to na ogół nie pozwala⁸. Jeśli – co może się zdarzyć – system reguł gry na jakieś działania nie pozwala, ale możliwe jest ich wykonanie podczas rozgrywki, to mamy do czynienia – jak sugeruje Juul – ze złym systemem. Można oczywiście zastanawiać się, czy w takim wypadku nadal gramy w grę, ale należy pamiętać o tym, że niestosowanie się do reguł gry w odniesieniu do gier komputerowych oznacza przeważnie automatyczną rezygnację z pokonywania wyznaczonych trudności i osiągnięcia celu.

Ze względu na strukturę systemu reguł można podzielić gry na takie, których cel jest znany graczowi od początku, a niepowodzenie w grze jest jednoznaczne z przegraną (Juul nazywa je *Games of Emergence*), i takie, których cel osiąga się progresywnie (*Games of Progression*), zaś niepowodzenie w trakcie rozgrywki nie jest ostateczne

⁸ W innym miejscu Juul pisze o kompatybilności gier i komputerów tak: „Dlaczego istnieje związek między komputerami i grami? Po pierwsze ze względu na to, że gry są zjawiskiem transmedialnym. Materialna podstawa, niezbędna, by zagrać w grę (jak projektor i ekran w kinie), jest w rzeczywistości niematerialna, gdyż gry nie są związane z konkretnym zestawem urządzeń materialnych, lecz z przetwarzaniem danych. Ponadto dookreślony charakter reguł gry oznacza, że komputery mogą je przetwarzać. Jest to więc jeden z dziwniejszych przejawów ironii historii, że gry grane i rozwijane przez tysiące lat tak dobrze pasują do współczesnego komputera cyfrowego”. Za: *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli...*, op. cit., s. 61.

– może być związane z użyciem niewłaściwych środków z repertuaru umiejętności i metod. W tej pierwszej grupie mieszczą się gry arkadowe, określane jako *easy to play but difficult to master*, w drugiej natomiast – tradycyjne gry przygodowe. Możliwe jest oczywiście przenikanie się struktur w systemie reguł i opisywanie za pomocą tych pojęć gier gatunkowo bardziej skomplikowanych.

Fikcyjne światy w grach

Rozważając problem fikcyjności gier komputerowych, Juul stawia następujące pytania: Jaki rodzaj światów pojawia się w grach? W jaki sposób gry wprowadzają graczy w fikcyjny świat? Dalej dokonuje spostrzeżenia, że reguły i fikcja rywalizują o uwagę gracza. Są wobec siebie komplementarne, ale nie symetryczne: ponieważ wszystkie gry posiadają reguły, które je wyróżniają jako zjawisko, możliwe jest ich analizowanie, nie wspominając o fikcji. Niemożliwe jest natomiast omawianie fikcyjności gier bez dyskusowania kwestii reguł.

Fikcyjny świat gry jest projektowany na różne sposoby: poprzez użycie grafiki, dźwięku, tekstu, ale także poprzez reguły. Sposób, w jaki zachowuje się obiekt w grze, także wpływa na projektowany przez grę fikcyjny świat. Reguły i fikcyjność są, zdaniem Juula, atrakcyjne poprzez swój opozycyjny charakter: reguły są obiektywne, obligatoryjne, jednoznaczne i zasadniczo pozadyskusyjne; fikcja jest wysoce subiektywna, opcjonalna, wieloznaczna i zasadniczo prowokuje do dyskusji. Cechy fikcji, co chciałabym podkreślić, nabierają tego radykalnego charakteru właśnie w odniesieniu do gier, szczególnie zaś interesująca wydaje się opcjonalność fik-

cyjnego świata, jaki wyłania się w trakcie doświadczenia grania. Ponieważ to gracz, na podstawie dostarczanych mu informacji, wyobraża sobie fikcyjny świat, jest on skłonny do wypełniania luk, które mogą pojawić się w projekcji. Owe luki zresztą wydają się czymś więcej niż zachętą do antycypacji, co mogło lub może się wydarzyć w taki sposób, by nie zakłóciło fabularnego porządku opowiadania. Gracz w pewnym sensie jest przygotowany na narracyjne rozczarowanie – ulga potwierdzenia jego przewidywań może nigdy się nie pojawić. Dzieje się tak dlatego, że wiele gier prezentuje fikcyjne światy jako opcjonalne, sprzeczne czy niekompletne.

Aby zdać sobie sprawę z tego, w jaki sposób jako gracze analizujemy poziomy reguły i fikcji, zwłaszcza wówczas, gdy możliwe jest ich postrzeganie jako odrębnych systemów, regulujących przebieg gry, Juul proponuje odpowiedzieć na pytanie: dlaczego Mario ma trzy życia? Nie ma wątpliwości co do tego, że można sobie wyobrazić świat, w którym bohater ratuje dziewczynę, trudniej natomiast wytłumaczyć fakt, że ma trzy życia. Okazuje się, że bardziej niż na poziomie fikcyjnym (to świat, w którym bohaterowie mogą się odradzać – wytłumaczenie możliwe, lecz pracochłonne, należy bowiem dodać kolejne elementy do zabawy *make-belive*), gracze tłumaczą to regułami gry (gracz ma trzy podejścia, bo inaczej gra byłaby za trudna).

