



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Fikcija ir tikrovė kompiuteriniuose žaidimuose

Baigiamasis magistro studijų projektas

Arnoldas Petrauskis

Projekto autorius

Prof. dr. Saulius Keturakis

Vadovas

Kaunas, 2020



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Fikcija ir tikrovė kompiuteriniuose žaidimuose

Baigiamasis magistro studijų projektas

Skaitmeninė kultūra (6211NX032)

Arnoldas Petrauskis

Projekto autorius

Prof. dr. Saulius Keturakis

Vadovas

Doc. dr. Šarūnas Paunksnis

Recenzentas

Kaunas, 2020



Kauno technologijos universitetas

Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas

Arnoldas Petrauskis

Fikcija ir tikrovė kompiuteriniuose žaidimuose

Akademinio sąžiningumo deklaracija

Patvirtinu, kad mano, Arnoldo Petrauskio, baigiamasis projektas tema „Fikcija ir tikrovė kompiuteriniuose žaidimuose“ yra parašytas visiškai savarankiškai ir visi pateikti duomenys ar tyrimų rezultatai yra teisingi ir gauti sąžiningai. Šiame darbe nei viena dalis nėra plagijuota nuo jokių spausdintinių ar internetinių šaltinių, visos kitų šaltinių tiesioginės ir netiesioginės citatos nurodytos literatūros nuorodose. Įstatymų nenumatytų piniginių sumų už šį darbą niekam nesu mokėjęs.

Aš suprantu, kad išaiškėjus nesąžiningumo faktui, man bus taikomos nuobaudos, remiantis Kauno technologijos universitete galiojančia tvarka.

Arnoldas Petrauskis

(vardą ir pavardę įrašyti ranka)

(parašas)

Petrauskis, Arnoldas. Fikcija ir tikrovė kompiuteriniuose žaidimuose. Magistro baigiamasis projektas / vadovas prof. dr. Saulius Keturakis; Kauno technologijos universitetas, Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas.

Studijų kryptis ir sritis (studijų kryptių grupė): H 000 Humanitariniai mokslai, 01H Filosofija

Reikšminiai žodžiai: kompiuteriniai žaidimai, ontologija, tikrovė, fikcija, įsivaizdavimas, ludologija, naratologija.

Kaunas, 2020. 51 p.

Santrauka

Kompiuterinių žaidimų ontologinis statusas tikrovės ir fikcijos santykio kontekste yra mažai nagrinėta tema. Pasaulyje egzistuoja tik keletas autorių, kalbančių šia tema, o Lietuvos mastu moksliniai tyrimai susiję su kompiuteriniais žaidimais, apskritai, yra itin reti. Šiuo darbu siekiama spręsti šią problemą ir išnagrinėti kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą tikrovės ir fikcijos santykio kontekste. Trijuose darbo skyriuose pateikiama kompiuterinių žaidimų mokslinės teorijos apžvalga, tikrovės ir fikcijos analizė kompiuteriniams žaidimams gretimose medijose, bei tikrovės ir fikcijos analizė pačiuose kompiuteriniuose žaidimuose. Pirmajame skyriuje žvelgiama į kompiuterinių ir tradicinių žaidimų skirtumus, bei nagrinėjama dviejų skirtingų kompiuterinių žaidimų tyrimo pobūdžių – naratologinio ir ludologinio – perskyra. Ši teorijos apžvalga parodė, kad kompiuteriniuose žaidimuose dalinai veikia tradiciniams žaidimams naudota teorija, tačiau, dėl sudėtingesnės kompiuterinių žaidimų struktūros ir automatizuotų sistemų naudojimo, būtinas teorijos praplėtimas, koregavimas. Analizuojant kompiuterinius žaidimus, svarbus tiek jų ludiškų, tiek naratyvinių savybių akcentavimas, todėl šios dvi teorijos viena kitai neprieštarauja, bet papildo. Be to, pasitelkiant naratologiją, galima kompiuterinių žaidimų analizė juos lyginant su artimomis naratyvinėmis medijomis. Antrajame skyriuje apžvelgiama pora naratyvinių medijų formų atsižvelgiant į jų santykį tikrovės ir fikcijos kontekste. Nagrinėjant literatūrą, svarbus Wolfgang Iser, kuris aprėpia, susistemina ir papildo kitų autorių fikcijos ir tikrovės diskusijose naudotas teorijas, indėlis. Jis siūlo tradicinį dvilypį literatūros kūrinii skirstymą į tikrovę ir fikciją, pakeisti trilypiu, kuris nurodo į realumą, įsivaizdavimą bei fiktyvumą. Savo teorija autorius pabrėžia, kad literatūra yra tikrovės ir fikcijos mišinys. Šiuo atžvilgiu, kino filmai mažai skiriasi, todėl nėra priežasčių, kodėl Wolfgang Iser teorija negalėtų būti pritaikyta šios medijos naratyvams. Trečiame skyriuje analizuojama Jesper Juul kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro teorija, bei atliekama šios teorijos ir jau minėtos Wolfgang Iser literatūros kūrinio kaip tikrovės ir fikcijos mišinio teorijos lyginamoji analizė. Nors Jesper Juul teorijai trūksta gilaus mokslinio argumentavimo, ji turi daug panašumų su Wolfgang Iser teorija – abu autoriai teigia, kad fikciniame kūrinnyje susijungia faktinė tikrovė ir galimi fikciniai pasauliai. Taigi Iser pateiktas teorinis modelis suteikia Juul pasiūlytai teorijai gilesnį mokslinį pagrindimą. Šiuo darbu dar labiau pabrėžiamas kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro ontologinis statusas, atskleidžiama tai, kad kompiuterinių žaidimų analizė, gali suteikti žinių apie realų pasaulį. Vis dėlto, kadangi kompiuteriniai žaidimai tikrovę atspindi tik iš dalies, ši medijos forma negali būti laikoma pilnu tikrovės atvaizdu, todėl kompiuterinių žaidimų turinys neturėtų būti vertinamas tiesiogiai ir atsainiai.

Petrauskis, Arnoldas. Fiction and Reality in Computer Games. Master's Final Degree Project / supervisor prof. dr. Saulius Keturakis; Faculty of Social Sciences, Arts and Humanities, Kaunas University of Technology.

Study field and area (study field group): H 000 Humanities, 01H Philosophy.

Keywords: computer games, ontology, reality, fiction, imagination, ludology, narratology.

Kaunas, 2020. 51 p.

Summary

The ontological status of computer games in the context of the relationship between reality and fiction is a little-researched topic. There are only a few authors in the world talking about this topic, whereas research on computer games in Lithuania is extremely rare in general. The aim of this work is to solve this problem and to examine the ontological status of computer games in the context of the relationship between reality and fiction. The three chapters provide an overview of the scientific theory of computer games, an analysis of reality and fiction in computer-related media, and an analysis of reality and fiction in computer games themselves. The first chapter looks at the differences between computer and traditional games and examines the distinction between two different types of computer game research theories – narratological and ludological. The review has shown that the theory used for traditional games partially works for computer games, however, due to the more sophisticated structure and the use of automated systems, the theory needs to be expanded and adjusted. When analyzing computer games, it is important to emphasize both their ludological and narrative features, so the two theories do not contradict but rather complement each other. In addition, through narratology, it is possible to analyze computer games by comparing them with related narrative media. The second chapter reviews a couple of forms of narrative media in terms of their relationship with reality and fiction. In literature studies, the contribution of Wolfgang Iser, who combined, systematized, and complemented the theories used in discussions of fiction and reality by other authors, is extremely important. He proposed to replace the traditional twofold division of literature works into reality and fiction, with a threefold division that refers to reality, imagination, and fiction. In his theory, the author emphasized that literature is a mixture of reality and fiction. In this respect, movies are similar, so there is no reason why Wolfgang Iser's theory could not be applied to the narratives of this media. In the third chapter, the theory of Jesper Juul, where a computer game is considered as half-real, is analyzed and compared with the theory of Wolfgang Iser, where a literature work is seen as a mixture of reality and fiction. Although Jesper Juul's theory lacks in-depth scientific reasoning, it bears many similarities to Wolfgang Iser's theory – both authors argue that a fictional work combines factual reality with possible fictional worlds. Thus, the theoretical model presented by Iser provides a deeper scientific basis for the theory proposed by Juul. Therefore, this work further emphasizes the ontological status of computer games as half-real and reveals that the analysis of computer games can provide knowledge of the real world. However, since computer games reflect reality only partially, this form of media cannot be considered as a complete portrayal of reality and the content of computer games should not be viewed directly and superficially.

Turinys

Įvadas	7
1. Kompiuterinių žaidimų teorija	9
1.1. Žaidimai ir kompiuteriniai žaidimai.....	10
1.2. Ludologijos ir naratologijos perskyra	12
2. Tikrovės ir fikcijos pobūdis medijose iki kompiuterinių žaidimų	16
2.1. Tikrovė ir literatūra	16
2.1.1. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Gregory Currie	16
2.1.2. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Umberto Eco	18
2.1.3. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Wolfgang Iser.....	20
2.2. Tikrovė ir kinas	23
3. Tikrovė ir fikcija kompiuteriniuose žaidimuose	27
3.1. Tikrovės statusas kompiuteriniuose žaidimuose Jespe Juul teorijoje	27
3.1.1. Jesper Juul ir kompiuterinių žaidimų taisyklės.....	28
3.1.2. Jesper Juul ir kompiuteriniai žaidimai kaip fikciniai pasauliai.....	31
3.1.3. Jesper Juul kompiuterinio žaidimo, kai pusiau tikro, statusas	36
3.2. Jesper Juul teorijos santykis su kitų ludologų apibrėžimais	39
3.3. Kompiuterinis žaidimas kaip pusiau tikras ir Wolfgang Iser teorija.....	42
Išvados	48
Literatūros sąrašas	49

Įvadas

Statistiniai duomenys rodo, kad kompiuterinių žaidimų industrija generuojamomis pajamomis jau 2017 metais pralenkė tokias medijų industrijas kaip kinas, televizija ar muzika (D'Argenio, 2018). Ši tendencija atskleidžia tai, jog kompiuteriniai žaidimai, lyginant juos su kitomis medijų formomis, tampa populiariausia laisvalaikio praleidimo priemone. Dėl didelio populiarumo kompiuteriniai žaidimai turėtų būti vertinami kaip svarbus kultūrinis artefaktas, kuriam reikalingas įvairialypis tyrinėjimas. Deja, kompiuteriniai žaidimai vis dar dažnai apibūdinami kaip žemesnį statusą už kitas turinti medija, o gilesni jos moksliniai tyrinėjimai atsirado ne taip ir seniai, nes kompiuteriniai žaidimai yra ganėtinai nauja medijų forma. Dėl šios priežasties, didelė dalis su kompiuteriniais žaidimais susijusių klausimų vis dar neatsakyti, arba šių klausimų atsakymų paieškos yra tik pradinėse stadijose. Tai ypatingai svarbu kalbant apie pamatinius kompiuterinių žaidimų medijos aspektus filosofinėje perspektyvoje, nes būtent jie sudaro pagrindą tolimesniems kompiuterinių žaidimų tyrinėjimams įvairiose kitose disciplinose.

Vienas iš pamatinių medijos aspektų yra jos santykis su tuo, kas vadinama tikrove ir fikcija. Tai ontologinis klausimas, nurodantis į medijos atvaizduojamo turinio pobūdį. Kiekvienoje medijoje turinys kuriamas ir pateikiamas savotiškai. Ne išimtis yra ir kompiuterinis žaidimas, kuris, žvelgiant paviršutiniškai, savo vidinėmis savybėmis daugiau ar mažiau, tačiau išsiskiria iš kitų medijų formų. Labiau klasikinėse medijų formose, tokiose kaip literatūra, tikrovės ir fikcijos klausimas gana plačiai aptarinėjamas ilgą laiką ir galima atrasti ne vieną autorių, kuris šiam ontologinio statuso tyrinėjimui sukūrė išsamias teorijas. Kaip vienus iš žinomiausių ir padariusių nemažai įtakos, galima paminėti Umberto Eco ir Wolfgang Iser. Tačiau kalbant apie kompiuterinius žaidimus, labiausiai dėl dar neilgo šios medijos tyrimų lauko gyvavimo, situacija yra visai kitokia. Galima teigti, kad kompiuterinių žaidimų statusas tikrovės ir fikcijos santykio kontekste dar nebuvo pakankamai plačiai nagrinėtas.

Bene vienintelis išsamesnis bandymas apibrėžti kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą priklauso jų tyrimų lauke puikiai žinomam Jesper Juul, kuris kompiuterinius žaidimus apibūdino kaip tai, ką būtų galima laikyti pusiau tikru. Vis dėlto, net ir šis Juul bandymas neretai yra kritikuojamas. Kitų autorių mėginimai kalbėti apie kompiuterinius žaidimus tikrovės ir fikcijos santykio kontekste yra arba tiesiogiai susiję su Jesper Juul idėjomis, arba tiesiog trumpi klausimo aptarimai, nekuriantys platesnio teorinio pagrindo. Atsižvelgiant į tai, šiame darbe, Jesper Juul bus viena esminių figūrų, kurios darbais remiantis bus analizuojamos galimybės apibrėžti kompiuterinių žaidimų statusą būtent jų tyrimų lauke. Ludologiškos kompiuterinių žaidimų teorijos pagrindimui ar paneigimui bus pasitelkta jos ir kitų medijų formų, turinčių išsamesnį tikrovės ir fikcijos santykio apibūdinimą, teorijų lyginamoji analizė.

Pirminis žvilgsnis į tai, ką pateikia kompiuterinių žaidimų tyrėjai tikrovės ir fikcijos klausimais, nurodo, jog egzistuoja įvairialypis kompiuterinių žaidimų tyrimų laukas, kuriam reikalinga išsamesnė teorinė analizė. Todėl pirmiausia, prieš pradėdant analizuoti kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą tikrovės ir fikcijos santykio kontekste, išskyla poreikis bent trumpai apžvelgti, kokiais metodais iki šiol buvo tiriami kompiuteriniai žaidimai, įvertinti, ar kompiuteriniai žaidimai savo esme skiriasi nuo tradicinių žaidimų, bei patikrinti kompiuterinių žaidimų tyrinėjimo galimybę juos gretinant su kitomis naratyvinių medijų formomis. Remiantis pirmine hipoteze, Jesper Juul pateiktas kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro apibūdinimas galimai nurodo į teisingą kompiuterinių žaidimų ontologinio statuso apibrėžimą, tačiau pačiai teorijai trūksta platesnio ir gilesnio mokslinio apibendrinimo, todėl,

atitinkamai, reikalingas tvirtesnis šios teorijos pagrindimas. Tokio pagrindimo atradimas yra vienas iš esminių šio darbo siekių.

Darbo tikslas – išnagrinėti kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą tikrovės ir fikcijos santykio kontekste.

Darbo uždaviniai:

1. Aptarti esminius tradicinių ir kompiuterinių žaidimų skirtumus.
2. Įvertinti ludologijos ir naratologijos teorijų svarbą kompiuterinių žaidimų tyrimų lauke apžvelgiant šių teorijų perskyrą.
3. Aptarti kaip tikrovės ir fikcijos santykis pasireiškia kompiuteriniams žaidimams artimose naratologinėse medijose.
4. Atskleisti tikrovės ir fikcijos santykį kompiuteriniuose žaidimuose, ludologinę teoriją lyginant su naratologine.

1. Kompiuterinių žaidimų teorija

Kaip buvo minėta, kompiuterinių žaidimų, kaip atskiros medijų šakos, mokslinis nagrinėjimas atsirado palyginus neseniai. Espen Aarseth (2001) rašo, kad 2001 metai gali būti laikomi pirmaisiais, kai kompiuterinių žaidimų studijos ėmė oficialiai veržtis į akademinę sritį. Tais metais įvyko pirmoji tarptautinė mokslininkų konferencija kompiuterinių žaidimų tema, taip pat, tai metai, kai žaidimų studijos pirmą kartą atsiranda kaip universitetų studijų programa. Be to, tais metais pradėtas leisti ir mokslinis žurnalas kompiuterinių žaidimų tema *Game Studies*.

Be abejonės, apie kompiuterinius žaidimus buvo diskutuota jau ir anksčiau, tačiau tai labiau pavieniai bandymai, o ir žaidimų studijos dar nelabai apėmė kompiuterinių žaidimų. Pastaruoju metu galima pastebėti nemažą susidomėjimą kompiuteriniais žaidimais žvelgiant iš įvairių akademinų perspektyvų, o ir žaidimų tyrinėjimas, kaip atskiras mokslinių tyrimų laukas, įsitvirtino kaip ludologija. Padidėjusį susidomėjimą bei platesnės bendruomenės atsiradimą atspindi įvairios rengiamos mokslinės konferencijos, viena iš jų, jau organizuojama nuo 2003 metų - kasmetinė *Digital Games Research Association (DiGRA)* konferencija. Galima paminėti ne vieną tiesiogiai su kompiuteriniais žaidimais susijusį mokslinį žurnalą, pavyzdžiui, jau beveik 20 metų leidžiamas jau minėtas *Game Studies*, taip pat *The Computer Games Journal* ar *International Journal of Computer Games Technology*. Išleista nemažai įvairius kompiuterinių žaidimų aspektus apimančių knygų, – teorinius veikalus planuojama aptarti toliau darbe apžvelgiant kompiuterinius žaidimus bei jų santykį su tikrove.

