

# Wprowadzenie do groznawstwa

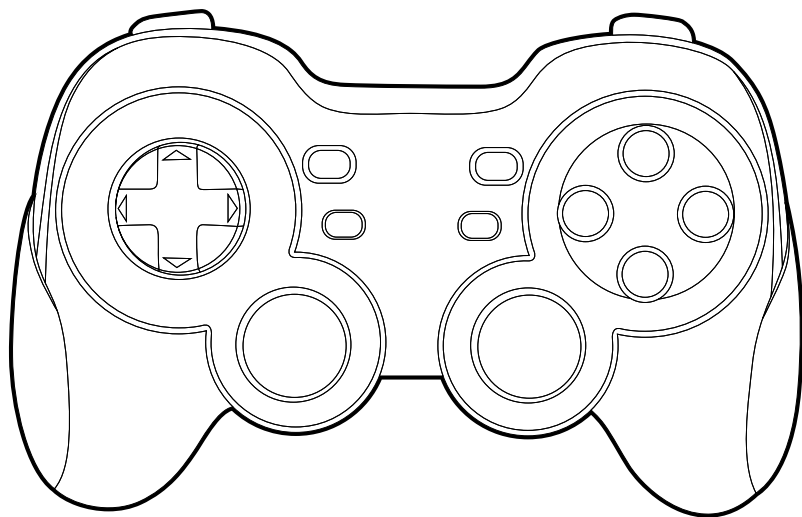
pod redakcją Katarzyny Prajzner



# Wprowadzenie do groznawstwa



WYDAWNICTWO  
UNIwersYTETU  
ŁÓDZKIEGO



# Wprowadzenie do groznawstwa

pod redakcją Katarzyny Prajzner

Katarzyna Prajzner – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej  
Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej, Zakład Mediów Elektronicznych  
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

*Jan Stasieńko*

REDAKTOR INICJUJĄCY

*Urszula Dzieciatkowska*

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

*Maciej Robert*

SKŁAD I ŁAMANIE

*Munda – Maciej Torz*

KOREKTA TECHNICZNA

*Leonora Gralka*

PROJEKT OKŁADKI

*Katarzyna Turkowska*

Zdjęcie wykorzystane na okładce: © Depositphotos.com/Chisnikov

© Copyright by Authors, Łódź 2019

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2019

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.08672.18.0.K

Ark. wyd. 14,4; ark. druk. 19,0

ISBN 978-83-8142-469-1

e-ISBN 978-83-8142-470-7

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

[www.wydawnictwo.uni.lodz.pl](http://www.wydawnictwo.uni.lodz.pl)

e-mail: [ksiegarnia@uni.lodz.pl](mailto:ksiegarnia@uni.lodz.pl)

tel. (42) 665 58 63

# SPIS TREŚCI

Wstęp .....	7
<b>Część I. Kategorie i problemy badawcze .....</b>	<b>13</b>
Katarzyna Prajzner, <i>Narracja</i> .....	15
Sonia Fizek, <i>Postać</i> .....	37
Maria B. Garda, <i>Gatunek</i> .....	61
Marcin M. Chojnacki, <i>Interfejs</i> .....	97
Paweł Grabarczyk, <i>Opozycja hardcore/casual</i> .....	127
Kamil Jędrasiak, <i>Gry wideo wobec innych mediów</i> .....	149
Dominika Staszenko-Chojnacka, <i>Kultura graczy</i> .....	175
Sonia Fizek, <i>Gamifikacja</i> .....	195
<b>Część II. Analizy tekstów .....</b>	<b>209</b>
Artur Petz, <i>Kłacza i szyny. Narracyjna rola przestrzeni i czasu w grach FPS na przykładzie Doom i Call of Duty 4</i> .....	211
Martyna Karpowicz, <i>Udaremniona elipsa. Strategia growych adaptacji filmów na przykładzie Ojca chrzestnego</i> .....	225
Kamil Jędrasiak, <i>Samoświadomość gier wideo</i> .....	245

Dominika Staszenko-Chojnacka, <i>Zimowa groza. Analiza gry Silent Hill: Shattered Memories</i> .....	265
Alicja Górską, <i>Narracja środowiskowa jako konsensus dla oczekiwani graczy na przykładzie Dying Light</i> .....	289
Nota bibliograficzna.....	303