Jak już wspominałam, niespójny świat charakteryzuje się tym, że nie możemy sensownie wypełnić wszystkich luk w jego projekcji. Tutaj Juul znów zachęca, by samemu przygotować się do dalszej refleksji, odpowiadając na pytanie: czy możliwe jest, w odniesieniu do konkretnej gry, opowiedzenie tego, co *naprawdę się wydarzy-*

ło w grze, bez odwoływania się do reguł, elementów wspierających rozgrywkę czy realnej sytuacji grania? Oczywiście należałoby w tym miejscu dopowiedzieć, co znaczy „naprawdę”, nie tyle z powodu ontologicznego statusu świata gry, co z uwagi na ilość poziomów, na których mamy do czynienia z opowiadaniem i tworzeniem historii. O tym będzie jeszcze mowa w dalszej części tekstu. Niezależnie od aspektu „prawdziwości” wydarzeń, w większości przypadków odpowiemy na postawione wcześniej pytanie (określane przez Juula jako „test zdawania relacji”): niemożliwe jest opowiedzenie gry bez odwoływania się do reguł, a tym bardziej sytuacji grania. Wyjaśnieniem takiej odpowiedzi są związane z grami konwencje: gracz jest świadomy, że wyobrażanie sobie świata gry ma charakter opcjonalny. W przypadku tradycyjnych gier typu *make-belive* jest oczywiste to, że nie mają one retorycznie perswazyjnego wymiaru – nikt poza graczami nie musi być przekonany do świata i nie wymaga się, zarówno od gry, jak i od graczy, logicznej spójności. Możemy wierzyć w fikcję i w nią nie wierzyć, przy czym ów akt niewiary nie pozostawia gracza w pustce zwątpienia, lecz może wynikać z „przekierowania” jego uwagi na poziom reguł.

Czy gry opowiadają historie?

Jeśli gry opowiadają historie, a do pewnego stopnia zdecydowanie mają taki potencjał, to należałoby się przyjrzeć temu, czy i w jaki sposób różnią się opowiadania generowane przez gry od tych, z którymi mamy do czynienia na gruncie innych mediów. Juul przywołuje kilka definicji narracji (przytaczam tylko część), począwszy

od tych ulokowanych w tradycji arystotelesowskiej, która jest ciągle silnie obecna w anglosaskiej narratologii, po koncepcje związane z percepcyjnymi uwarunkowaniami człowieka.

Cztery wybrane spojrzenia na narrację wyglądają następująco:

1. Narracja jest prezentacją pewnej ilości wydarzeń. Jest, w sensie dosłownym, opowiadaniem (Bordwell, Chatman).
2. Narracja jest uporządkowaną i określoną z góry sekwencją wydarzeń (Brooks).
3. Narracja to każdy rodzaj uporządkowania czy fikcyjnego świata (Jenkins).
4. Narracja to sposób, w jaki nadajemy sens światu (Schrank, Abelson)⁹.

Każdą z tych definicji Juul odnosi do tradycyjnych sposobów opowiadania historii (powieść, film) oraz gier komputerowych, sprawdzając możliwości ich zastosowania. Uznaje on, że wobec filmów czy powieści stosują się wszystkie, natomiast sprawa komplikuje się wówczas, gdy dokonuje próby przyłożenia ich do gier komputerowych. Pierwsza definicja, zdaniem Juula, nie dotyczy gier w tym sensie, że nie są one tylko reprezentacjami wydarzeń, one są wydarzeniami. Propozycja kolejna trudna jest do zastosowania wobec gier w sensie zasadniczym, ale można odnieść ją do sytuacji, w której mówimy o progresywności roz-

grywki i określonej z góry sekwencji działań, które gracz powinien przedsięwziąć, by ukończyć grę, jednak z wyjątkiem tych momentów, w których ponosi on porażki lub dokonuje ponownych prób wykonania stawianych przed nim zadań. Wykładnia pojęcia narracji Jenkinsa także na ogólnym poziomie nie przystaje do gier, zwłaszcza jeśli postrzegane są one jako zbiory aktywności działań gracza, dokonywanych w oparciu o reguły. Można je natomiast postrzegać również jako fikcyjne światy, jednakowoż ze wspomnianym już zastrzeżeniem, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. Ostatnie wreszcie spostrzeżenie z listy definicji – narracje jako sposób percepcyjnego nadawania sensu światu stosuje się do gier podobnie jak do wszystkiego innego.