Šiame darbe svarbi ir kompiuterinių žaidimų bei filosofijos disciplinos sąsaja. Nors kompiuteriniai žaidimai yra ir filosofijos tyrinėjimų objektas, vis dėlto daugiau išsamesnių tyrimų vis dar trūksta. Iš keleto svarbių filosofijos ir kompiuterinių žaidimų sąsajų galima paminėti 2012 metais išleistą knygą „The Philosophy of Computer Games“, keletą metų vyko konferencija *Philosophy of Computer Games (PCG)*, tačiau filosofiniai tyrimai labiau publikuojami kaip straipsniai įvairiuose žurnaluose. Anksčiau minėtoje knygoje „The Philosophy of Computer Games“ akcentuojama pora svarbių motyvų kodėl filosofavimas apie kompiuterinius žaidimus yra reikalingas. Teigiama, kad dėl to, jog kompiuterinių žaidimų tyrimų laukas darosi vis platesnis, reikia kritiškai išnagrinėti ir išaiškinti pagrindines sąvokas, kurios naudojamos šiuose tyrimuose. Pažymėtina, kad kompiuterinių žaidimų kontekstas skatina naujai pažvelgti į tradicinės filosofijos keliamus klausimus (Sageng, Fossheim, Larsen, 2012). Kita vertus, pasitaiko bandymų kurti kompiuterinius žaidimus kaip filosofavimo priemonę. Stefano Gualeni (2015) parodo kaip, galima pažvelgti į jau sukurtą žaidimą ne tik remiantis filosofine perspektyva, bet ir kurti filosofiją, pasinaudojant kompiuterinės simuliacijos pagalba. Autorius pats sukūrė kelis filosofinius kompiuterinius žaidimus, siekdamas papildyti savo labiau tradicines, literatūrines akademines pastangas – *Necessary Evil* ir *Gua-Le-Ni*. Kaip pavyzdį galima paminėti *Gua-Le-Ni*, kai ekrane matomas fantastinių popierinių žvėrių paradas, o žaidėjas turi pamėginti identifikuoti iš kokių realių gyvūnų žvėris yra sudarytas. Gualeni (2015) mini, kad žaidimas buvo sukurtas siekiant žaismingai diskutuoti apie škotų filosofo David Hume sudėtinių idėjų sampratą. Autorius rašo, kad dauguma žmonių gali įsivaizduoti mitinę būtybę Pegasą vien todėl, kad dėl įvairių medijų poveikio žmogus žino graikų mitologiją. Hume tai pasitarkė siekdamas sukurti kaip paradigimą kažkam, su kuo žmogus negali susidurti pasaulyje, tačiau gali įsivaizduoti ir apmąstyti. Gualeni (2015) rašo, kad Pegasas Hume nėra paprasta idėja, todėl ji turi būti sudėtinė. Tai kūrybinga įvairių elementų ir savybių, kurias žmogus patyrė per juslines patirtis, kombinacija. Žaidimas *Gua-Le-Ni* skatina žaidėjus suaktyvinti prieš tai minėtas kūrybines galimybes ir jas panaudoti kaip žaidimo elementus. Autorius teigia, jog žaidėjui išmokus žaisti žaidimą, jis

netiesiogiai supranta Hume esė, ir nėra svarbu ar jis to intensyviai siekė ar ne. Cituojant Gualeni (2015): “Abiejuose savo žaidimuose ir savo tekstiniame darbe ginčijuosi, kad materializuojant filosofines perspektyvas, konceptus, hipotezes ir mintis, virtualūs pasauliai yra svarbūs prisidedant prie naujo humanizmo ir naujų būdų užsiimant filosofiniais tyrimais kilimo“ (p. 88).

Ilgainiui, kompiuterinių žaidimų tyrimų laukui vis labiau plintant, atsiranda ir vis daugiau bandymų kompiuterinius žaidimus vienokiu ar kitokiu būdu sieti su filosofija. Prieš pradėdant aptarinėti kompiuterinių žaidimų santykį su tikrove, pirmiausia reikėtų nors trumpai apžvelgti kompiuterinių žaidimų mokslinio tyrinėjimo sferą, jo istoriją, pažvelgti kokią įtaką tyrimams daro kompiuterinių žaidimų ir žaidimų bendrąja prasme, bei kompiuterinių žaidimų ir kitų medijų skirtumai ar panašumai, pabandyti atskleisti kokiais metodais buvo naudotasi kompiuterinių žaidimų tyrinėjimuose.

1.1. Žaidimai ir kompiuteriniai žaidimai

Kaip buvo minėta anksčiau, kompiuterinių žaidimų mokslinių tyrimų sritis atsirado ne taip jau ir senai, tačiau susidomėjimas, kalbant apie žaidimus apskritai, ir tuo pačiu mokslinio tipo pamąstymai šia tema, buvo pastebimi ir anksčiau. Kaip teigia C. Thi Nguyen (2017), Johan Huizinga knyga *Homo Ludens* paprastai laikoma kaip pamatinis šaltinis šiuolaikiniams žaidimų tyrinėjimams. Pagal Nguyen, iki tol tyrimai apie žaidimus buvo labiau instrumentiniai, jais buvo siekiama pagrįsti žaidimus praktine nauda – žaidimus pateikiant kaip naudingą priemonę vaikų ugdyme ar agresyvios energijos iškrovimo būdą. Huizinga (1980) žaidimą laiko laisva veikla kuri egzistuoja už kasdienio gyvenimo ribų ir yra nerimta, turinti savo laiką, erdvę, taisykles, bei jį sulygina su tokiomis veiklomis kaip ritualo užsiiminėjimu. Žaidimas pagal Huizinga nėra susietas su materialine nauda ir tuo pačiu, noras žaisti nekyla iš kažkokių praktinių paskatų.

Roger Caillois (2001a) kritikuoja anksčiau tekste minėtą Johan Huizinga dėl nepakankamo išsamumo teigdamas: „Autorius visiškai vengia įvairių biopsichologinių žaidimo paaiškinimų, tokių kaip energijos pertekliaus iškrovimas, polinkis imituoti, išsiblašymo būtinybė, disciplina savikontrolės įsigijimui, noras konkuruoti su kitais tam, kad įrodyti savo pranašumą, nekenksminga instinktų, kurių tiesioginis patenkinimas draudžiamas visuomenėje, sublimacija ir panašiai.“ (p. 152-153). Caillois (2001b) taip pat teigia, kad Huizinga atsiriboja ir nuo azartinių žaidimų, kurie yra tiesiogiai susiję su materialine nauda. Roger Caillois (2002b) pateikia savo apibrėžimą kas yra žaidimas: tai laisvai pasirenkama, erdvės ir laiko apribota, neapibrėžta, neproduktyvi ta prasme, kad nekuria jokių naujų elementų, paklūstanti taisyklėms ir išgalvota veikla.

Galima teigti, kad anksčiau minėtų autorių teorijos yra pradinis taškas toliau besiplečiančiai žaidimų teorijai. Atskirai aptarinėti kiekvieną tyrėją užimtų per didelę darbo dalį ir tai nėra būtina jau vien dėl to, kad teorijos analizavimas nėra pagrindinis darbo tikslas. Jesper Juul savo knygoje *Half Real* (2005) susistemina keletą svarbių autorių (Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, E. M. Avadon, Chris Crawford, David Kelley, Katie Salen, Eric Zimmerman) teiginius apie tai kas yra žaidimas ir sukuria naują žaidimo apibrėžimą jį pavadindamas klasikiniu žaidimo modeliu. Pagal Juul (2005), tradiciškai sukonstruoti žaidimai pasižymi šiomis savybėmis:

1. Žaidimai yra pagrįsti taisyklėmis
2. Žaidimai turi kintamą, kiekybiškai įvertinamą rezultatą
3. Skirtingiems galimiems žaidimo rezultatams yra priskiriamos skirtingos vertės, teigiamos arba neigiamos

4. Žaidėjas stengiasi paveikti rezultatą
5. Žaidėjas emociškai prisirišęs prie rezultato: laimėjimo ir teigiamo rezultato atveju jis yra „laimingas“, o pralaimėjimo ir neigiamo rezultato atveju – „nelaimingas“
6. Žaidimuose egzistuoja svarstybinos pasekmės: tas pats žaidimas gali būti žaidžiamas su ar be tikro gyvenimo pasekmių

Naudodamasis šia klasikine žaidimų apibrėžtimi Juul (2005) išskiria žaidybinę veiklą į tokią, kurią galima pavadinti tikraisiais žaidimais (šachmatai), ribiniais žaidimų atvejais (azartiniai lošimai) ir visiškai ne žaidimais (hiperteksto literatūra). Šios skirtingos veiklos išskiriamos pagal klasikiniame žaidimo modelyje pateiktų savybių kiekį. Tikrieji žaidimai turi visas anksčiau išvardintas savybes, ribiniuose atvejuose pasigendama vienos ar kelių, o tai kas nėra žaidimai pasižymi tik viena ar keliomis savybėmis.

Tačiau, kaip pabrėžia Juul (2005), klasikinis žaidimų modelis tik apibendrina žaidimų lauką, bet nepaaiškina žaidimų įvairovės ar kodėl žaisti yra malonu. Vis dėlto, šis modelis pagrindžia kodėl žaidimai yra transmedialiniai ir kodėl jie taip gerai dera su kompiuterinėmis technologijomis – žaidimai nėra susieti su konkrečiais materialiais įrenginiais, tačiau su taisyklių apdorojimu. Kompiuteriniame žaidime, taisyklės ir tai kas įvyks žaidėjui atlikus kažkokį veiksmą egzistuoja centriniame procesoriuje (CPU), o žaidimo būseną palaikoma operatyviojoje atmintyje (RAM). Panašiai viskas vyksta ir žaidžiant stalo žaidimą, tik šiuo atveju, taisyklių palaikymas egzistuoja žmogaus smegenyse, o žaidimo būseną atsispindi fiziniame žaidimo dalyse. Dėl fundamentaliųjų žaidimo savybių perkėlimo į kompiuterijos pasaulį, žaidimų taisyklių apdorojimas įgauna spartą ir tuo pačiu kompiuteris įgalina žaidimo kaip tokio kismą.

Apie žaidimų kitimą Juul (2005) kalba parodydamas kaip stalo ir kompiuteriniai žaidimai modifikuoja klasikinių žaidimų teoriją:

1. Taisyklės: kadangi taisykles valdo kompiuterinės smegenys, tai kompiuteriniams žaidimams suteikia lankstumo, atsiranda galimybė sudėtingesnių taisyklių, kurių žmogaus smegenys negalėtų išlaikyti, egzistavimui. Taip pat nebetampa būtinas išankstinis taisyklių žinojimas.
2. Kintamas rezultatas: kompiuteris, tam, kad pagal įvykius, kurie žmogui nėra iškart pastebimi, nustatytų žaidimo baigtį, gali veikti kaip teisėjas. Taip pat, atsiranda laikinų baigčių galimybė (internetiniuose žaidimuose pasiekiamas tik laikinas rezultatas žaidėjui atsijungus nuo žaidimo).
3. Rezultato vertinimas: neapibrėžtos pabaigos žaidimai (internetiniai žaidimai, gyvenimo simulatoriaus žaidimas „The Sims“ ir panašiai) neapibrėžia vienų rezultatų kaip geresnių už kitus.
4. Žaidėjo pastangos: tai, kad nereikalingi atskiri fiziniai žaidimo komponentai, atsiranda naujų žaidėjo pastangų būdų (strateginiame žaidime žaidėjas gali valdyti didelį kiekį automatizuotų žaidimo vienetų, kas būtų neįmanoma ne elektroniniame žaidime).
5. Žaidėjo prisirišimas prie rezultato: dėl neapibrėžtos pabaigos žaidimų, kurie neturi konkrečios laimėjimo ar pralaimėjimo būsenos, žaidėjo santykis su rezultatu daug mažiau apibrėžtas.
6. Svarstybinos pasekmės: klasikinio modelio žaidimas yra apribotas laike ir erdvėje, egzistuoja konkreti vieta ir trukmė. „Prasismelkiantys žaidimai“ (kompiuteriniame žaidime „Majestic“ dalis žaidimo buvo susieta telefono skambučiais, faksu ir panašiai) sulaužo šias skirtis.

Norėdami palyginti, galime pasitelkti kitų autorių aprašymą ką naujo į žaidimų pasaulį atneša kompiuteriniai žaidimai. Katie Salen ir Eric Zimmerman (2004) išskiria skaitmeninę technologiją

kaip svarbų elementą kalbant apie kompiuterinius žaidimus, bei pateikia keturis bruožus, dėl kurių skaitmeninė medija kompiuterinių žaidimų vartotojams suteikia patirtį, kuri nėra galima kitose žaidimo formose. Autoriai pabrėžia, kad bruožai nebūtinai pasižymi visuose skaitmeniniuose žaidimuose, taip pat, bruožai gali pasirodyti ir ne skaitmeniniuose žaidimuose, tačiau visgi ryškiausiai tai atsispindi skaitmeninėje žaidimų medijoje. Keturi minėti bruožai:

1. Momentinis, tačiau siauras interaktyvumas: skaitmeninė technologija pasiūlo realaus laiko „geimplėjų“, kuris reaguoja ir keičiasi priklausomai nuo žaidėjo veiksmų. Tačiau interaktyvumas nėra platus ta prasme, kad žaidėjo sąveika su kompiuteriu dažniausiai yra apribota pelytės ir klaviatūros įvestimis ir ekrano bei garsiakalbio išvestimis. Kita vertus, tas sąsajos siaurumas padeda suformuoti žaidimo galimybių erdvę.
2. Informacijos manipuliacija: skaitmeninė medija yra tiesiogiai susijusi su mašinomis, kurios saugoja informaciją bei ją manipuliuoja. Kiekvienas kompiuterinio žaidimo aspektas gali būti traktuojamas kaip informacija ir skaitmeniniai žaidimai dorojasi su šia informacija būdais, kurie ne skaitmeninių žaidimų atveju nebūtų įmanomi. Kaip praktinis pavyzdys ką ši savybė keičia galėtų būti žaidėjo ir žaidimo taisyklių santykis. Tam, kad žaidimas galėtų vykti, ne skaitmeniniame žaidime, bent vienas iš žaidėjų turi žinoti taisykles. Skaitmeninio žaidimo atveju, taisyklės gali būti visiškai nežinomos, jos išmokstamos pačio žaidimo metu.
3. Automatizuotos kompleksinės sistemos: skaitmeniniai žaidimai gali automatizuoti sudėtingas procedūras ir tuo būdu palengvinti ar suteikti egzistavimo galimybę žaidimams, kurie būtų per sudėtingi ne kompiuteriniame kontekste. Automatinės kompleksinės sistemos suteikia galimybę sudėtingesnei žaidimo plėtotei, tačiau tai padaroma užslepiant vidines žaidimo veikimo funkcijas. Skaitmeniniame žaidime, tam, kad būtų galima jį žaisti, žaidėjui nėra būtina, o kartais ir neįmanoma, tiksliai žinoti aspektų kuriais veikia žaidime egzistuojantys elementai, priešingai, pavyzdžiui miniatiūrų karo žaidimuose reikia sekti sudėtingas, žaidimo eigą apsprendžiančias taisykles. Beveik visi skaitmeniniame žaidime egzistuojantys aspektai yra vienokiu ar kitokiu būdu automatizuoti.
4. Tinklo ryšys: skaitmeniniai žaidimai, suteikdami komunikacijos per nuotolį galimybę gali palengvinti komunikaciją tarp žaidėjų. Kaip pavyzdys galėtų būti daugelio žaidėjų internetiniai žaidimai, kurie į tą pačią socialinę erdvę sutraukia tūkstančius žaidėjų.

Galima pastebėti, kad tiek Jasper Juul, tiek Katie Salen ir Eric Zimmerman, kalbėdami apie kompiuterinių žaidimų išskirtinumo, juos lyginant su klasikiniiais žaidimais, bruožus, išreiškia gana panašų požiūrį. Abi pusės pabrėžia esminį motyvą, tai, kad skaitmeninių technologijų pagalba galimi sudėtingesnės struktūros, automatizuotas sistemas naudojantys žaidimai.

Žaidimai ir kompiuteriniai žaidimai nėra stipriai vienas nuo kito nutolę objektai. Labiau nei tai, kompiuteriniai žaidimai yra skaitmeninės technologijos pagalba įgalinta žaidimų forma, kurioje tam tikra prasme veikia žaidimų teorija, tačiau tuo pačiu, kompiuteriniai žaidimai pridėdami naujų elementų, šią teoriją koreguoja bei plečia, kas reikalauja bandyti naujai pažvelgti į kompiuterinių žaidimų fenomeną. Šio fenomeno nagrinėjimas toliau ir plečiamas žaidimų studijos arba kitaip tariant ludologijos kontekste.