# WSTĘP

W początkowym okresie kształtowania się obszaru badawczego związanego z grami komputerowymi nagminną praktyką, stosowaną przez wielu podejmujących te zagadnienia badaczy było rozpoczynanie rozważań od tłumaczenia i uzasadnienia obecności tej tematyki na gruncie akademickiej refleksji. We wstępie do opublikowanej w 2007 roku książki *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* Ian Bogost zauważa, że pomimo niewątpliwego sukcesu komercyjnego, jaki odniosły gry wideo, nadal borykają się one z problemem zaakceptowania ich jako form kulturowych. Jeśli powodem tego stanu rzeczy było postrzeganie gier jako „dziecięcego” medium czy przekonanie o trywialności treści, które są przez nie przekazywane, możemy dzisiaj w łatwy sposób obie te tezy podważyć. „Dziecięcość” gier, rozumiana zarówno jako wczesny etap rozwoju medium, jak i określanie go na poziomie potencjalnego odbiorcy, nie stanowi powodu, dla którego można byłoby wątpić w słuszność traktowania ich jako obiektów badań. Nawet jeśli wyrażalibyśmy trudne dziś do uzasadnienia przekonanie, że mamy do czynienia z niedojrzałymi i wciąż kształtującymi się formami, nie jest to powód, który podawałby w wątpliwość celowość badań nad medium, nawet we wczesnej fazie jego rozwoju. Powód drugi – gry skierowane są głównie do dzieci i jako takie nie zasługują na



uwagę – w oczywisty sposób ulega unieważnieniu, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że na gruncie innych mediów, takich jak literatura, komiks czy film, teksty, które prezentują treści skierowane do dzieci, nie stanowią przeszkody dla ich poważnego traktowania przez badaczy kultury.

Wydaje się, że obecny stan rozwoju badań nad grami, coraz wyraźniejsza ich obecność w dyskursie akademickim oraz fakt, że wiele uczelni w Polsce oferuje możliwość studiowania kierunków związanych z grami, pozwalają na optymistyczne stwierdzenie, że te procesy legitymizacji gier w obszarze naukowych badań znoszą konieczność tłumaczenia istotnej roli, jaką odgrywa to medium w pejzażu współczesnej kultury medialnej. Procesy, o których mowa, stanowią zarazem powód powstania tej publikacji, jeśli bowiem studiowanie gier komputerowych jako niezbędnego elementu edukacji medialnej nie budzi dziś większych wątpliwości, to nadal, szczególnie na rodzimym gruncie, odczuwa się pewien niedosyt opracowań naukowych związanych z tą dziedziną. Dlatego celem autorów niniejszej książki jest zaspokojenie tej potrzeby, choćby w niedużym stopniu, i zachęcenie przyszłych badaczy gier komputerowych do wzięcia udziału w dyskusji na temat problematyki związanej z omawianym medium.

Prezentowana publikacja składa się z dwóch części. Pierwsza zawiera propozycje rozważań teoretycznych: w poszczególnych rozdziałach z refleksji nad grami komputerowymi wyodrębniono zasadnicze kategorie badawcze. Każdy rozdział w tej części zawiera zatem syntetyczne opracowanie kluczowych, naszym zdaniem, pojęć z zakresu groznawstwa. To jeden z powodów, dla którego prezentowana książka jest na polskim gruncie pozycją wyjątkową – nie tyle bowiem chodziło nam o przygotowanie zbioru tekstów wielu autorów, z których każdy prezentuje odrębny aspekt refleksji nad grami, ale raczej o przedstawienie zasadniczych kategorii badawczych, których wagę i pożyteczność rozumienia sami odkrywaliśmy i potwierdzaliśmy w toku naszych zindywidualizowanych badań. W części rozdziałów poruszane są kwestie związane z narracyjnością, gatunkowością czy funkcjonowaniem postaci w grach, a więc

problematyce, w której można doszukiwać się pokrewieństwa ze strategiami badawczymi funkcjonującymi w szerszym i tradycyjnym medialnie obszarze badawczym. Ukazują one, w jaki sposób pojęcia takie jak tekst, narracja, gatunek czy postać podlegają koniecznej modyfikacji na skutek, by tak rzec, przeszczepienia ich na grunt interaktywnego medium. Pozostałe rozdziały koncentrują się wokół zagadnień wiążących się z grami w sposób bardziej bezpośredni, wyznaczając nowe kierunki zainteresowań, związanych ze społeczną i medialną specyfiką funkcjonowania gier, proponując dyskusję na temat interfejsu, kultury i typów graczy, gamifikacji czy relacji gier z innymi mediami.