Jeśli przyrzeć się temu, w jaki sposób narracje są konstruowane w odniesieniu do gier, stajemy przed dylematem dotyczącym tego, który z trzech możliwych punktów odniesienia wybrać, aby można było mówić bądź to o „narracji w procesie”, bądź o „opowiadaniu gracza”. Te trzy możliwe punkty odniesienia to:

- doświadczenie gry przez gracza,
- historie, które gracz może opowiedzieć o grze,
- historie, które gracz tworzy, grając¹⁰.

Warto tutaj przywołać opinię Jenkinsa, który twierdzi, że: „struktura narracji w procesie nie jest wcześniej zaplanowana czy zaprogramowana, nabiera kształtu w trakcie rozgrywki, ale to nie znaczy, że jest ona tak chaotyczna, pozbawiona planu czy frustrująca jak życie. Gracze po doświadczeniu *The Sims*, mogą w pewnym stopniu odczuwać narracyjną satysfakcję, ponieważ

⁹ Definicje zaczerpnięte kolejno z: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1985; S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1978; P. Brooks, *Reading for the Plot*, Harvard University Press, Cambridge 1992; H. Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, January 15; R.C. Schrank, R.P. Abelson, *Scripts, Goals and Understanding*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ 1977.

¹⁰ J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 159.

świat gry jest wyposażony w narracyjne możliwości tworzenia interpersonalnych relacji”¹¹. I ta opinia jest poniekąd pokrewna z wcześniejszą definicją narracji tego badacza, którą można interpretować jako wskazanie wyjątkowej cechy narracyjności gier – tego, że narracyjność nie jest dana z góry, że nie wiąże wydarzeń w sposób konieczny i nie oznacza, że nie można na jej podstawie skonfigurować świata, który być może jest mało uporządkowany, ale przecież nie kompletnie chaotyczny i niezrozumiały.

Niezależnie od niewątpliwie słusznych spostrzeżeń Jenkinsa dotyczących gier komputerowych jako jednej z platform uczestniczących w procesie rekonfigurowania transmedialnego opowiadania, należy je uzupełnić uwagami Juula na temat rodzaju zakończeń narracji, które mogą być zaadaptowane na gruncie tekstów posiadających system reguł, bazujących na rywalizacji i wymagających od swoich użytkowników osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. „W toku rozgrywki – pisze Juul – gracz podejmuje wyzwania i pokonuje trudności, uznając tego rodzaju doświadczenie za pozytywne. Cel gry, na poziomie fikcyjnym, powinien odpowiadać doświadczeniu grania i również wiązać się z pozytywnymi emocjami”¹². Sposób kreowania fikcyjnego świata ma ogromne znaczenie dla budowania motywacji, która – to znów wyjątkowa

cecha gier – dotyczy tyleż bohatera/protagonisty w grze, co wcielającego się weń gracza.

Na koniec chciałabym przytoczyć ustalenia Juula, który po dużo bardziej precyzyjnej i rozbudowanej analizie relacji między prawdziwymi regułami a fikcyjnymi światami, niż zostało to przedstawione w niniejszym szkicu, dokonuje interesującego podsumowania dotyczącego wyjątkowych cech gier komputerowych, wspierających projekcję fikcyjnego świata. Wynikają one z cyfrowej podstawy medium i wspomagają fikcyjny świat z następujących powodów:

1. Ponieważ reguły w grach komputerowych są automatyczne, same gry zezwalają na to, by system reguł był bardziej złożony, a tym samym fikcyjny świat bardziej szczegółowy.
2. Ponieważ reguły mogą być przed graczem ukryte, gry pozwalają, by początkowa koncentracja gracza raczej skupiała się na poziomie fikcyjnego świata niż systemie reguł.
3. Ponieważ gry komputerowe są niematerialne, mogą łatwiej przedstawiać fikcyjny świat niż gry tradycyjne¹³.

Automatyczność reguł powoduje, że w walce o uwagę gracza może zwyciężać fikcyjny świat, ponieważ nie muszą one absorbować percepcyjnej aktywności podczas całej rozgrywki. Reguły można „ukryć” za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata, i wreszcie ze względu na to, że ów świat nie zależy od jakichkolwiek rzeczywistych uwarunkowań, jest w całości wygenerowany cyfrowo, nie dotyczą go żadne ograniczenia względem wyglądu czy zachowań.

¹¹ H. Jenkins, *Game Design and Narrative Architecture*, w: *First Person...*, *op. cit.*, s. 128.

¹² Argumentuje on, że narracje, które kończą się na przykład śmiercią głównego bohatera, na gruncie gier nie będą w stanie zbudować dostatecznej motywacji gracza. Jako przykład podaje wymyśloną reklamę hipotetycznej gry *Hamlet*: „Twój ojciec został zamordowany”! Podejmij wysiłek, aby dokonać nieudanej próby zemsty i zginąć bezsensowną śmiercią!”. J. Juul, *Half-Real...*, *op. cit.*, s. 162.

¹³ *Ibidem*.