1.2. Ludologijos ir naratologijos perskyra

Greta žaidimų tyrinėjimo ludologijos kontekste, egzistuoja jų tyrinėjimas per naratyvinę prizmę – naratologijos studijose. Kaip bus galima pastebėti vėliau, perskyra tarp ludologijos ir naratologijos

vienu momentu buvo lyg konfliktas, kurio metu buvo bandoma išsiaiškinti ar žaidimą reikėtų pridėti greta kitų naratyvų ar jam suteikti individualų statusą. Šios perskyros aptarimui bus pasitelkti įvairūs apie šį konfliktą kalbėję tyrėjai. Tačiau pradžiai reikėtų apibrėžti kas yra ludologija ir naratologija kompiuterinių žaidimų teorijos perspektyvoje.

Tinkamus ludologijos ir naratologijos apibrėžimus pateikia Gonzalo Frasca (2003a). Jis teigia, kad kompiuterinių žaidimų kontekste naratologija dažnai apibūdinama kaip tvirtinimai, kad kompiuteriniai žaidimai yra artimai susiję su naratyvu, ir/arba, jie bent dalinai turėtų būti analizuojami per naratologiją. Platesniąją prasme, naratologijos apibrėžimas, kuris plačiai paplitęs humanitarinių mokslų sferoje naratologiją apibūdina kaip pasakojimo teoriją, nepriklausomą nuo reprezentavimo terpės, rinkinį. Autorius pabrėžia, kad terminas turi skirtingą reikšmę kompiuterinių žaidimų studijose ir už jos ribų, kas galimai jau veda prie ludologijos ir naratologijos ginčo. Apibrėždamas ludologiją, Gonzalo Frasca teigia, kad ši, sritis apibūdinama irgi dvejopai. Pirmiausia ludologija apibrėžiama kaip tiesiog žaidimų, ypatingai kompiuterinių žaidimų, studija. Antras ludologijos apibrėžimas teigia, kad ludologija, tai žaidimų struktūrų, priešinant žaidimų naratyvinei daliai ar žaidimų kaip vizualiai medijai, studija.

Tas pats Gonzalo Frasca (1999), kalbėdamas apie naratologijos ir ludologijos perskyrą teigia, jog tradiciniai žaidimai turėjo daug mažesnę akademinį statusą lyginant su kitais objektais, tokiais kaip naratyvas. Šio reiškinių pasekmė ta, kad žaidimų studijos yra fragmentuotos, išsimėčiusios per įvairias disciplinas ir nepakankamai išplėtos. Autorius pabrėžia, kad reikėtų papildyti naratologinį žaidimų tyrinėjimą pradedant kompiuterinius žaidimus tirti kaip atskirą sritį, ludologija. Vėlesniame savo darbe Frasca (2003b) teigia, kad ludologijos terminas žaidimų tyrėjų bendruomenėje išpopuliarėjo kaip terminas, kuriuo apibūdinamas nesutikimas su prielaida, kad vaizdo žaidimai turi būti matomi kaip naratyvo tęsinys. Pastebima atsiradusi priešprieša tarp dviejų tyrimo laukų. Tačiau autorius išlaiko savo pirminį nusistatymą teigdamas, kad prieš tai išsakytas požiūris yra per daug supaprastintas. Pagal jį, ludologija iš tiesų neniekina naratologijos kaip kompiuterinių žaidimų tyrinėjimo lauko, reikalingas geresnis elementų supratimas, kuriuos žaidimas dalijasi su istorijomis ir kuris pasiekiamas naratologijos dėka, tačiau ludologija remiasi tuo, kad žaidimo epicentras vis dėlto nėra naratologinė struktūra. Bet kuriuo atveju, konfliktas tarp ludologijos ir naratologijos yra nereikalingas, savarankiškų, mokslinį statusą turinčių kompiuterinių studijų įsteigimui reikalingas šių nesutarimų pašalinimas.

Apie kompiuterinių žaidimų teorijos, kaip ludologijos ir naratologijos perskyrą, dar ankstyvajame savo akademiniam darbe kalba ir Jasper Juul. Jis (1999) pabrėžia, kad žaidimai ir istorijos yra labai skirtingi dalykai. Jis taip pat pamini, kad žaidimų malonumas slypi jų taisyklėse, o ne tame ką reprezentuoja, ir fikcinė žaidimo dalis yra nesvarbi. Galima pastebėti, kad autorius griežtai atskiria žaidimus nuo naratyvų. Juul (2001) sako, kad kompiuterinių žaidimų tyrimų lauke egzistuoja bent trys argumentai teigiantys apie žaidimų buvimą naratyvu. Pirmasis, tai kad naratyvai yra naudojami visur, antrasis, kad dauguma žaidimų turi naratyvinę įžangą ir pasakojimą, bei trečiasis, kad žaidimai dalijasi keliais bruožais su naratyvais. Tačiau autorius pateikia tris, jo manymu svarbius argumentus, už žaidimus kaip ne naratyvus. Pirmuoju argumentu teigiama, kad žaidimai nėra dalis naratyvinės medijos, suformuotos filmų, novelių ir teatro, ekologijos, nors tuo pačiu sako, kad naratyvai ir žaidimai dalijasi keliais struktūriniais elementais ir daugelis žaidimų turi kažkokių naratyvinių elementų. Visgi žaidimai ir pasakojimas nepersitransliuoja į vienas kitą taip gerai, kaip tai daro novelės ir filmai. Antrasis argumentas pabrėžia, kad laikas žaidimuose veikia skirtingai nei naratyvuose, žaidimai turi interaktyvumą, kuris siejasi su dabartiniu momentu, kai pasakojimas su

praeitimi. Negalima turėti pasakojimo ir interaktyvumo tuo pačiu metu. Bei trečiasis sako, kad santykis tarp skaitytojo/žiūrovo ir pasakojimo pasaulio yra kitoks nei santykis tarp žaidėjo ir žaidimo pasaulio, nes žaidėjas tuo pačiu metu egzistuoja kaip empirinis subjektas už žaidimo ribų, bei atlieka rolę žaidime. 2001 metais parašytame tekste jau galima pastebėti švelnesnį autoriaus požiūrį į naratologiją, tačiau negatyvus požiūris vis dar pastebimas. Juul (2004) savo teiginį, apie fikcinės dalies svarbumo nebuvimą, kuris buvo išsakytas 1999 metais, pateikia kaip klaidingą ir jau kitokį požiūrį galima pastebėti tolimesniuose Jasper Juul darbuose, ypač jo knygoje *Half Real*. Galiausiai, galima pasakyti, kad nors ludologija pagal autorių išlieka svarbesnė už naratyvus, tačiau naratologija įgauna savitą vietą kompiuterinių žaidimų sferoje.

Espen Aarseth (2001), teigia, kad žaidimai nėra nei literatūra, nei kinas. Žaidimas negali būti perskaitytas kaip literatūra ar išklaudytas kaip muzikos kūrinys, jis turi būti žaidžiamas. Autorius mato kompiuterinių žaidimų, kaip atskiro tyrimo lauko, svarbą. Tačiau taip pat kalba apie naratologijos ir ludologijos konflikto priežastį, bei kodėl ludologijos mokslui sunku užsitvirtinti. Aarseth teigia, kad taip yra todėl, jog, pirmiausia, didžioji dalis industrijos ir mokslo komentuotojų, kompiuterinių žaidimų supratimui ir tobulinimui, mato naratyvinių struktūrų poreikį. Taip pat, autoriaus nuomone, didelis iššūkis žaidimų studijoms ateina iš akademinio lauko. Žaidimų studijai, mokslinėje sferoje užsitvirtinant kaip savarankiškam objektui, dėl akademikų perėjimo iš vienos mokslo srities į kitą, automatiškai įvyksta anksčiau vietą užsitikrinusių mokslo sričių resursų sumažėjimas.

Garry Crawford ir Victoria K. Gosling (2009) labiau palaiko naratyvinę žaidimų tyrimų pusę. Jie teigia, kad ludiško tipo tyrinėjimai yra limituoti dėl dažno „geimplėjaus“ atskyrimo nuo kasdieninio gyvenimo. Taip pat, autoriai pabrėžia, kad žaidimų naratyvai gali prasitęsti ir turėti gyvybingumą ir už ekrano.

Michalis Kokonis (2014) teigia, kad kalbant apie kompiuterinių žaidimų tyrimų sritį, nereikėtų ieškoti geriausio metodologinio priėjimo būdo. Jo nuomone, tiek ludologija tiek naratologija gali pasitarnauti metodologiškai. Autorius kompiuterinius žaidimus apibūdina kaip hibridinę formą, kombinuojančią elementus iš įvairių, labiau tradicinių meno formų, bei pridedančią savitų bruožų, kurios ateina iš skaitmeninės technologijos bazės. Kokonis, palaikydamas Gonzalo Frasca teiginius, sako, kad naratologų-ludologų konfliktas yra klaidingas ir norint užtikrinti kompiuterinių žaidimų studijos savarankiškumą reikia išspręsti diskusiją. Tačiau autorius pabrėžia, kad ludologijos terminas neturėtų būti vartojamas kalbant tik apie kompiuterinių žaidimų mokslines analizes. Terminas turėtų aprėpti visą žaidimų, senų ar šiuolaikinių, elektroninių ar neelektroninių, spektrą. Taip pat, autorius mano, kad ludologai neturėtų užsidaryti savęs už radikalių pozicijų kuriant teorines žaidimų schemas. Žaidimų tyrinėjimas aprėpia daugiau nei tik naratyvinių jo struktūrų ar vadinamo „geimplėjaus“ tyrinėjimą, egzistuoja ir kitos sritys, tokios kaip vaizdinė reprezentacija, audialiniai aspektai ar komunikavimo būdas tarp žaidimo ir žaidėjo.

Nors prieš tai buvo atskleista tik keleto kompiuterinių žaidimų tyrėjų požiūris, tačiau šiame vadiname konflikte, vienokiu ar kitokiu būdu, dalyvavimo didžioji dalis kompiuterinius žaidimus nagrinėjančių asmenų. Vis dėlto, šio trumpo sąrašo užtenka naratologijos ir ludologijos konflikto atskleidimui. Galima pastebėti, kad iš pradžių egzistavusi griežta perskyra tarp ludologų ir naratologų, kaip dviejų skirtingų požiūrio taškų analizuojant kompiuterinius žaidimus, galiausiai stipriai sumažėjo. Regis buvo pasiektas susitarimas, kuriuo nuspręsta, kad analizuojant kompiuterinius žaidimus svarbi tiek naratologinė, tiek ludologinė pusės, ir jos, būdamos greta, neprieštarauja, tačiau papildo viena kitą.

Tačiau, vis dėlto, kompiuterinis žaidimas, dėl savo pamatinių savybių, įgauna savitos medijos formos statusą, o naratyvas egzistuoja kaip žaidimo galima dedamoji dalis. Žvelgiant iš kitos pusės, prieitas susitarimas, taip pat praturtina kompiuterinių žaidimų tyrimus ir iš naratologijos perspektyvos. Galiausiai, galima sakyti, kad konfliktas turbūt buvo neišvengiamas tarpsnis bandant surasti bendresnę kompiuterinių žaidimų teorinę paradigmą, kuri atveria kelią platesniam ir gilesniam šios medijos tyrinėjimui. Kompiuteriniai žaidimai gali būti nagrinėjami tiek ludologijos, tiek naratologijos tyrimų metodais, ir tai, panaudodamas abu metodus kompiuterinio žaidimo „Soul Calibur“ analizei, dar 2002 parodė kompiuterinių žaidimų tyrėjas Lars Konzack (2002).

2. Tikrovės ir fikcijos pobūdis medijose iki kompiuterinių žaidimų

Tam, kad būtų galima pradėti diskusiją apie kompiuterinius žaidimus ir jų statusą su tikrove ir fikcija, pirmiausia reikia pažvelgti kaip tikrovės-fikcijos priešprieša pasirodo medijose, kurios atsirado anksčiau už kompiuterinius žaidimus. Šiam tikslui bus pasitelkta literatūra, kuri dėl savo naratyvinio pagrindo artimai siejama su kompiuteriniais žaidimais, bei kinas. Pastarasis taip pat dažnai sulyginamas su kompiuteriniais žaidimais, tačiau nuo literatūros išsiskiria tuo, kad greta naratyvo prideda vizualinį perteikimo būdą. Be abejonės, kompiuterinius žaidimus būtų galima sulyginti ir su kitomis medijų formomis, tačiau šiuo atveju pasirinktos dvi dažniausiai sulyginamos, dėl turimumų esminių bruožų panašumų.

2.1. Tikrovė ir literatūra

Literatūros svarbą kalbant apie kompiuterinius žaidimų tikrovės ir fikcijos santykiuose būtų galima išvelgti vien tame, kad literatūros tyrimai kažkuria dalimi gali padėti analizuojant bet kokią naratyvinių elementų turinčią mediją. Literatūroje egzistuoja pamatinės naratyvo savybės, o pati medija yra labai sena, bei turi gilią tyrimų istoriją. Kaip minėjo Julian Kücklich (2001) “[...] net bandant suprasti paveikslą ar skulptūrą, tam, kad būtų galima išsifruoti objekto nuorodas į kultūros kodus, reikia tam tikro raštingumo.“ (p. 1). Kaip buvo pastebėta anksčiau, kompiuterinių žaidimų tyrimuose naratologijos tyrimai yra svarbūs. O naratologija, dar pradėdant nuo Aristotelio tekstų, yra tiesiogiai susijusi su literatūros tyrimais. Galima sakyti, kad kompiuteriniai žaidimai šioje perspektyvoje yra dar arčiau literatūros nei Kücklich minėti paveikslai ar skulptūros. Daugelyje šiuolaikinių žaidimų egzistuoja vienokia ar kitokia pasakojimo linija, žaidimų pasauliai pripildyti įvairiais naratyviniais elementais. Tikrovės ir fikcijos santykio analizei literatūroje bus pasitelkta keleto literatūros tyrėjų teorijomis.

2.1.1. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Gregory Currie

Gregory Currie (2008), savo knygoje *The Nature of Fiction* teigia, kad fikcijos sąvoka gali būti priskiriama prie tokių sąvokų kaip gerumas, spalva ar skaičius – jas pritaikyti yra lengviau nei apie jas kalbėti. Pagal autorių, fikciją geriausia apibūdinti terminais, kurie nereikalauja pačios fikcijos supratimo. Autorius, savo tikrumo-fikcijos diskusijoje, pirmiausia išskiria ypatybes, kurios neretai pateikiamos kaip kūrinio buvimo tikru ar fikciniu įrodymas, tačiau, visgi, tikro įrodymo apie tai nepateikia.

Pirmasis dalykas, kurį išskiria Currie (2008), tai, jog dėl žodinės struktūros, natūralu galvoti apie kūrinio būvimą fikciniu tiesiog jį perskaičius. Tačiau, nors faktai apie stilių, naratyvinę formą, ar siužeto struktūrą kažką ir pasako apie kūrinį ir jo santykį su fikcija bei tikrove, tačiau tai nėra tikras įrodymas. Autorius teigia, jog įmanoma, kad du skirtingi literatūros darbai gali turėti vienodą žodinę struktūrą, tačiau vienas jų bus fikcinis, o kitas ne. Antrasis dalykas, kurį kaip klaidingą kūrinio buvimą fikciniu pamini autorius, tai tokios semantinės ypatybės, kaip tiesos elementas, ar nurodymas į kažką. Pagal Currie, tiesos kiekis ir nuorodos, tai charakteristikos, kurios yra apspręstos teksto santykiu su pasauliu. Fikcinis tekstas, kaip ir tekstas, kuris laikomas ne fikciniu, gali turėti santykį su pasauliu ir apibūdinti tai, kas laikoma tiesa, taigi, tai nėra savybė galinti atskirti fikciją nuo tikrovės. Dar vienas dalykas, kuris neįrodo kūrinio buvimo fikciniu ar ne, tai savybės, kurios apibūdina žmonių požiūrį į tekstus. Autorius teigia, kad tai bendruomenės pagrindo savybės, kurios priklauso nuo vyraujančių bendruomenės požiūrių, o ne nuo pavienių nuomonių ir jos nurodo į kūrinio svarbumą, populiarumą, pasisekimą. Kaip teigia Currie, bandymas fikciškumą pagrįsti bendruomeninio pagrindo teorija yra

lygiagretus meno kūrinio pagrindimui institucine meno teorija, kuri meno kūrinį pagrindžia tokiu, jeigu „meno pasaulio“ atstovai jam suteikė statusą. Atitinkamai, fikcinis kūrinys šiuo atveju būtų fikcinis, jeigu jos bendruomenė tai apspręstų, tačiau, kaip teigia autorius, bendruomenė neabejotinai gali klysti apie kūrinio fikciškumo statusą. Currie pateikia dar vieną teoriją, kuri, jo teigimu, fikcijos – ne fikcijos skirstyme yra klaidinga. Tai apsimetimo teorija, kuria teigiama, kad ne fikciniame diskurse sakiniai tvirtinami, o fikcininiame - paprasčiausiai apsimetama, jog jie tvirtinami. Tačiau pagal Currie, teorijos klaida slypi teiginyje, jog fikcinio kūrinio autorius apsimeta kažką tvirtinantis. Priešingai, tokio kūrinio autorius, atlieka autentišką komunikacinį veiksmą, kuris neturėtų būti traktuojamas kaip kitos veiklos apsimestinis darymas. Currie teigia, kad geriausiu atveju apsimetimo teorija yra neužbaigta.