Ponieważ chcielibyśmy, aby nasza publikacja stała się lekturą pożyteczną zwłaszcza dla studentów kształtującej się dziedziny, jaką jest groznawstwo, opracowaliśmy szereg definicji pojęć z nią związanych, które zostały zamieszczone w osobnych ramkach, co pozwoli czytelnikom niezaznajomionym jeszcze z zawłościami terminologicznymi trudnego obszaru badań na w miarę płynną i owocną lekturę. Definicje te zostały wyróżnione także dlatego, że wyjaśniane w nich pojęcia pojawiają się nie tylko w bezpośrednim sąsiedztwie omawianych zagadnień, ale także powracają w różnych kontekstach problemów, które zostały przedstawione w książce.

Druga część publikacji zawiera analizy konkretnych gier, a autorzy tekstów często uwzględniają narzędzia teoretyczne, które zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach, systematycznie dowodząc, że traktowanie gier komputerowych jako tekstów kultury nie tylko jest możliwe, ale może zaowocować wyjątkowo interesującymi spostrzeżeniami. Stanowi ona także bardzo wartościową oraz, mam wrażenie, niezwykle pożądaną propozycję badawczą, ukazuje bowiem w praktyce, jak można poradzić sobie z niekiedy bardzo trudnym zadaniem analizowania interaktywnego tekstu kultury, na którego przebieg i ostateczny kształt ma jego odbiorca.

Z uwagi na fakt, iż badania nad grami, zwłaszcza na gruncie polskim, znajdują się na dość wczesnym etapie rozwoju, a konieczność ich prowadzenia jest widoczna zarówno na poziomie decyzji instytucji edukacyjnych, które w coraz bardziej dostrzegalny sposób

wprowadzają elementy groznawstwa do programów kształcenia, jak i zauważalnej energii, jaką do rozwoju dziedziny wnosi pierwsze pokolenie badaczy gier, to właśnie im i ich następcom dedykujemy tę książkę. Dlatego też w rozdziałach teoretycznych autorzy dokonują syntezy istniejących już rozwiązań i propozycji badawczych, które pojawiły się na gruncie *game studies* i stały się częścią groznawczego kanonu, uzupełniają je o własne interpretacje, pomysły i diagnozy, oraz wskazują pod każdym z nich literaturę, która z pewnością będzie pożyteczna dla odbiorców chcących włączyć się w naukową dyskusję nad wybranymi zagadnieniami. Powyższe uwagi, dotyczące zarówno celu, w jakim niniejsza książka została przygotowana, układu i funkcji poszczególnych elementów jej struktury czy wreszcie istotności i odrębności dziedziny, którą się zajmuje, zostały wyrażone w jej tytule: *Wprowadzenie do groznawstwa* w ekonomiczny oraz, mam nadzieję, czytelny sposób komunikuje wszystko to, co starałam się wyjaśnić bardziej szczegółowo w niniejszym wstępie.

Czytelnikom należy się jeszcze kilka słów o autorach tej książki oraz perspektywach badawczych, jakie zostały przez nich zaproponowane. Projekt *Wprowadzenia do groznawstwa* zrodził się kilka lat temu w gronie członków Koła Naukowego Badaczy Gier na Uniwersytecie Łódzkim, w ramach którego studenci, doktoranci i pracownicy naukowi dyskutowali na tematy związane z grami komputerowymi i ich badawczym potencjałem. Atmosfera tych dyskusji przenika strony naszej książki, co czytelnicy zapewne odczują na przynajmniej kilka sposobów. Po pierwsze – wszyscy jesteśmy zdania, że gry komputerowe, niezależnie od tego, że funkcjonują jako złożone programy komputerowe, można traktować jako teksty kultury i badać je jako dynamiczne formy, generujące znaczenia. Zgodziliśmy się również w kwestii zaproponowania dla obszaru badań nad grami nazwy „groznawstwo” (analogicznej wobec filmoznawstwa czy literaturoznawstwa) – uczyniliśmy tak z kilku powodów. Poza oczywistym aspektem ekonomii językowej pozwala ona uniknąć ideologicznej konotacji, z jaką mamy do czynienia w przypadku pojęcia takiego jak ludologia i – co istotniejsze – podkreśla, naszym zdaniem, samodzielność dyscypliny, cechującej się neutralnością