Aptaręs keletą ypatybių, kurios negali būti laikomais įrodymu kalbant apie kūrinio buvimą fikciniu, Gregory Currie (2008) pereina prie punktų, kurie nurodo kaip ir kodėl fikcinis kūrinys pasirodo kaip toks. Jis pirmiausia apibrėžia fiktyvaus pasakojimo skirtumą nuo imitacijos ar parodijos, išskirdamas pirmąjį tuo, kad tokio kūrinio pasakotojas numato kitokį klausytojų atsaką. Fikcinio kūrinio autorius siekia, kad skaitytojas laikytųsi tam tikros laikysenos, kuris pasireiškia kaip įsivaizdavimas (*make-believe*). Patį laikysenos siekį Currie pavadina autoriaus fiktyvumo intencija. Skaitytojas, dėl autoriaus fiktyvumo intencijos, įsivaizduoja, kad papasakota istorija yra tikra. Autoriaus intencija sužadina skaitytojo vaizduotę, tačiau, kaip teigia Currie, kiek skaitytojui vaizduotę sužadina fikcinis tekstas, tiek tai gali padaryti ir istorinis kūrinys ar laikraštis. Currie rašo: „Tai kas fikcijos skaitymą išskiria nuo ne fikcijos skaitymo nėra įsivaizdavimo veikla, tačiau dėl skaitomo turinio priimama pozicija: vienu atveju įsivaizdavimas, kitu tikėjimas.“ (Currie, 2008, p. 21). Currie prideda, kad autoriaus fiktyvumo intencija yra būtina, tačiau nepakankama kūrinio būvimo fikciniu įrodymui. Reikalingas papildomas dėmuo, kurį autorius apibūdina kaip atsitiktinę tiesą ir ją supriešina tam ką pavadina neatsitiktine. Šių dviejų tiesų kontrastas parodomas laikraščio pavyzdžiu. Pagal autorių, tai, kad laikraštis išspausdino tiesą, dar pilnai nenurodo jo patikimumo. Nepatikimas laikraštis lygiai taip pat gali išspausdinti tiesą, tik tai įvyks per atsitiktinumą. Tam, kad laikraštis galėtų būti laikomas patikimu, reikia, jog jis būtų atspausdinęs tiesą jeigu įvykiai būtų susiklostę kitaip. Autorius naudojami galimų pasaulių koncepcija. Šį savo pavyzdį Currie pritaiko fikciniams pasakojimams, bei rašo: „Būdami tikri, jie faktus apibūdina teisingai; būdami atsitiktinai tikri, jie parodo konterfaktinę priklausomybę nuo faktų“ (Currie, 2008, p. 47).

Apibendrinant anksčiau paminėtus teiginius, galima sakyti, kad pagal Gregory Currie, fikcijos įrodymas neatsiskleidžia dėl lingvistinių, semantinių bruožų, bendruomenės tvirtinimo, ar teorijos, kuria apibrėžiama, jog fikcinio kūrinio autorius, kūrinyje, apsimeta kažką tvirtinantis. Trumpai teigiant, Currie fikcinį kūrinį apibrėžia kaip tam tikros rūšies komunikacinį aktą, kuriame egzistuoja autoriaus intencija, kad skaitytojas užimtų poziciją, kuria, per įsivaizdavimą, pasakojimą priimtų kaip tiesą. Greta to, Currie pabrėžia, jog fikciniame kūrinyje atsirandantys tiesos elementai turėtų būti tik atsitiktinai teisingi. Toks Currie fikcijos įrodymas, tai labiau fikciškumo ypatybių atskleidimas, o ne vientisa teorija. Tačiau naudinga, jog autorius, atskleisdamas šias ypatybes, taip pat atskleidė ir keletą ypatybių, kurios neturėtų būti laikomos kaip įrodančios fikcinio kūrinio fikciškumą.

Dar vienas autorius, kurį galima įtraukti į tikrovės-fikcijos diskusiją literatūroje, tai Richard Mark Sainsbury. Sainsbury (2010), savo knygoje *Fiction and Fictionalism* teigia, kad visuomenėje, faktai ir fikcija yra supriešinami, tačiau negalima atskleisti kas yra fikcija tiesiog teigiant, kad tai ne faktai. Pagal autorių, daugelis fikcijų savyje talpina tiesas, kurias skaitytojas turėtų priimti kaip tokias. Sainsbury teigia, kad autoriaus pasakojime yra ne tik dalykai kurie suprantami kaip tikri, tačiau ir

dalykai, kuriuos skaitytojas, dėl autoriaus sumanymo, turėtų traktuoti kaip tikrus. Šiuo atžvilgiu, galima pamatyti Richard Mark Sainsbury ir Gregory Currie požiūrio apie tai kas fikcinį tekstą padaro tokiu, panašumus. Abejais atvejais pastebima autoriaus intencija. Sainsbury teigia, kad bandant suprasti kas padaro kūrinį fikciniu, žvilgsnis gali būti nukreiptas į kūrėjus, vartotojus, arba jų kombinaciją. Tačiau autorius, vartotojus, kaip šaltinį teisingam fikcijos apibūdinimui, iškart atmeta sakydamas, kad vartotojai gali būti klaidingi. Tarp vartotojų, novelė gali būti traktuojama kaip faktinis naratyvas, o faktinis naratyvas kaip novelė. Sainsbury išskiria autoriaus siekius teigdamas, kad būtent jie yra svarbūs kalbant apie tai ar kūrinys yra fikcinis. Kūrinio fikciškumas apsprendžiamas pagal tai kaip jis atsirado. Sainsbury pateikia fiktyvios intencijos konceptą, kurį apibūdina kaip pasakotojo turimą potencialios auditorijos įsivaizdavimo siekį. Taigi, galima teigti, kad Richard Mark Sainsbury požiūris ne tik panašus į anksčiau aptarto Gregory Currie, jis praktiškai antrina šiam autoriui ir pasiūlydamas tokį patį apibūdinimą kaip atskirti kas yra fikcija.

2.1.2. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Umberto Eco

Svarbus asmuo kalbant apie fikciją literatūroje yra ir Umberto Eco. Eco (2009), kalba apie fikciniuose kūrinuose esančių veikėjų ontologinį statusą. Autorius kaip pavyzdį pasiima Lev Tolstoj romaną, bei bando parodyti, kodėl šio romano skaitytojai, pagrindinės veikėjos Ana Karenina savižudybę mato kaip tikrą, nors jie ir žino, kad Ana yra išgalvota naratyvinė figūra. Eco akcentuoja, kad skaitytojas nemato fikcinių pareiškimų kaip melo ir taip yra dėl poros ypatybių. Pirmiausia, pagal Eco, skaitant fikciją, egzistuoja sutarimas su autoriumi – autorius nurodo kažką kaip tiesą ir tuo pačiu prašo skaitytojų, kad jie apsimestų jog jie tuo tiki. Antra vertus, kiekviena fikcija kuria galimus pasaulius, ir skaitytojų nuomonė apie tai kas tiesa ar melas, turi reikalą su tais įsivaizduojamais pasauliais. Tokiu atveju, teigia Eco, Conan Doyle herojus Sherlock Holmes gyveno „Baker“ gatvėje, o ne Tartu mieste. Pirmąjį Eco apibūdinimą, daugiau ar mažiau, galima sulyginti su Gregory Currie bei Richard Mark Sainsbury teiginiais apie autoriaus intenciją. Antruoju apibūdinimu autorius pabrėžia, kad fikcinio kūrinio turinys egzistuoja kūrinio sukurtame pasaulyje, kuris turi savitas taisykles apie tai kas tiesa ir melas.

Kaip galima pastebėti, pagal Eco (2009), fikciniai pareiškimai nėra suprantami kaip melas, tačiau autorius tuo pačiu iškelia klausimą ar fikciniai pareiškimai (tokie kaip Ana Karenina savižudybė) yra tokie pat tikri kaip istoriniai pareiškimai (Adolf Hitler savižudybė bunkeryje). Jis teigia, kad instinktyvi reakcija tokia, jog Karenina nurodo į prasimanymą, o Hitler į realų įvykį. Atrodo, kad Ana Karenina ir Adolf Hitler yra skirtingą ontologinį statusą turintys objektai. Priešingai nei Hitler, Karenina fiziškai neegzistavo, tačiau, vis dėl to, tai netrukdo liūdėti dėl jos mirties. Todėl, Eco teigia, kad kalbant apie Ana Karenina savižudybę, nėra pakankama pasakyti, kad ji tiesiog Lev Tolstoj romane gyvenęs objektas. Ana Karenina šiuo atveju iškyla virš kūrinio ir tampa lyg realiai egzistavęs asmuo. Ana Karenina gyvena savo pasaulyje, kuriame įvykdė savižudybę. Skaitytojas, skaitymo proceso metu taip pat apsigyvena jame, pasaulį priimdamas kaip teisybę, tačiau jis susiduria su supratimu, jog tame pasaulyje nepriklauso, todėl identifikuoja su veikėju. Ana Karenina pasaulis ir skaitytojo pasaulis persipina.

Umberto Eco minėta Ana Karenina analizė galbūt tiesiogiai neatskleidžia kaip fikcija išsiskiria nuo tikrovės, tačiau parodo, kad fikciniame tekste egzistuojantys įvykiai, skaitytojo nėra suvokiami kaip netikri. Priešingai, fikcinis kūrinys skaitytojui gali mažai kuo skirtis nuo realaus pasaulio. Galima sakyti, kad Eco iš dalies teigia tą patį, ką anksčiau minėti autoriai - fikcinis kūrinys nereiškia faktų nebuvimo, o tiesos elementas skaitytojui atsiranda jam sekant autoriaus nuorodomis, įsivaizduojant

tai kas papasakota. Tačiau reikia atkreipti dėmesį, kad Umberto Eco skaitytoją parodo kaip svarbų fikcinio kūrinio elementą.

Kaip Umberto Eco (1984) rašo: „Organizuojant tekstą, jo autorius turi remtis kodų serija, kuri priskiria duotą turinį jo naudojamoms išraiškoms. Tam, kad padarytų savo tekstą komunikacinį, autorius turi daryti prielaidą, kad jo pasikliaujamų kodų ansamblis yra toks pat, kaip tas, kuriuo dalijasi jo galimas skaitytojas. Taigi, autorius turi numatyti galimo skaitytojo modelį tariamai galintį interpretuojant susitvarkyti su išraiškomis, tuo pačiu būdu kaip autorius su jomis susitvarko jas generuodamas“ (p. 7). Taigi, viena vertus, fikcinis kūrinys priklauso nuo autoriaus gebėjimo jį sukurti kaip prieinamą objektą skaitytojui, tačiau, kita vertus, svarbus pats fikcinio kūrinio skaitytojas. Umberto Eco (1992), kalbėdamas apie autoriaus ir skaitytojo santykį su tekstu teigia, kad kai tekstas sukurtas ne vienam adresatui, o skaitytojų bendruomenei, autorius žino, kad jis bus interpretuotas ne pagal jo intenciją, tačiau pagal sudėtingą sąveikos strategiją, kuri apima ir skaitytoją, kartu su jo kalbos kaip socialinio išdo kompetencija. Ir tai galioja ne tik su fikciniu naratyvu ar poezija, bet ir tokiems tekstams kaip Immanuel Kant *Grynojo proto kritika*. Kiekvienas skaitymo aktas, pagal Eco, yra sudėtinga transakcija tarp skaitytojo kompetencijos ir jo pasaulio suvokimo, ir kompetencijos, kurią postuluoja tekstas tam, kad būtų suprastas ekonomišku būdu. Apie skaitytojo svarbą prasmės kūrimo procese Umberto Eco (1984) plačiau diskutuoja knygoje *The Role of the Reader*, Pagal Michael Caesar (1999), Umberto Eco teigia, kad net paprastas naratyvinis tekstas yra pilnas tuščių vietų, kurias reikia užpildyti, ir tai atlieka skaitytojas. Kuo tekstas labiau atitolsta nuo didaktikos ir kuo jis labiau estetiškas, tuo labiau paliekama skaitytojo interpretacijos laisvė. Tekstas turi būti aktualizuotas skaitytojo. Teksto skaitytojas turi interpretavimo laisvę, tačiau ta laisvė egzistuoja tik teksto numatytame diapazone, o šis diapazonas, kaip strateginis elementas komunikacijai su skaitytoju buvo sukurtas autoriaus. Valentina Pisanty (2015), kalbėdama apie Umberto Eco pateiktą autoriaus ir skaitytojo santykį teigia, kad aktyvi rolė, kuri priskirta skaitytojui generatyviniame prasmės procese, siaurėja arba plėtėja atvirkštine proporcija kaip plačiai ar siaurai tekstas yra suvokiamas. Vienu kraštutinumu atveju, skaitytojas yra paklusnus skaitytojas, kuris save limituoja sekdamas teksto instrukcijas, kitu, skaitytojas yra gyvybingas interpretuotojas. Tačiau tekstas nesileidžia būti interpretuojamas bet kokiais įsivaizduojamais būdais, pats tekstas yra kaip kriterijus jo galimoms interpretacijoms. Net ir labiausiai kraštutiniais atvejais, kai skaitytojas turi daug laisvės, tekstas visada išlieka interpretacijos fone, skaitytojas neturi visiškos laisvės. Pisanty teigia, kad skaitytojas visuomet yra priklausomas nuo autoriaus. Peter Bondanella (1997) rašo, kad Umberto Eco autorių apibūdina kaip tekstinę strategiją, kuriančią semantines koreliacijas ir aktyvuojančią „pavyzdinį“ skaitytoją. Bondanella teigia, kad praktikoje neįmanoma nuspėti kas įvyks jeigu tikrasis skaitytojas bus kitoks nei autoriaus postuluotas vidutinis skaitytojas. Žvelgiant iš šios perspektyvos, galima sakyti, kad sunku nubrėžti, kuris dėmuo, autorius ar skaitytojas, yra svarbesnis kūrinio prasmės kūrimo, tačiau neabejotinai egzistuoja autoriaus ir skaitytojo santykis ir skaitytojui suteikiama nemaža rolė.

Apibendrinant tai kas buvo kalbėta apie Umberto Eco, galima sakyti, kad šio autoriaus teiginiuose pasimato, jog literatūros skaitymo procese įvyksta tikrovės ir fikcijos persipynimas. Skaitytojas, dėl sutarimo su autoriumi, tiki kūrinio egzistuojančių elementų tikrumu. Autorius nubrėžia rėmus skaitytojo supratimui, tačiau tuo pačiu, kūrinio prasmingumui didelę įtakos dalį suteikia pats skaitytojas. Taigi autoriaus sukurtas pasaulis pripildomas skaitytojo asmenine patirtimi. Šie motyvai Umberto Eco išskiria iš anksčiau minėtų autorių.

2.1.3. Tikrovės ir fikcija literatūroje pagal Wolfgang Iser

Dar vienas autorius, kuris svarbus kalbant apie tikrovės ir fikcijos pobūdį literatūroje, tai Wolfgang Iser. Iser (2002), savo knygoje *Fiktyvumas ir įsivaizdavimas* teigia, kad egzistuoja paplitęs požiūris, jog literatūros tekstai yra fikciniai. Tokiu požiūriu tekstai yra atskiriami nuo tų, kurie vadinami aiškinamaisiais. Taip pat, egzistuoja sociologijos sukurtas apibrėžimas, jog tikrovės ir fikcijos priešprieša yra vienas iš elementarių dalykų žmogaus nežodiniame pažinime ir toks apibrėžimas atrodo lyg savaime suprantamas. Fikcija, šiuo atveju apibūdinama kaip tikrovę nusakančių elementų nebuvimas. Iser (2002) iškelia klausimą: „Tačiau dar atviras klausimas, ar tikrai patogus skirtumas tarp fikcinių ir nefikcinių tekstų yra toks neabejotinas kaip atrodo. Ar fikciniai tekstai tikrai tokie fiktyvūs, ir ar tie, kurių fikciniais pavadinti negalima, tikrai neturi fikcijų? (p. 15). Autorius pamini dar vieną paplitusį požiūrį, tačiau jau priešingą minėtiems, kuriuo teigiama, jog fikcinis tekstas, neturėdamas jokio ryšio su pažįstama tikrove, būtų nesuvokiamas. Iser pritardamas šiai nuomonei teigia, kad bandant nusakyti kas fikciniame tekste yra fiktyvu, nereikėtų atskaitos tašku imti perskyrą tarp fikcijos ir tikrovės. Jis taip pat pabrėžia, kad literatūros kūrinys yra tikrovės ir fikcijos mišinys ir tokia santykių yra daugiau nei viena priešprieša, todėl dvilypi skirstymą (fikcija-tikrovė) reikėtų pakeisti į trilypį – realumą, fiktyvumą ir įsivaizdavimą. Autoriaus teigimu, tekstas formuojasi iš šios triados. Fiktyvumo ir tikrovės elementai pateikia terpę, per kurią išryškėja trečiasis, Iser pavadintas įsivaizdavimu.

Prieš pradėdant tolesnę diskusiją apie trilypį Wolfgang Iser skirstymą, svarbu pateikti kaip tiksliai sąvokos realumas, fiktyvumas ir įsivaizdavimas yra apibrėžtos pačio autoriaus. Iser (2002) teigia, kad „Sąvoka realumas įvardija empirinį pasaulį, kuris yra „duotas“ literatūros tekstui ir paprastai jam suteikia įvairius atskaitos taškus. Tai gali būti suvokimo sistemos, socialinės sistemos ir pasaulėvaizdžiai, taip pat kiti tekstai su savo specifine sandara arba tikrovės interpretacija. Taigi realybė yra diskursų įvairovė, susijusi su autoriaus požiūriu į pasaulį per tekstą“ (p. 16). Kalbėdamas apie fiktyvumą Iser (2002) teigia, kad „Fiktyvumu čia laikomas intencionalus veiksmas, turintis visas su įvykiu siejamas savybes, tad fikcijos apibrėžimas išvaduojamas nuo įprastinių ją nusakančių ontologinių teiginių.“ (p. 16). Taip pat autorius prideda, kad ilgai fikcija buvo apibrėžiama kaip ne tikrovė ar melas, priešinama tam, kas vadinama tikrove, o toks apibūdinamas užtemdo ypatingą fiktyvumo pobūdį. Kalbėdamas apie įsivaizdavimą Iser (2002) sako: „Literatūrinio teksto atžvilgiu įsivaizdavimas nelaikytinas žmogaus sugebėjimu – mums rūpi jo apraiškų ir veikimo būdai, tad šio žodžio pasirinkimu veikia apibūdinama programa, o ne apibrėžimas. Turime sužinoti, kaip įsivaizdavimas funkcionuoja, artėdami prie jo per aprašomus padarinius“ (p. 16). Pats autorius tiksliai neapibrėžia šios sąvokos, tačiau Brook Thomas (2008) rašo, kad pagal Wolfgang Iser, literatūriniai kūriniai įsivaizduojami nėra ta prasme, kad jie susieti su iliuzija. Fenomenologine prasme jie nenurodo į įsivaizdavimo santykį su tikrove kaip neteisingą atpažinimą. Sufikcinimo aktas įsivaizdavimui perduoda tikrovės prasmę.

Wolfgang Iser (2002) praplečia savo minėtą triados teoriją bei apibūdina jos elementus. Pirmiausia jis teigia, kad grožiniame tekste būna daugybė atpažįstamų dalykų, kurie kilę iš užtekstinės tikrovės. Tačiau, kaip sako Iser, vien dėl to, kad tie dalykai įtraukiami į grožinį tekstą, jie netampa savaime fiktyvūs. Pagal Iser, grožiniame tekste atkuriant realijas nušviečiami įvairūs tikslai, nuostatos ir potyriai, nors jie nėra atkuriamos tikrovės dalis. Jie tekste pasirodo kaip sufikcinimo suformuoti dalykai. Wolfgang Iser (2002) rašo: „Kadangi šio sufikcinimo veiksmo negalima kildinti iš tekste atkartotos tikrovės, jame aiškiai iškyla įsivaizdavimo plotmė, kuri nepriklauso tekste atkurta tikrovei, bet kartu yra neatskirama nuo jos. Šitaip sufikcinimo veiksmas atkurta tikrovę paverčia ženklu ir tuo

pat metu įpavidalina įsivaizdavimą kaip būdą, leidžiantį numanyti, kas tuo ženklu parodoma.“ (p. 16). Iser pabrėžia, kad kai tik realijos yra perkeliamos į fikcinį tekstą, jos tampa kažko kito ženklais ir pamatinė šio veiksmo savybė, kai tai atliekama per sufikcinimą, yra ribų peržengimas. Taip sufikcinimo veiksmas susiejamas su įsivaizdavimu. Wolfgang Iser atskiria įsivaizdavimą žmogaus įprastinėje patirtyje ir įsivaizdavimą susietą su sufikcinimu. Pagal Iser, įprastinėje patirtyje įsivaizdavimas neturi stabilios formos, tai padrikas pavidalas, sąmonėje žybtelėjančios ir išnykstančios fantazijos. O sufikcinimo veiksmas, būdamas tokiu, kurį galima reguliuoti, įsivaizdavimą sutelkia į konkretų geštalą, išsiskiriantį nuo svajonių ir fantazijų. Sufikcinimas įsivaizdavimui suteikia apibrėžtumą. Iser teigia, kad nors apibrėžtumas minimaliai nurodo į realybę, tačiau tai įsivaizdavimo nepadaro realaus. Pastarasis tik įgyja realybės atspindį. Sufikcinimo veiksmas sukuria procesus, kuriais peržengiamos ribos, suvaldomas padrikas įsivaizdavimas ir taip pat, pranokstamas tikrovės apibrėžtumas. Tikrovė įsilieja į įsivaizdavimą, o įsivaizdavimas įsilieja į tikrovę.

Prieš tai minėta analize Wolfgang Iser parodė, jog fikcijos realumo dichotomija yra neadekvati. Esant sufikcinimo veiksmui, pagrindimui nebeužtenka dvilypio skirstymo, todėl jis pasiūlo trinarę sistemą, kurioje kaip tarpinį elementą prideda įsivaizdavimą. Visgi, Iser, minėtos trinarės sistemos santykio pagrindu laiko sufikcinimą. Iser (2002) išskiria sufikcinimą kaip svarbiausią triados elementą teigdamas: „[...] juo peržengiamos ribos to, ką jis organizuoja (išorinės tikrovės), ir to, ką ji paverčia geštalų (įsivaizdavimo padrikumo). Realumą jis veda į įsivaizdavimą, o įsivaizdavimą į realumą, ir šitaip lemia, 1) kiek tam tikras duotas pasaulis performuluotinas, 2) kiek neduotas pasaulis suvoktinas ir 3) kiek šie pergrupuoti pasauliai atvertini skaitytojo patirčiai.“ (p. 17.). Sufikcinimą reikėtų aptarti atskirai. Wolfgang Iser, teigia, kad sufikcinimo veiksmas, kuris yra kaip tikrovės ir įsivaizdavimo susiliejimą įgyvendinti padedantis reiškinys, pats yra sudarytas iš trijų veiksmų. Tai atranka, kombinavimas ir demaskavimas, ir visiems jiems būdingas ribų peržengimas. Tolimesniame nagrinėjime bus trumpai apibūdintas kiekvienas iš minėtų veiksmų.

Kalbėdamas apie atranką, Iser (2002) teigia, kad literatūros tekstas yra tam tikras autoriaus kreipimosi į pasaulį būdas. Šis būdas gali įgauti formą tik įterptas į realų pasaulį, o įterpiama ne tiesiogiai pamėgdžiojant, bet pertvarkant esamus dalykus. Wolfgang Iser (2002) rašo: „Visuose literatūros tekstuose neišvengiamai esama atrankos iš įvairių socialinių, istorinių, kultūrinių ir literatūrinių sistemų, esančių už teksto kaip referencijos laukai.“ (p. 18). Svarbu tai, kad atrankami objektai yra išimami iš jiems funkcionavimo prasme įprastų sistemų. Kol jos atlieka savo įprastinę funkciją, jos laikomos pačia tikrove ir nėra stebimos. Tačiau, atrankos veiksmas suardo jų duotą tvarką ir tai pavirsta stebėjimo objektu. Pagal Iser, svarbu ir tai, kad atranka atskleidžia teksto intencionalumą. Taigi, norint atskleisti teksto intenciją, reikėtų tirti ne autoriaus gyvenimą, o intencionalumą, kuris pasirodo tekste per užtekstinių sistemų atranką. Atrinktos sistemos, atskirtos nuo realybės, ją suteikia tekstui.

Pagal Iser (2002), kombinavimas papildo atrankos veiksmą. Autorius teigia, kad „Tekste kombinuojami įvairiausi elementai – nuo žodžių ir jų reikšmių iki įtrauktų užtekstinių dalykų ir, pavyzdžiui, schemų, kuriomis organizuojami personažai bei veiksmi.“ (Iser, 2002, p. 20). Iser pabrėžia, kad kai atrankos veiksmas rodo teksto intencionalumą, tai kombinavimas iškelia teksto faktiškumą ir tai padaro per santykių sukūrimą. Tiksliau sakant, faktiškumas atsiranda per santykių procese derinamų elementų apibrėžtumą ir jų sąveiką. Kažką kombinuojant, visuomet sukuriamas figūros ir fono, arba pirminio ir antrinio plano santykis, kuris gali būti pakreipiamas įvairiu semantiniu potencialu. Iser, (2002) kalbėdamas apie kombinavimą galiausiai teigia: „Kombinavimas,

kaip sufikcinimo veiksmas, įsivaizdavimui suteikia specifinę formą pagal užmegstus santykius. Ši įsivaizdavimo forma nesileidžia verbalizuojama. Tačiau tuo pat metu ji negali išsiversti be kalbos, nes kalba parodo, kas konkretizuotina. Ji taip pat leidžia įpavidalinti konkretizavimą ir šitaip sukurti grįžtamąjį ryšį su esamomis realijomis.“ (p. 23)

Kaip teigia Wolfgang Iser (2002), demaskavimo veiksmu, fikcinis tekstas demaskuoja savo fikciškumą. Fikciškumo nuslėpimas tekstui suteikia tikrovės iliuziją, tačiau literatūros tekstas gali atskleisti savo fikciškumą. Fikciškumo demaskavimas yra svarbus dalykas, nes tai signalizuoja skaitytojui, kad į objektą reikia žiūrėti ne kaip į realaus pasaulio elementą. Iser (2002) rašo, kad „Kai fikciškumas demaskuojasi, į paviršių iškyla svarbi fikcinio teksto ypatybė: visas tekste sudėstytas pasaulis virsta dariniu „tarsi“. (p. 25). Pagal autorių, dėl to pasidaro aišku, kad reikia sustabdyti, ir sustabdomos nuostatos apie realų pasaulį. Tiek realus pasaulis, tiek asmeninės nuostatos pasirodo ne kaip duotybė, bet kaip tarsi duotybė. Iser (2002) prideda: „Fikciškumo demaskavimasis reprezentuojamą pasaulį suskliaudžią ir šitaip nurodo, kad čia esama tikslo – stebėti reprezentuojamą pasaulį. Stebėjimui reikia padėties, ji neišvengiama, dėl to recipientas, verčiamas reaguoti į tai, ką stebi, susidaro nuostatas. Šitaip iškyla į šviesą fikcijos demaskavimo tikslas“ (p. 27). Iser teigia, kad taip galima pamatyti skirtumą tarp literatūrinės fikcijos ir tokios fikcijos, kuri slepia savo fikciškumą, nes pastarojoje natūralios skaitytojo nuostatos lieka nepakitusios. Maskavimas išlaiko nuostatas nepakitusias ir tokiu atveju fikcija laikoma realybe. Taip pat, Iser iškelia klausimą, ar minėtas „tarsi“ išprovokuoja skaitytoją išeiti iš įprastinio nusiteikimo? Atsakydamas į pačio išsikeltą klausimą jis sulygina aktorių ir skaitytoją, teigdamas, kad panašiai kaip aktoriui, norint sukurti nerealaus veikėjo formą, reiškia išblukinti savo paties realybę, mums skaitytojams „įsivaizduoti tai, kas buvo paskatinta darinio „tarsi“, reiškia atiduoti savo galias nerealybės dispozicijon ir suteikti jai realybės regimybę proporcingai tiek, kiek sumažėja mūsų pačių realybė“ (Iser, 2002, p. 28). Iser (2002) taip pat prideda, kad fikcinis „tarsi“ šitaip apverčia tikrovę ir tuo pačiu teksto pasaulis tampa įvykiu. Tas patiriamas įvykis būna neužbaigtas ir sukelia įtampą, kuri gali būti pašalinta tik įprasminus tai kas pasireiškė įvykyje. Pagal Iser, įsivaizdavimo potyris skaitytojui sužadina norą jį suprasminti tam, kad jis tą potyrį galėtų susigrąžinti link to kas jam pažįstama. Skaitytojas turi prasmės lūkestį, kuris skatina susitvarkymo su įsivaizdavimo potyriu veiksmą, o abi savybės atsiranda iš vaizduotės rodomo įvykio neužbaigtumo. Skaitytojas neišvengiamai tyrinėja įvykio prasmingumą. Kaip teigia Iser (2002): „Vadinasi, prasmė tekste nebūna iškalta kaip įrašas akmenyje. Veikia ją suformuoja neišvengiamas transformavimo veiksmas, sužadintas ir palaikomas būtinybės susitvarkyti su įsivaizdavimo potyriu.“ (p. 29).

Apibendrinant prieš tai minėtus sufikcinimo veiksmus, reikia dar kartą pabrėžti, kad visiems jiems būdingas vienoks ar kitoks ribų peržengimas. Taip pat, reikia paminėti, kad pagal Iser (2002), šie veiksmai galiausiai parodo, kad fiktyvumas visuomet yra tarpe, ir jungia realumą bei įsivaizdavimą, nes būtent fiktyvume egzistuoja visi sąveikos procesai. Tačiau, kaip mini autorius, fiktyvumas, todėl, kad peržengdamas realijas sukelia jų transformaciją, yra ir įsivaizdavimo terpė. Įsivaizdavimas tampa efektyvus tik per fiktyvumą ir tai parodo, kad jis tiesiogiai susijęs su kalba. Įsivaizdavimas įsiterpęs į kalbą padaro ją neišbaigtą.

Wolfgang Iser aprašytas įsivaizdavimo elementas nurodo, kad tekstas įprasminamas per jo santykį su skaitytoju. Taigi, ir tai kas literatūros sferoje traktuojama kaip tikra ar fikciška, taip pat neišvengiamai siejasi su skaitytoju. Iser (1980) skaitytojo santykį su kūrinio plačiau aptaria savo knygoje *The Act of Reading: A theory of aesthetic response*. Jis teigia, kad „Šiuo atžvilgiu, galime pasakyti, kad, labiau nei patys formuluodami prasmę, literatūriniai tekstai inicijuoja prasmės „pasirodymą“. Jų estetinė

kokybė slypi šioje „pasirodymo“ struktūroje, kuri akivaizdžiai negali būti identiška galutiniam produktui, nes be individualaus skaitytojo dalyvavimo negali būti jokio pasirodymo.“ (p. 27). Wolfgang Iser (1972), teigia, kad į literatūrinį tekstą žvelgiant iš fenomenologinės perspektyvos, reikia svarstyti ne tik patį tekstą, tačiau ir veiksmus, kurie susiję su atsaku į tekstą. Iser (1972) po to prideda: „[...] literatūrinis kūrinys turi du polius, kuriuos galima pavadinti artistiniu ir estetiniu: artistinis nurodo į tekstą, kuris buvo sukurtas autoriaus, o estetinis į skaitytojo pasiektą realizaciją.“ (p. 279). Pagal Iser, literatūros kūrinys negali būti identifikuotas kaip tekstas, tačiau lygiai taip pat negali būti identifikuotas ir kaip skaitytojo atsakas, literatūros kūrinys egzistuoja kažkur per vidurį. Prieš tai minėtos savybės yra todėl, kad: „Kūrinys, yra labiau nei tekstas, nes tekstas įgauną gyvybę tik kai būna kažkieno realizuotas, ir dar labiau, realizacija jokiū būdu nepriklausoma nuo individualių skaitytojo nuostatų.“ (Iser, 1972, p. 279). Taigi, galima teigti, kad pagal Iser, tekstas įprasminamas per skaitytoją, kuris turi savas nuostatas, tačiau panaudoja jas veikdamas teksto sukurtuose rėmuose. Alistair M. Duckworth (1979) sako, kad Wolfgang Iser teiginuose, pasimato, jog vienas iš punktų ką autorius atspindi, tai, kad skaitytojo sąveikos su tekstu rezultatas yra skaitytojo patirties praplėtimas ir restruktūrizavimas.

Wolfgang Iser, viena vertus apibrėžė santykį tarp teksto ir tai kas traktuojama kaip realybė, kita vertus jis apibūdino santykį tarp teksto ir skaitytojo. Abu minėti dalykai yra vienas nuo kito tiesiogiai priklausomi ir jie autoriui yra svarbūs elementai kalbant apie grožinę literatūrą kaip komunikacijos priemonę. Brook Thomas (2008) teigia, kad „Iseriui, literatūriniai kūriniai nereprezentuoja jau egzistuojančio pasaulio; jie generuoja vaizduotės aktą, kuriame skaitytojas prieš savo proto akį pastato pasaulius, kurie dar neegzistuoja“ (p. 625).