w aspekcie możliwych do zastosowania perspektyw badawczych. Dostrzegalne dla czytelników będzie także to, że nasze teksty, choć poświęcone osobnym zagadnieniom, dialogują ze sobą zarówno w obszarze pojęć, jak i koncepcji, co nie tylko stanowi wynik naszej zbiorowej pracy, ale także jest przejawem wyjątkowości niniejszego zbioru opracowań tematów związanych z grami – każdy rozdział stanowi odrębną część książki o dużym potencjale samodzielności, ale też staje się bogatszy i doskonale rozumiany w kontekście całości. Niezależnie jednak od ducha wspólnotowości, jaki cechuje nasz projekt, każdy z nas posiada własne przekonania i preferencje, które formułuje na poziomie tematycznym, językowym czy retorycznym. Wyraża się to na przykład w decyzjach dotyczących drugiego członu określenia zjawiska będącego przedmiotem naszej refleksji: niektórzy z nas mówią o „grach komputerowych”, inni preferują termin „gry wideo” czy „gry cyfrowe”. Zależało nam na podkreśleniu tych różnic, nie tylko jako przejawów naszej autonomiczności jako badawczych indywidualności, ale także dlatego, że w tym kalejdoskopie spojrzeń, pomysłów i diagnoz odbijają się różnorodne podejścia do badań nad grami. Pozwala to wyrazić nadzieję, że przedstawione przez nas propozycje perspektyw refleksji dotyczących gier komputerowych okażą się satysfakcjonujące dla czytelników poszukujących rozwiązań w wybranych aspektach tej dziedziny, jak również będą stanowiły inspirację dla wszystkich, którzy zechcą towarzyszyć nam w intelektualnej podróży przez niezmiernie ciekawą krainę zjawisk związanych z grami komputerowymi.

*Katarzyna Prajzner*

# **CZĘŚĆ I**

Kategorie  
i problemy  
badawcze

# Katarzyna Prajzner

## Narracja

Badania nad narracją w odniesieniu do gier komputerowych stanowią na gruncie groznawczym obszar sporów i dyskusji, ale także są inspiracją dla nowatorskich rozwiązań teoretycznych. Powodem tego stanu rzeczy jest fakt, że narratologia jako dyscyplina naukowa wypracowała metodologie i narzędzia do badania sposobu opowiadania, które z trudem, jeśli w ogóle, dają się zastosować do analizy czy opisu interaktywnych tekstów kultury, jakimi są gry komputerowe. Z drugiej strony trudno zignorować to, że gry mogą zawierać elementy opowiadania, świat, postaci, wydarzenia, a te z kolei są przedstawiane w sposób wyraźnie wskazujący na pokrewieństwo z mediami istniejącymi wcześniej. Aby zrozumieć, skąd mogą brać się wątpliwości co to tego, czy taka dyscyplina jak narratologia może być użyteczna w badaniach nad grami, warto przyjrzeć się niektórym jej propozycjom. Na poziomie najbardziej ogólnym można uznać, że narracja to sposób opowiadania historii, zaś analizie może podlegać zarówno fabuła, jak i jej przedstawienie za pomocą środków wyrazu, charakterystycznych dla danego medium, czyli dyskurs, oraz relacje między fabułą a dyskursem. W podstawowym pojęciu narracji, niezależnie od tego, jak ostatecznie ją zdefiniujemy, zawierają się także kategorie całości, konieczności i porządku, co wynika z jego rodowodu, którego

najbardziej wpływowym przykładem jest *Poetyka* Arystotelesa. Narracyjność – zdaniem Geralda Prince’a – jest „funkcją szczególnego uporządkowania prezentowanych wydarzeń” i to w takim stopniu, w jakim ich pojawienie się można postrzegać jako fakt, który wydarza się w pewnym świecie, nie zaś jako możliwość czy prawdopodobieństwo. „Cechą narracyjności – dodaje Prince – jest upewnianie. Ona polega na pewności. To wydarzyło się wtedy, to wydarzyło się z powodu tego, to wydarzyło się w związku z tym”<sup>1</sup>. W takim ujęciu narracyjność stoi w wyraźnym konflikcie z interaktywnością, którą z kolei – na jakąkolwiek z jej definicji się nie powołać – cechują takie elementy jak wybór, decyzja, możliwość, wpływ, zmiana. Interaktywność także, jako cecha gier komputerowych – czy szerzej: treści prezentowanych z użyciem i przy wykorzystaniu możliwości technologii cyfrowych – stawia pod znakiem zapytania to, czy w ogóle można je określić jako teksty. Przynajmniej teksty w takim rozumieniu, jakim posługuje się Seymour Chatman, dla którego:

1. Teksty, z uwagi na możliwość transponowania historii za pomocą różnych środków, są strukturami od owych środków niezależnymi.
2. Tekst to każda komunikacja, która sprawuje kontrolę nad czasowym przebiegiem własnej recepcji. Wymaga od swego odbiorcy rozpoczęcia od ustanowionego przez siebie początku, śledzenia czasowego rozwinięcia do przewidywanego przezeń końca.
3. Tekst jest strukturą i jako taki daje się opisać za pomocą kluczowych dla niej pojęć: całości („jest układem ciągłym”), przekształcenia („proces przedstawiania jakiegoś wydarzenia musi ulec przekształceniu, aby pojawić się na poziomie powierzchniowym”) i samosterowności (struktura zachowuje swoją stałość i zamknięcie, ponieważ właściwe dla niej przekształcenia nie