Apibendrinant viską kas buvo pateikta šiame skyriuje, galima teigti, kad Wolfgang Iser, išardydamas tikrovės-fikcijos dichotomiją, bei vietoj jos pasiūlydamas trinarį skirstymą, kuriame atsiranda naujas elementas įsivaizdavimas, didžiąja dalimi, į vientisą teorinį vienetą apjungė, bei praplėtė tai kas buvo teigta anksčiau minėtų autorių. Galima sakyti, kad Gregory Currie jau kalbėjo apie įsivaizdavimą, tačiau jo pateiktas įsivaizdavimo apibrėžimas nurodė į autoriaus siekį, kad skaitytojas kūrinį įsivaizduotų kaip tikrą. Iser, įsivaizdavimu labiau apibrėžia terpę, kurioje susilieja tai kas tekste tikra ir tai kas fiktyvu. Įsivaizdavimas šiuo atveju artimesnis apibendrintoms Umberto Eco idėjoms, kurios nurodo į tikrovės ir fikcijos susiliejimą. Galima daryti išvadą, kad literatūros kūrinio apibrėžimas kaip tikro ar fikcinio yra klaidingas, nes dėl Wolfgang Iser apibūdinto įsivaizdavimo elemento, tikrovė ir fikcija persipina. Wolfgang Iser trilypis skirstymas bus svarbus tolesnėse diskusijose apie tikrovės ir fikcijos santykį kompiuteriniuose žaidimuose.

2.2. Tikrovė ir kinas

Praeitame skyriuje buvo pažvelgta į fikcijos-tikrovės perskyrą, bei to kuriamą poveikį literatūros medijos spektre. Šiame skyriuje bus bent trumpai pažvelgta, į tai kaip tikrovė ir fikcija pasirodo kino medijos rėmuose. Bent trumpas žvilgsnis į kino filmus svarbus tuo, kad kompiuteriniai žaidimai neretai sulyginami su pastaraisiais. Nors, kaip teigia Richard Rouse (2000), kompiuteriniai žaidimai juos lyginant su kinu, turi ir nemažai skirtumų.

Pirmiausia reikia pažvelgti, kokiais aspektais kompiuteriniai žaidimai gali būti lyginami su kinu ir ar tie bruožai pakankamai svarbūs, tam, kad turėtų įtakos diskusijoje apie kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą. Geoff King ir Tanya Krzywinska (2002), pateikia keletą bruožų, kuriais kompiuteriniai žaidimai artimai siejasi su kinu ir nuo jo skiriasi:

1. Vaizdo intarpai: dažnai kompiuteriniuose žaidimuose pasitaikantis dalykas, kuris padeda brėžiant naratyvinę trajektoriją. Su kinu siejasi dėl kameros judėjimo, kadru parinkimo.
2. Žiūros taškas: kartais sutampa perspektyvos, per kurias matomas pasaulis, todėl vaizdas kuris matomas ekrane abejais atvejais gali būti panašus. Visgi pirmojo asmens perspektyva dažnai sutinkama kompiuteriniuose žaidimuose yra retas atvejis kino filmuose.
3. Skaitmeninė animacija: kompiuterinio žaidimo ir grafinės animacijos panašumas egzistuoja fikcinių pasaulių perteikime.
4. Interaktyvumas: nors kompiuteriniai žaidimai ir gali pasiūlyti kinematografinę patirtį, tačiau žaidėjas reaguodamas į įvykius vykstančius ekrane, jam daro įtaką, todėl sukuriama visai kitokia patirtis.
5. Naratyvas: kine naratyvas yra vienas iš centrinių elementų. Kompiuteriniuose žaidimuose naratyvas taip pat egzistuoja ir turi savo specifinę rolę, tačiau tai dažniausiai nėra pagrindinis elementas.

Galima pastebėti, kad autoriai, kompiuterinius žaidimus atskirdami nuo kino, mini panašius dalykus, kurie buvo aptarti anksčiau kalbant apie ludologijos ir naratologijos skirtumus. Kompiuteriniai žaidimai vėl atskiriami dėl naratyvinių jo funkcijų bei pabrėžiamas žaidėjo aktyvus dalyvavimas. Tačiau tas pats naratyvas taip pat egzistuoja ir kaip panašumas, greta jo atsiranda ir grafinio reprezentavimo panašumai, kurie ypatingai gali būti pastebimi lyginant kompiuterinius žaidimus ir animaciją. Prieš tai aptartas tikrovės ir fikcijos atspindys literatūroje iš esmės gerai apibūdino tikrovės-fikcijos perskyrą naratyve. Žvilgsnis į kino mediją per tikrovės ir fikcijos perspektyvą galėtų pridėti besikeičiančio vaizdo reprezentavimo naujumą šiame klausime.

Pirmasis dalykas kurį reikėtų apibrėžti, tai kokios savybės kiną išskiria iš kitų medijos formų. Gregory Currie (1995) teigia kad, kinas susideda tiek iš audialinių, tiek iš vizualinių savybių ir abi jos svarbios, tačiau, pirmiausia ir svarbiausia, tai, kad kinas yra vizuali medija. Kinas kaip artefaktas yra prieinamas matymu ir tinkamas priėjimas prie jo yra tik per vizualias savybes. Pagal autorių, egzistuoja ir kitų vizualių medijos formų, tokių kaip pantomima, fotografija ir panašiai, tačiau pabrėžiama, kad kiną iš kitų medijų išskirianti savybė yra, ta, jog kinas apima vaizdo, galinčio suteikti judėjimo įspūdį, projektavimą ant paviršiaus. Vizualumo iškelimas į paviršių galioja tik kalbant apie pačią mediją kaip tokią. Kaip teigia Currie, kalbant apie konkretų šios medijos kūrinį, garsinės savybės gali būti labai svarbios ir jas atėmus tiesiog būtų panaikinta prieiga prie kūrinio.

Gregory Currie (1995) apibūdina elementus, kurie kino medijoje funkcionuoja kaip elementai galintys apibūdinti kas yra fikcija. Autorius išskiria kine matomus vizualius vaizdinius į tris tipus. Pirmas tipas tai vaizdai ar vaizdų elementai, kurie funkcionuoja kaip paveikslai. Kaip pavyzdį Currie pateikia raudonų tapetų vaizdą. Šis vaizdas funkcionuoja kaip paveiklas nurodyti, kad tai fiktyvu, jog veiksmas vyksta kambaryje su tokiais tapetais, tuo pačiu nieko nepasakydamas kas yra fiktyvu. Antrasis tipas tai vizualūs vaizdiniai, kuriuos autorius apibūdina kaip ne paveikslus. Tai tokie vizualūs vaizdiniai kaip subtitrai ar kitokia ekrane atsirandanti tekstinė informacija. Currie rašo, kad ekrane atsiradęs užrašas „Paris, 1939“ nurodo, jog veiksmas vyksta Paryžiuje 1939 metais, tačiau tai daro ne per paveikslą, regėjimo neužtenka suprasti ką reiškia Paryžius ir rodoma data, tam reikalinga kalba. Trečiasis tipas tai vaizdiniai, kurie funkcionuoja abiem būdais. Kaip pavyzdį autorius pateikia sceną, kurioje veikėjas skaito laišką ir kamera pritraukia laišką bei padaro matomą jo turinį. Šiuo atveju vaizdas funkcionuoja abiem būdais todėl, kad jis kažką atskleidžia tiek per formą ir kita vizualias ypatybes, tiek per parašytą žodžių prasmę.

Pagal Gregory Currie (1995), kaip atskiriami vaizdai, taip pat galima atskirti kaip filme pasirodo garsas. Ir autorius teigia, kad jeigu filme egzistuoja girdima veikėjų kalba, šis garsas gali funkcionuoti dviem būdais. Iš vienos pusės garsas gali atvaizduoti kūrinio semantines ypatybes, veikėjų pasakytų žodžių ar sakinių prasmę, panašiai kaip tai daro prieš tai minėti antro tipo vizualūs vaizdai. Iš kitos pusės, galima akcentuoti girdimą toną ir garsą, ir šiuo atveju, autorius teigia, kad panašiai kaip prieš tai minėti pirmojo tipo vaizdai, šie garsai, per garso kokybinius elementus, reprezentuoja pačio kūrinio ypatybes. Ir tokią jų funkciją Currie pavadina jusline.

Taigi, Gregory Currie atskiria du skirtingus kino kuriamos reprezentacijos patyrimo būdus. Vieną jis parodo kaip semantinį ir šį potyrį autorius sulygina su tuo, kuris egzistuoja literatūroje. Antrasis, juslinis patyrimo būdas priešingas literatūrinei reprezentacijai. Kaip teigia pats autorius pateikdamas kine esančio vaizdo pavyzdį: „Autoriaus rašysenos pakeitimas spausdintu tekstu nepakeičia istorijos tiesos. Tokios literatūrinės formos kaip romanas nėra juslinės; mes galime perskaityti tai kas atspausdinta, tačiau nesvarbu kaip tiksliai tai atrodys“ (Currie, 1995, p. 9). Žiūrovo patirtiniu aspektu, vaizdo ir garso reprezentacija turi vienokį, o tekstas, kitokį pobūdį. Praplėsdamas kalbą apie kino ir literatūros santykį, autorius teigia, kad kalbant apie kiną, egzistuoja trinaris suskirstymas į kategorijas, tai, ko literatūra neturi. Kine įvykiai ir veikėjai galimi ne kaip faktai, bet kaip medžiaga įsivaizdavimui, taip pat, aktoriai ir viskas kas supa filmavimą gali būti meniškai sugalvoti, kad informuotų apie aktualius įvykius arba tiesiog galimas dokumentinis filmas. Pagal autorių, literatūroje egzistuoja tik pirmosios dvi kategorijos. Autorius, dėl juslinės funkcijos, kiną nuo literatūros išskiria kaip mediją galinčią tiksliau atvaizduoti tikrovę.

Gregory Currie (1995), išskiria dvi funkcijas, kurias kino vaizdai gali atlikti. Tai fotografinė ir fikcinė. Autorius teigia, kad dokumentiniai filmai atlieka tik pirmąją funkciją, nes tai atspindi kas įvyko priešais kamerą filmavimo metu ir pačios veiklos pirminis tikslas buvo reprezentuoti realybę. Fikciniai filmai, pagal autorių aprėpia abi funkcijas, jie taip pat atspindi įvykius, kurie įvyko priešais kamerą, tačiau tai daro su tikslu toliau tai parodyti kaip fikcinę istoriją. Realus pasaulio reprezentacija antruoju atveju panaudojama fikcijos pavaizdavimui. Gregory Currie nuo fikcijos kaip svarbaus elemento prieina prie įsivaizdavimo. Jis rašo: „Apskritai, tai kas pateikiama kaip fikcija, yra tai ką mes turėtume įsivaizduoti, ir mes tinkamai dalyvaujame fikcijoje, kai tai, kas yra fikcija, ir tai ką įsivaizduojame, sutampa“ (Currie, 1995, p.13).

Gregory Currie (1995) pateikia tris paplitusias teorijas, kurios nurodo į kino reprezentaciją jo santykiyje su tai kas tikra. Pirmoji teorija teigia, kad kinas, jeigu naudojasi fotografiniu metodu, dėl to, kad fotografija „pagauna“ objektus kaip tokius, o ne jų reprezentacijas, atkuria, o ne reprezentuoja realų pasaulį. Šiuo atveju, per kiną, lyg per langą, pasimato realus pasaulis. Antroji teorija teigia, kad patirtis kuri atsiranda žiūrint kiną, prilygsta realaus pasaulio patirčiai. Trečia teorija teigia, kad kinas yra realus savo galimybėje žiūrovui sukelti realybės iliuziją. Kaip rašo Stephen Prince (1997), Gregory Currie kino reprezentaciją pabando atskirti nuo apibūdinimo, jog kinas sukelia realybės iliuziją, ir vietoj to jis pasiūlo tam tikrą įsivaizdavimo elementą. Kino medija stimuliuoja suvokimu pagrįstą įsivaizdavimo formą, dėl kurios, per kino vaizdus, žiūrovas gali kaip patirtį atkurti alternatyvias realybes ar kitas sąmonės būsenas. Kaip buvo minėta praeitame poskyryje, Wolfgang Iser įsivaizdavimą parodė kaip svarbų elementą kalbėdamas apie literatūrinę fikciją. Gregory Currie (1995) apie įsivaizdavimą kalba jį taikydamas kinui, tačiau pabrėžia, kad vaizdai neveikia taip pat kaip kalba, ir įsivaizdavimas per vaizdinius yra kitoks nei literatūrinis įsivaizdavimas. Stephen Prince (1997), kalbėdamas apie Currie pasiūlytą teoriją dar prideda: „Priešindamas teorijoms, kurios žiūrovą

pastato kaip įkūnytą stebėtoją ekrano pasaulyje, Currie teigia, kad žiūrovai įsivaizduoja pasakojimo įvykius kaip vykstančius, tačiau ne santykiyje su jais kaip žiūrovais patalpintais veiksmė.“ (p. 51).

Apibendrinant galima sakyti, kad Gregory Currie kiną supriešina literatūrai, teigdamas jog tam, kad perduotų kažkokią prasmę, pirmajam nereikalingas tekstas, prasmė gali būti perduodama tik vaizdais. Pagal autorių, kūrinio vartotojui, vaizdinė reprezentacija, kaip patirtis, skiriasi nuo tekstinės. Taip pat, pirmoji suteikia galimybę tikslesnės realybės atvaizdavimui ir tai atsispindi dokumentikos žanre. Currie kalba apie įsivaizdavimą per vaizdus, juos atskirdamas nuo įsivaizdavimo, kurį galima sieti su literatūriniu kūriniumi. Tačiau galima teigti, jog įsivaizdavimas, kuris anksčiau buvo aprašytas kaip Wolfgang Iser teorijos dalis, aprėpia apibūdintą Currie. Taip apibūdintas įsivaizdavimas, kuris vyksta dėl vaizdinio stimulo mažai kuo išsiskiria nuo įsivaizdavimo, kuris atsiranda skaitant tekstą.

Dar artimesnį į Wolfgang Iser požiūrį galima atrasti kito kino filmų tyrėjo Christian Mets teorijoje. Richar Rushton (2011), aptardamas Mets rašo, kad autorius neigia tikrovės ir iliuzijos atsiskyrimą kino filmuose. Kinas perteikia iliuzijas, tačiau tik jas laikant tikrove prieinama prie kine esančios realybės, tokiu būdu naikinama iliuzijos ir tikrovės dichotomija. Metz (1982), į kino filmus žvelgdamas per psichoanalizės bei semiotikos perspektyvas teigė, kad įsivaizdavimas per kinematografinę patirtį yra neatsiejamas nuo realaus pasaulio supratimo bei kūrimo. Kino filmas nėra nei gryna iliuzija, nei gryna realybės kopija. Pagal Mets, filmas būdamas pusiau fantazija, pusiau pripildytas tikrovės, kiekvienam žiūrovui pateikia savitą, asmeninę tikrovę. Šiuo atveju galime išvelgti panašumą į tai ką Wolfgang Iser apibūdino kaip kūrėjo ir skaitytojo santykį. Skaitytojas, arba Metz atveju žiūrovas, taip pat kaip ir kūrėjas, prasmės kūrime įdeda savo indėlį. Mets, priešingai nei anksčiau minėtas Gregory Currie, nemini, kad žiūrovo įsivaizdavimas išsiskiria nuo įsivaizdavimo, kuris gimsta iš teksto. Metz, įsivaizdavimą tiesiog susieja su žiūrovo savasties identifikacija, įsivaizdavimo klausimą lyg perkeldamas nuo būdo kaip medija atvaizduoja turinį, prie žmogaus sąmonės ir pasąmonės sferų.

Be abejonės, kino filmai yra plačiai nagrinėta medijos forma ir galima atrasti įvairių teorijų skirtingai apibrėžiančių įvairius klausimus. Wolfgang Iser, kalbėdamas apie literatūros kūrinius parodė, jog tikrovės ir fikcijos klausimas yra tiesiogiai susijęs tiek su kūrinio autoriaus, tiek su skaitytojo įsivaizdavimu. Tokiu būdu, tikrovės ir fikcijos perskyroje, tai, koku būdu medijoje atvaizduojamas turinys tampa ne taip svarbu. Trumpai apžvelgus keletą kino tyrėjų, pastebima, kad Wolfgang Iser pasiūlyta teorija gali būti pritaikoma ir diskusijoje apie kino filmus. Pagrindinis tikrovės ir fikcijos pobūdžio medijose iki kompiuterinių žaidimų skyriaus tikslas buvo atrasti tinkamą teoriją, kurią būtų galima pastatyti greta ludologų pateiktos tikrovės ir fikcijos perskyros. Wolfgang Iser literatūros žanrui skirta, tačiau kaip buvo galima pastebėti, pritaikoma ir kino filmams, teorija puikiai tinka šiam reikalui.

3. Tikrovė ir fikcija kompiuteriniuose žaidimuose

Pirmiausia, prieš pradėdant tikrovės ir fikcijos analizę kompiuteriniuose žaidimuose, reikėtų trumpai prisiminti prieš tai buvusius skyrius, ir aptarti kokią naudą jie teikia pastarosios temos rėmuose. Pirmajame skyriuje analizuotas kompiuterinių žaidimų modelis atskleidė, kad kompiuteriniai žaidimai, didžiąja dalimi, gali būti laikomi kaip skaitmeniškumo elementą įgavę klasikinių žaidimų pasekėjai. Tai parodo, jog, diskutuojant apie kompiuterinių žaidimų ontologinį statusą tikrovės ir fikcijos rėmuose, viena vertus, svarbi klasikinių žaidimų teorija, tačiau, kita vertus, ypatingai svarbu akcentuoti kompiuterinių žaidimų turimą naujumo elementą, juos lyginant su klasikiniiais žaidimais. Kaip galima pastebėti iš Jesper Juul bei Katie Salen ir Eric Zimmerman argumentų, kurie buvo paminėti pirmame skyriuje, skaitmeniškumas įgalino sudėtingesnių struktūrų, turinčių automatizuotas sistemas, žaidimų atsiradimą. Taip pat, buvo aptartas kompiuterinių žaidimų tyrimų laukas pažvelgiant į ludologijos bei naratologijos perskyrą. Pastebėta, kad nors didžioji žaidimų tyrimų dalis vyksta po ludologijos mokslo etikete, tačiau tai nėra pareiškimas, jog kompiuteriniai žaidimai turėtų atsiriboti nuo tyrimų, kurie vyksta naratologijos spektre. Taigi, aktualus kompiuterinių žaidimų ir tokių medijų formų kaip literatūra ar kinas santykis. Tai buvo vienas iš motyvų, tolesniame skyriuje apžvelgti šių naratyvinių medijų santykį su tikrove.

Antroje dalyje buvo pažvelgta į tikrovės ir fikcijos traktuotę ir jos atspindžius naratyvinėje medijoje – literatūroje, bei vizualumo elementą pridedančiame kine. Diskusija apie literatūrą apėmė keletą autorių, tačiau svarbiausias vis dėl to buvo Wolfgang Iser, kuris pasiūlė trinarę sistemą - tikrovė, įsivaizdavimas bei fikcija. Šia sistema autorius lyg aprėpia tai ką kalbėjo ir kiti autoriai, nurodydamas, jog literatūros kūrinyje fikcija ir tikrovė susilieja. Kalbėdamas apie kiną, Gregory Currie, pabandė parodyti jog vizualumo elementas įsivaizdavimo terpėje išsiskiria nuo teksto, tačiau autoriaus argumentai nebuvo pakankamai stiprūs, kad įsivaizdavimą, kuris gimsta dėl vizualios medijos, būtų galima išskirti nuo Wolfgang Iser pasiūlytos teorijos. Kiną prie Iser teorijos dar labiau priartina Christian Metz idėjos.

Apžvelgus kompiuterinių žaidimų mokslinį tyrinėjimų pobūdį, pažvelgus į skirtumus tarp kompiuterinių žaidimų bei žaidimų bendraja prasme, taip pat pažvelgus į tai kaip tikrovė ir fikcija buvo apibrėžiamos kitose medijos formose iki kompiuterinių žaidimų, galiausiai galima priėti prie pagrindinio darbo tikslo – pamėginti pažvelgti kaip tikrovės ir fikcijos klausimas gali būti analizuojamas jį perleidžiant per kompiuterinių žaidimų medijos formą. Pirmiausia, svarbu pažvelgti ką apie tikrovę ir fikciją kompiuteriniuose žaidimuose kalba jų tyrėjai.

3.1. Tikrovės statusas kompiuteriniuose žaidimuose Jespe Juul teorijoje

Jau anksčiau minėtas Jesper Juul, yra vienas iš kompiuterinių žaidimų tyrinėtojų, kuris pabandė pažvelgti į kompiuterinių žaidimų tikrumo-fiktyvumo santykį. Trumpai tariant, Juul (2005), savo knygoje *Half Real*, teigia, kad kompiuteriniai žaidimai yra pusiau tikri arba pusiau fiktyvūs, ir taip yra dėl to, kad tokie žaidimai yra taisyklių ir fikcijos kombinacija. Iš šios autoriaus minties galima pastebėti, kad jis, kalbėdamas apie kompiuterinius žaidimus, prieina prie panašios išvados į tą, kurią pateikė Wolfgang Iser kalbėdamas apie literatūrą. Reikėtų plačiau paanalizuoti Juul perteiktą mintį bei pažvelgti kiek bendro jo pasiūlytą idėja turi su anksčiau aptarta Iser teorija, ir tuo pačiu, pažvelgti ar kompiuterinius žaidimus galima laikyti medijos forma, kurios turinys nurodo į kažką, ką galima vadinti psiu tikra.

3.1.1. Jesper Juul ir kompiuterinių žaidimų taisyklės

Jesper Juul, teigdamas jog kompiuteriniai žaidimai yra pusiau tikri, mini du šį statusą apibrėžiančius elementus – taisykles ir fikcijas. Pradžiai reikėtų plačiau apžvelgti kaip autorius apibūdina taisykles. Kompiuteriniuose žaidimuose esančios taisyklės, kaip teigia Juul (2005), yra žaidimo šerdis, tačiau taisyklės, kurios pasirodo kompiuteriniuose žaidimuose, savo pamatinėmis savybėmis, yra tokios pačios kaip esančios kompiuterinės technologijos nenaudojančiose medijose. Kompiuterinė technologija suteikia galimybę taisykles iš žaidėjo smegenų perkelti į kompiuterines. Juul (2005) apibūdina taisykles pateikdamas keletą punktų:

1. Taisyklės parengtos taip, jog būtų pakankamai aiškios ir todėl, žaidėjai gali susitarti dėl jų naudojimo. Taisyklės apibūdina tai, ką žaidėjas gali ir ko negali atlikti, bei tai kas turi įvykti kaip atsakas į žaidėjo veiksmus. Taisyklės turi būti įgyvendinamos be išradinumo.
2. Nepriklausomai ar žaidimas yra kompiuterinis, taisyklės sukuria struktūrinę mašiną, kuri reaguoja į žaidėjo veiksmus.
3. Žaidimo struktūrinė mašina, gali būti vizualizuota kaip išsiskojantis galimybių medis, kuris apima kiekvieną žaidybinių momentą. Žaisti žaidimą, reiškia sąveikauti su struktūrine mašina ir tyrinėti žaidimo medį.
4. Kadangi žaidimo rezultatai yra daugialypiai, žaidėjas turi stengtis pasiekti kuo geresnį rezultatą. Paprastai laimėti yra sudėtingiau nei pralaimėti. Žaidėjui siekiant teigiamų rezultatų, jis susiduria su iššūkiais.
5. Būdas, kuriuo žaidimas yra žaidžiamas žaidėjui bandant įveikti iššūkius, yra vadinamas „geimplėjumi“. „Geimplėjus“ yra taisyklių ir žaidėjo, bandančio kuo geriau žaisti žaidimą, sąveika.
6. Žaidėjas, įgūdžius, kurių reikalauja žaidimas, tobulina jį bežaisdamas. Tam, kad žaidėjas įveiktų žaidimo keliamus iššūkius, žaidėjui reikalingas specifinis įgūdžių repertuaras. Dalis gero žaidimo patrauklumo slypi tame, jog jis nuolatos žaidėjui suteikia iššūkių ir kelia reikalavimus žaidėjo įgūdžiams.
7. Yra keletas būdų kuriais taisyklės žaidėjui gali suteikti malonią patirtį ir skirtingi žaidimai tą patirtį gali padaryti skirtingą. Kiekvienas konkretus žaidimas gali būti skirtingo sudėtingumo lygio, išskirti specifinius iššūkių tipus, ar net būti socialinio įvykio pretekstu.

Jesper Juul pateiktame taisyklių apibrėžime išryškėja keletas svarbių taisykles apibūdinančių faktorių. Pirmiausia, tai nurodymas į taisykles, kaip kuriančias apribojimus. Tačiau, Jesper Juul (2005) pamini, kad žaidėjų apribojimas nėra esminis žaidimo taisyklių bruožas. Nors apie tokį bruožą, kaip esminį, teigė kiti autoriai. Bernard Suits (1978), kalbėdamas apie žaidimų taisyklių funkcionavimą teigia: „Atsižvelgiant į pergalę, žaidimai nereikalauja, kad mes veiktume neefektyviai. Tačiau jie reikalauja mus veikti neefektyviai bandant pasiekti tą padėtį, kuri laikoma laimėjimu tik tada, kai tai įvykdyta pagal žaidimo taisykles. Šios taisyklės veikia kaip draudimas naudoti efektyviausias priemones pergalės padėties pasiekimui“ (p. 34). Kompiuterinių žaidimų tyrėjai Katie Salen ir Eric Zimmerman taip pat taisykles apibrėžia kaip apribojimą. Jie teigia: „Pagrindinis taisyklių veikimo būdas yra žaidėjų veiklos apribojimas. Jeigu žaidžiate kauliukų žaidimą „Yatzy“, pagalvokite apie visus dalykus, kuriuos galėtumėte daryti su kauliuku šiame žaidime: galėtumėte juos uždegti, suvalgyti, jais žongliruoti ar iš jų padaryti papuošalą. Bet jūs nedarote nei vieno iš šių dalykų. Žaisdami „Yatzy“, jūs laikotės taisyklių ir darote kažką neįtikėtinau siauro ir konkretaus. [...]. Taisyklės yra „instrukcijų rinkiniai“ ir šių instrukcijų laikymasis reiškia darymą to, ko reikalauja taisyklės vietoj to, jog būtų daroma kažkas kito“ (Salen & Zimmerman,

2004, chapter 11, p. 4). Jesper Juul nesako, jog žaidimo taisyklės nėra veiklos apribojimas, tačiau, jis teigia, kad žaidime egzistuojančių taisyklių sukuriamas apribojimas tik dalinai atspindi tai ką jos daro. Taisyklės, apribodamos žaidėjo veiksmus, žaidimams suteikia struktūrą, bei veiksmams, kuriuos žaidėjas atlieka žaidime, suteikia prasmę. Tie veiksmai už žaidimo ribų prasmės neturėtų. Vis dėlto, galima teigti, kad Jesper Juul, taisyklių, kaip kuriančių apribojimus savybę, laiko esmine, tačiau viena vertus, jis šios savybės apibūdinimą praplečia, kitu atveju, jis labiau nurodo į tai, jog ši savybė neturėtų būti laikoma kaip vienintelė esminė.

Kaip dar vieną svarbų Jesper Juul taisyklės apibūdinantį faktorių būtų galima išskirti tai, jog per taisyklės sukuriama struktūrinė žaidimo mašina. Struktūrinė mašina yra tiesiogiai priklausoma nuo žaidėjo atliktų veiksmų. Struktūrinė mašina priima tai ką atlieka žaidėjas, ir dėl to keičiasi žaidimo būseną. Visais atvejais, žaidėjas, žaisdamas žaidimą, turi sąveiką su struktūrine mašina. Jeigu žaidėjas struktūrinei mašinai nedarytų jokio poveikio, nebūtų galima teigti, jos jis žaidžia. Kaip buvo minėta anksčiau, struktūrinė mašina veikia galimybių medžio principu. Žaidėjui, galimybių medis, tai lyg gretutiniai pasauliai, kurie gyvybinį elementą įgyja tik žaidėjui atlikus sprendimą, o struktūrinei mašinai pakeitus būseną. Galimybių medis žaidėjui nebūtinai turi būti pilnai žinomas, tačiau jis visuomet baigtinis dėl taisyklių kuriamo apribojimo. Žaidėjas keliauja per žaidimą struktūrinės mašinos rėmuose įgyvendindamas tam tikrą strategiją.

Taigi, dėl to, galima teigti, kad dėl struktūrinės mašinos atsiranda dar viena svarbi žaidėjo santykio su žaidimu savybė – strategija. Strategija nėra pačios taisyklės, tačiau nuo jų priklauso. Strategija, tai žaidėjo elgesio įvairiose žaidimo būsenose planas. Strategija nuo taisyklių išsiskiria tuo, kad nepriklausomai nuo jos kokybės, siekiant galutinio tikslo, jos pasirinkimas priklauso nuo žaidėjo. Taisyklės yra komandų rinkinys, kurių diapazone egzistuoja galimos žaidėjo strategijų variacijos. Žvelgiant iš vienos pusės, strategija siejasi su žaidėjo laisva valia, tačiau, tuo pačiu, ji yra priklausoma nuo taisyklių. Dėl skirtinguose žaidimuose galimų skirtingų taisyklių rinkinių, yra galimybė jog taisyklės gali leisti tik vieną įmanomą strategiją. Tačiau lygiai taip pat gali egzistuoti ir žmogaus smegenims neaprėpiamas įmanomų strategijų skaičius. Taigi galima teigti, jog strategija tiesiogiai priklauso nuo to, kokio tipo yra žaidimas.

Jespe Juul (2005) išskiria du pagrindinius žaidimų tipus, kurie turėdami skirtingą struktūrą, žaidėjams atitinkamai skirtingai pateikia iššūkius. Tai progresijos ir „pasirodymo“ (emergence) žaidimai. Dažniausiai, kompiuteriniai žaidimai yra tarpe tarp šių dviejų kraštutinių, juose egzistuoja elementų iš abiejų žaidimų tipų. Tačiau verta atskirai apibrėžti abu šiuos žaidimų tipus, tokiu būdu išryškinant juos skiriančias savybes.

Progresijos žaidimai, pagal Juul (2005), yra istoriškai naujesnis žaidimų tipas, kompiuteriniuose žaidimuose atsiradęs su nuotykių žanro žaidimais. Progresijos žaidimai yra stipriai priklausomi nuo kūrėjų, jie, nuosekliai pasakodami istoriją, kontroliuoja įvykių seką. Žaidžiant tokius žaidimus, dažniausiai yra keletas būdų sėkmei pasiekti ir daug būdų, kurie nurodo į nepasisekimą. Kaip labiau progresinio žaidimo pavyzdį galima pateikti Dontnod Entertainment sukurtą žaidimą *Life is Strange*. Šiame žaidime įsikūnijama į manipuluoti laiku galinčią merginą, tokiu būdu sukeliančią drugelio efektą. Žaidimo metu žaidėjas gali laisvai vaikščioti po žaidimo pasaulį, sąveikauti su žaidime esančiais objektais, atlikus kažkokį veiksmą, kai kuriais momentais, atsukus laiką atgal, veiksmą pakeisti kitu. Kaip svarbiausią elementą galima apibūdinti žaidėjui suteikiamą galimybę nuspręsti tolimesnę istorijos tėkmę (žr. 1 pav.). Tačiau, taisyklėmis, žaidėjo veiksmų laisvė apribojama iki keleto galimų pasirinkimų. Sąveika su objektais galima tik jeigu objektai yra esminiai istorijos

tėkmėje, o vaikščiojimas irgi apribojimas tik tose erdvėse, kurios yra svarbios esančiam pasakojimui. Taip pat, žaidėjas kartais privalo atsukti laiką tam, kad pakeistų savo veiksmą į tokį, kuris neprieštarauja žaidimo naratyvinei tėkmei. Taigi, galima teigti, kad kūrėjai yra iš anksto apsprendę praktiškai viską kas gali nutikti žaidime, o žaidėjas, didžiąja dalimi, iš galimų variantų, tiesiog sudėlioja žaidimo istorijos tėkmę. Šiuo atveju, žaidėjas nėra apjuostas plačia strategijos pasirinkimo laisve.



1 pav. Žaidėjui suteikta galimybė pakeisti istorijos tėkmę žaidime *Life is Strange*

„Pasirodymo“ žaidimai, pagal Juul (2005) yra tiesiogiai susiję su dideliu kiekiu žaidėjo galimų strategijų. Tokio tipo žaidimai nėra nuoseklūs pasakojimo prasme, tai atviras galimybių laukas. Žaidėjui dažnai pateikiamos ganėtinai paprastos taisyklės, tačiau galutinis tikslas gali būti pasiektas įvairiais pasirinkimais, tokiu būdu, paprastas taisyklės turintį žaidimą padarant sudėtingu. Tokio žaidimo tipo pavyzdžiu galėtų būti, kompiuterinių žaidimų studijos Firaxis Games sukurtas ėjimų strategijos žaidimas *Civilization V*. Šiame žaidime, žaidėjas pasirenka vieną iš galimų valstybių ir plėtoja ją nuo priešistorės iki dabarties. Žaidimas suteikia keletą galimų pergalės variantų – pergalė pasiekama per diplomatiją, karinę galią, mokslo pasiekimais ar kultūra. Šie galimi pergalės pasiekimo būdai žaidėją kreipia į atitinkamos strategijos naudojimą. Tačiau, svarbu, jog žaidimas duoda didelę laisvę žaidėjo veiksmų pasirinkimams. Strategijos nėra apibrėžtos, jas žaidėjas kuriasi savo nuožiūra, turėdamas galimybę pasirinkti įvairius valstybės plėtojimo būdus (žr. 2 pav.). Šiame žaidime pasakojimas atlieka tik gretutinę funkciją, pateikiamas istorinis įvairių žaidime pasirodančių elementų, tokių kaip skirtingos valstybės, pastatai ar kariniai vienetai, aprašas, tačiau kalbant apie galutinį tikslą, bandymą pasiekti pergalę, pasakojimas, kaip funkcinis elementas, turi mažai galios. Kiekviena žaidimo partija atsiskleidžia naujai, nes kiekvienoje iš jų, egzistuoja vis kitoks žaidybinių elementų, tokių kaip priešininkai, žemėlapyje egzistuojantys resursai ir t.t. išdėstymas, bei galimai, vis kitoks žaidėjo strategijos pasirinkimas.