---

<sup>1</sup> G. Prince, *Narratology*, cyt. za: W. Steiner, *Pictorial Narrativity*, [w:] *Narrative Across the Media. The Languages of Storytelling*, ed. R. Marie-Laure, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004, s. 147.

naruszają jej granic). Tekst, który jest strukturą „nie dopuszcza zdarzeń i wszelkich innych faktów, nienależących do struktury i niezachowujących jej prawa”<sup>2</sup>.

Te dwie koncepcje: narracyjności jako uporządkowania, które polega na pewności, i tekstu jako struktury są wyrazem pewnego sposobu pojmowania tego, czym jest narracja, oraz, w konsekwencji, czym nie jest, charakterystycznego dla tradycyjnej narratologii. W takim ujęciu narracja i prowadzone nad nią badania wydawały się trudne do wykorzystania w refleksji nad grami. Dla niektórych badaczy były wręcz niemożliwe, proponowali więc oni, by w grach badać tylko to, co niewątpliwie czyni je grami: reguły i rozgrywkę. Perspektywę, w której gry są postrzegane w ten właśnie sposób, określamy jako ludologiczną.

**Narratologia** – dyscyplina badań, która pojawiła się w drugiej połowie XX wieku i rozwijała się głównie na gruncie francuskiego strukturalizmu. Z obecnej perspektywy postrzega się owe początki nie tyle jako powstanie dziedziny wiedzy o narracji, ile jako nurt narratologii strukturalistycznej, którego przedmiotem zainteresowania są ogólne wzorce budowania opowiadania. W ramach tradycyjnej narratologii badaniu podlega schemat opowiadania i relacje, jakie zachodzą pomiędzy jego poszczególnymi elementami, takimi jak postaci czy wydarzenia, mniej natomiast istotna jest sama realizacja opowiadania w danym systemie znaków. Narratologia w omawianej wersji odwołuje się do językoznawstwa strukturalistycznego oraz inspirowana jest w Morfologią bajki Władimira Proppa z lat dwudziestych XX wieku.

---

<sup>2</sup> S. Chatman, *Struktura tekstu*, przeł. A. Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4, s. 264.



## 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. Jesper Juul w książce zatytułowanej *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* przywołuje kilka definicji narracji (przytaczam tylko część), poczynawszy 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)<sup>3</sup>.

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 z nich, 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 zastoso-

---

<sup>3</sup> 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, Cambridge 1992; H. Jenkins, *Transmedia Storytelling*, „MIT Technology Review” 2003, no. 15, January; R.C. Schrank, Robert P. Abelson, *Scripts, Goals and Understanding*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1977.

wania wobec gier w sensie zasadniczym, ale można odnieść ją do sytuacji, w której mówimy o progresywności rozgrywki i określonej z góry sekwencji działań, które gracz powinien przedsięwziąć, by ukończyć grę, wyjąwszy jednak te momenty, w których ponosi on porażki, 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 przyjrzeć 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, grając<sup>4</sup>.

Warto tutaj przywołać opinię Jenkinsa, który twierdzi: „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 odczuć narracyjną satysfakcję, ponieważ świat gry jest wyposażony w narracyjne możliwości tworzenia interpersonalnych relacji”<sup>5</sup>. Ta

---

<sup>4</sup> J. Jull, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 159.

<sup>5</sup> H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, eds. K. Salen, E. Zimmerman, The MIT Press, Cambridge-London 2006.

opinia jest poniekąd pokrewna z wcześniejszą definicją narracji tego badacza, którą można interpretować jako wskazanie wyjątkowej cechy narracyjności gier – to, że nie jest ona dana z góry, że nie wiąże wydarzeń w sposób konieczny, 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, opartych 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”<sup>6</sup>. 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.

Z dzisiejszej perspektywy można powiedzieć, że jedno z najbardziej interesujących pomysłów na to, co można badać w grach komputerowych, wyłoniły się z tej początkowej dyskusji nad regułami i narracją, i prezentują często skomplikowane relacje między tymi dwoma poziomami jako procesy, które są charakterystyczne dla opisanych zjawisk.

---

<sup>6</sup> 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. Jull, *Half-Real...*, s. 162.