Apibendrinant tai, kas iki šiol buvo kalbėta apie Jesper Juul pateiktą kompiuterinių žaidimų taisyklių sampratą, galima sakyti, kad kompiuteriniuose žaidimuose egzistuoja dvi pusės. Vienoje yra kūrėjų sukurtas pagrindas, kurį galima apibūdinti kaip taisyklės įgalinančias struktūrinės mašinos atsiradimą. Tačiau pastaroji, kad įgalintų būsenos kismą, reikalauja žaidėjo intencijos. Taigi, kitoje pusėje, per strategiškai pasirenkamus veiksmus, yra žaidėjas ir jo sąveika su struktūrine mašina. Vienoje pusėje egzistuoja taisyklės, kurios sukuria veikimo ribas, o kitoje pusėje yra žaidėjas, kuris pateikia veiksmų seką, bei tuo pačiu, priklausomai nuo žaidimo tipo, naudodamas atitinkamą strategiją, didesnę ar mažesnę improvizacijos kiekį. Žaidžiant, susilieja šios dvi pusės, ir tik dėl šio susiliejimo žaidimas tampa žaidimu.



2 pav. Miesto plėtros valdymo langas žaidime *Civilization V*

3.1.2. Jesper Juul ir kompiuteriniai žaidimai kaip fikciniai pasauliai

Aptarus Jesper Juul pasiūlytą taisyklių reikšmę, reikia pakalbėti apie tai kaip autorius apibūdina fikciją. Juul (2005) teigia, kad taisyklės turi visi žaidimai, o fikcinius pasaulius projektuoja daugelis jų. Autorius teigia, kad šie pasauliai nėra realiai egzistuojantys, žaidimas juos pateikia, o žaidėjas įsivaizduoja. Taip pat, autorius rašo, kad nors apie kompiuterinių žaidimų taisyklės įmanoma kalbėti neminint fikciją, tačiau diskusija apie pastarąsias, be taisyklių naudojimo negalima. Jis teigia, kad kompiuterinis žaidimas gali skatinti įsivaizduoti išgalvotą pasaulį įvairiais būdais, bei pamini tokius būdus kaip grafika, tekstas, intarpai, žaidimo dėžutės, taisyklės, žinynai, gandai, net veiksmai kuriuos žaidėjas atlieka žaisdamas žaidimą. Taigi, daugelis kompiuterinio žaidimo sudedamųjų dalių gali būti laikomi kaip skatinantys žaidėjo įsivaizdavimą. Taip pat, Juul teigia, kad fikcijos nereikėtų sumaišyti su pasakojimu. Fikcija, pagal autorių, tai bet koks įsivaizduojamas pasaulis, kai pasakojimas, tai fiksuota įvykių seka. Reikėtų plačiau panagrinėti kaip Juul supranta įsivaizduojamą pasaulį.

Jesper Juul (2005) teigia, kad fikcinių pasaulių apibrėžimas kildinamas iš analitinės filosofijos galimų pasaulių koncepto. Autorius fikcinių pasaulių apibūdinimą iš esmės perima iš Thomas Pavel ir Marie-Laure Ryan. Juul teigia, kad egzistuoja skirtumas tarp apibūdinto fikcinio pasaulio ir fikcinio pasaulio, koks jis iš tikrųjų yra įsivaizduojamas. Fikciniai pasauliai yra neužbaigti. Pavel (1986) rašo kad fikciniai pasauliai yra nepilni, nes neįmanoma nurodyti visų bet kokio pasaulio detalių. Todėl, kaip teigia Juul, kūrinio vartotojas turi įdėti darbo įsivaizduojant pateiktą pasaulį, o pasirinkimų skaičius yra didžiulis ir skirtingi vartotojai pasaulį gali įsivaizduoti skirtingai. Juul taip pat remiasi Marie-Laure Ryan, kuri (1991) teigia, kad kai informacijos dalis apie fikcinį pasaulį yra nenurodyta, trūkstama informacijos dalis užpildoma remiantis realaus pasaulio supratimu. Jesper Juul prie to prideda teigdamas, kad skirtinguose žanruose, trūkstamas informacijos kiekis užpildomas žinių apie realų pasaulį ir žinių apie tam tikro žanro bendrus bruožus kombinacija. Todėl, kaip teigia, Juul, nors kartais neturima realaus pasaulio žinių apie kažkokių įsivaizduojamų būtybių gebėjimus, šie būtybių gebėjimai gali būti žinomi iš tam tikro žanro konvencijų. Pavyzdžiui, galima sakyti, kad tokios būtybės kaip troliai realiame pasaulyje neegzistuoja ir neįmanoma turėti žinių apie juos iš realaus pasaulio patirties, tačiau galima daryti prielaidą, kad troliai, nuotykių žaidime, bus stiprios, kvailos ir lėtos būtybės, nes standartiškai, nuotykių žaidimų pasauliuose, jie atvaizduojami būtent taip.

Jesper Juul (2005) teigia, kad daugelyje kompiuterinių žaidimų, pasauliai yra ne tik fikciniai, tačiau jie būdami fikciniai, yra ir tokie, kurie pilnai nesileidžia žaidėjui įsivaizduojami. Juul pateikia legendinio, Nintendo žaidimų konsolėi skirto žaidimo *Donkey Kong* pavyzdį, teikdamas, kad šio žaidimo pasaulį galima įsivaizduoti, tačiau jame egzistuoja elementų, kurie negali būti įsivaizduojami pateikta fikcija. *Donkey Kong* žaidimo atveju tai gyvybių skaičiaus klausimas. Žaidėjas pradeda žaidimą turėdamas tris gyvybes, bei galimybę pridėti dar po vieną, kiekvieną kartą surinkus 10000 taškų. Žaidėjas gali įsivaizduoti šį atgimimo procesą kaip kokią magiją, tačiau niekas minėto žaidimo pasaulyje nenurodo į magišką žaidėjo valdomo veikėjo prisikėlimą. Jesper Juul (2005) pateikia savo atliktą neformalią apklausą, kurioje visi *Donkey Kong* žaidimo žaidėjai, trijų gyvybių turėjimą, žaidime susieja su žaidimo taisyklėmis, bei teigia, kad turint vieną gyvybę, žaidimas tiesiog būtų per sunkus. Juul teigia, kad jeigu žaidėjui per sudėtinga įsivaizduoti kažkokią fikciją, jis gali žaidimų įvykių aiškinimą nukreipti į taisykles. Pagal autorių, kompiuteriniuose žaidimuose yra nemažai įvykių, kurių neina paaiškinti jų nenukreipiant į taisykles. Taigi, galima pastebėti fikcijos ir taisyklių sąsają.

Jesper Juul (2005) teigia, kad žvelgiant į žaidėjo gaunama patirtį žaidžiant kompiuterinius žaidimus, bei vertinant pagal tai kaip fikcija juose yra atvaizduojama, žaidimus galima išskirti į penkis pagrindinius tipus:

1. Abstraktūs žaidimai: tai tokie, žaidimai, kurie jokiais savo elementais nereprezentuoja nieko kito. Šie žaidimai yra taisyklės. Turbūt populiariausias tokio kompiuterinio žaidimo pavyzdys būtų žaidimas *Tetris*.
2. Ikoniški žaidimai: tai tokie žaidimai, kurių elementai turi ikonišką reikšmę. Pavyzdys galėtų būti kortų žaidimas su standartine kortų kalade. Joje atvaizduojamos figūros, tokios kaip dama ar karalius, turi ikonišką reikšmę.
3. Nepilnai įsivaizduojamo pasaulio žaidimai: tai žaidimai turintys fikcinį pasaulį, tačiau kai kurie žaidime esantys elementai negali būti paaiškinami kaip fikcinio pasaulio dalis. Pavyzdžiu gali būti jau anksčiau minėtas žaidimas *Donkey Kong*, kuriame neina lengvai paaiškinti valdomo veikėjo gyvybių skaičių, aiškinimo nesiejant su taisyklėmis.
4. Pilnai įsivaizduojamo pasaulio žaidimai: tai žaidimai, kurių pasaulius galima detalai įsivaizduoti be jokių problemų. Pavyzdžiu galėtų būti pateikti beveik visi nuotykių žanro kompiuteriniai žaidimai.
5. Inscenizuoti žaidimai: tai ypatingo tipo žaidimai, kurie gali būti abstraktūs ar reprezentaciniai, tačiau jie žaidžiami žaidime. Pavyzdžiui, *Grand Theft Auto: San Andreas* kompiuteriniame žaidime, valdomas veikėjas gali žaisti arkaadinius žaidimus. Toks žaidimų žaidime patalpinimas galimas tik fikcinius pasaulius turinčiuose žaidimuose. Abstrakčiame žaidime patalpintas žaidimas tiesiog neturės jokios prasmės.

Juul (2005) teigia, kad nors kompiuterinių žaidimų fikciniai pasauliai skatina žaidėjo įsivaizdavimą, tačiau žaidėjas gali atmesti įsivaizdavimo elementą ir vis tiek žaisti žaidimą. Tai gerai atsispindi su nepilnai įsivaizduojamo pasaulio žaidimais, tokiais kaip anksčiau minėtu *Donkey Kong*. Žaidėjai gali nebandyti įsivaizduoti kodėl veikėjas turi atitinkamą kiekį gyvybių, bet tiesiog tai apibūdinti kaip žaidimo taisyklių dėmenį. Dar geriau įsivaizdavimo blokavimo aspektas atsispindi žvelgiant į žaidėjus, kurie siekia kuo geresnių pasiekimų žaidime. Tokie žaidėjai yra mažiau suinteresuoti reprezentacine žaidimo dalimi ir labiau susifokusuoja į žaidimo taisykles. Elektroniniu sportu užsiimantys žaidėjai, žaisdami tokius žaidimus, kaip internetinė pirmo asmens šaudyklė *Counter Strike: Global Offensive*, neretai sumažina grafinius nustatymus, tam, kad kompiuteris galėtų

atvaizduoti kuo daugiau kadru per sekundę. Taip sumažinamas atsako laikas ir žaidėjas gali greičiau sureaguoti į žaidime vykstančius veiksmus. Šiuo atveju grafinė žaidimo reprezentacija, kuri tiesiogiai nurodo į fikcinį pasaulį, žaidėjo iškeičiama į žaidimo spartą. Žinoma, tam, kad žaidėjas žaidimo fikcinę reprezentaciją iškeistų į žaidimo spartą, jis neprivalo užsiiminti elektroniniu sportu. Pagal Juul, reprezentacijos iškeitimas į spartą įvyksta žaidėjui įgaunant daugiau žaidybinės patirties. Žaidėjas ilgainiui tampa vis mažiau suinteresuotas žaidimo teikiama fikcine reprezentacija ir pereina prie susifokusavimo į taisyklės. Pagal Jesper Juul, patyrę žaidėjai intuityviai žino, kad žaidime esančios grafinės tekstūros nėra svarbios atliekant procesus, kuriuos reikia įgyvendinti norint pasiekti žaidimuose išskeltus tikslus.

Kalbant apie fikcinius pasaulius nereikėtų pamiršti ir naratyvo. Trumpas Jesper Juul pareiškimas apie tai ar kompiuterinį žaidimą galima vadinti naratyvu jau buvo pristatytas pirmajame skyriuje. Šiame skyriuje šis jo apibrėžimas bus praplėstas. Pirmiausia, Juul (2005) teigia, kad įvairūs autoriai naratyvo sąvoką apibrėžia skirtingai. Juul pateikia keletą pagrindinių naratyvų apibrėžimų ir pažvelgia ar kompiuterinis žaidimas gali būti vadinamas naratyvu lyginant su kiekvienu jų:

1. Naratyvas kaip įvykių prezentacija, arba tiesiog pasakojimas – ir taip ir ne. Taip į kompiuterinius žaidimus žvelgiant kaip į fikcinius pasaulius. Ne, nes žaidimai yra taisyklės ir veikla. Jie net tik įvykių reprezentacija, bet ir patys įvykiai.
2. Naratyvas kaip fiksuota ir iš anksto apibrėžta įvykių seka – bendrai teigiant ne, tačiau galima sakyti, kad progresijos žaidimuose egzistuoja iš anksto apspręsta eiga, kurią žaidėjas turi atlikti norėdamas įveikti žaidimą. Tačiau, tokiu atveju reikėtų atmesti visus nesėkmingus žaidėjo bandymus.
3. Naratyvas kaip specifinis įvykių sekos tipas – bendrai teigiant ne, tačiau progresijos žaidimai gali tuo pasižymėti.
4. Naratyvas kaip specifinis temos tipas (kaip veikėjai, egzistuoja žmonės ar antropomorfinės būtybės) – viskas priklauso nuo kompiuteriniame žaidime pateikto fikcinio pasaulio.
5. Naratyvas kaip bet koks plotas ar fikcinis pasaulis – panašiai kaip pirmajame atvejyje ne, nes kompiuteriniai žaidimai yra veikla ir taisyklės. Taip, dėl jų fikcinių pasaulių turėjimo, su išpėjimu, kad kompiuteriniai žaidimai gali pateikti pasaulius, kurie pilnai gali nesileisti žaidėjo įsivaizduojami.
6. Naratyvas kaip būdas įprasminti pasaulį – taip.

Jesper Juul (2005) teigia, kad daugelis autorių, kurie kompiuterinius žaidimus išskiria nuo naratyvo, dažniausiai remiasi pirmuoju, antruoju ir trečiuoju naratyvo apibrėžimais. Autoriai linkę tarp naratyvo ir kompiuterinių išvelgti panašumų, dažniausiai naudojasi penktuoju ir šeštuoju. Taigi, atsakymas ar kompiuterinis žaidimas yra naratyvas, tiesiogiai priklauso nuo to, kokių naratyvo apibrėžimų remiamasi.

Jesper Juul (2005) taip pat kalba apie tai kaip kompiuteriniuose žaidimuose veikia laikas, bei kokią patirtį tai suteikia žaidėjui. Juul teigimu, kalbant apie kompiuterinius žaidimus ir laiką, laiką reikėtų išskirti į du tipus – realų ir fikcinio pasaulio. Laikas svarbus žaidėjo fikcinio pasaulio įsivaizdavimo klausimu, jis gali skatinti žaidėją įsivaizduoti, arba priešingai, užkirsti kelią įsivaizdavimui. Pagal Juul, laikas kompiuteriniame žaidime priklauso nuo žaidimo tipo, tad pirmiausia reikėtų apžvelgti kaip laikas atsispindi skirtinguose žaidimų tipuose.

Juul (2005) teigimu, abstrakčiuose kompiuteriniuose žaidimuose, tokiuose kaip *Tetris*, realaus pasaulio laikas, tas, kurį žaidėjas praleidžia žaisdamas žaidimą, atitinka pačio žaidimo laiką. Iš esmės, žaidime viskas vyksta jį žaidžiant. Tačiau galimas ir ėjmais paremtas abstraktus žaidimas. Kas išsiskiria tokio tipo žaidimuose, tai tiesiog, kad žaidimo būklė pakinta tik žaidėjui atlikus kažkokį veiksmą. Taigi, laikas vis tiek gali būti siejamas su realiu žaidėjo laiku.

Juul (2005) teigia, kad realaus laiko, fikcinį pasaulį turinčiuose žaidimuose, tokiuose, kaip jau anksčiau minėtoje internetinėje pirmojo asmens šaudyklėje *Counter Strike: Global Offensive*, atsiranda dualus laiko skirstymas. Greta realaus žaidėjo praleidžiamo žaidžiant laiko, atsiranda fikcinio pasaulio laikas. Minėtame žaidime, realaus pasaulio laikas, atitinka fikciniam laikui. Žaidėjo pelytės mygtuko paspaudimas tam, kad žaidime būtų iššauta iš ginklo, ar klaviatūros mygtuko paspaudimas tam, kad žaidimo erdvėje veikėjas pajudėtų, iš karto paveikia fikcinį pasaulį. Taigi galima teigti, kad tai kas įvyko fikciniame pasaulyje įvyko ir realiu laiku. Tačiau, kaip teigia Juul, egzistuoja ir realaus laiko kompiuterinių žaidimų, kuriuose realus, žaidėjo praleistas laikas žaidžiant, išsiskiria nuo laiko vykstančio fikciniame pasaulyje. Autorius pateikia kompiuterinio žaidimo *SimCity* pavyzdį. Šiame žaidime, įvykiai vykstantys fikciniame pasaulyje neatspindi realaus laiko. Pavyzdžiui, pastato pastatymas įvyksta greičiau negu galima tikėtis. Kompiuteriniame žaidime, pastatas, žvelgiant iš realaus laiko perspektyvos, pastatomas per kelias sekundes. Tačiau šis laiko tarpas fikciniame pasaulyje įvertinamas kaip ilgesnis. Poros minučių žaidimas realiame laike gali atspindėti metus fikciniame. Kompiuteriniame žaidime *SimCity*, žaidėjas gali pats palėtinti ar paspartinti fikciniame pasaulyje vykstančio laiko greitį, tačiau jis visais atvejais nesutampa su realiu laiku praleistu žaidžiant žaidimą. Kaip rašo Juul (2005), žaidimo laiko nesutapimas dar geriau atsispindi žaidime *Grand Theft Auto III*. Šiame žaidime, žaidėjas mato laikrodį, kuris veikia šešiasdešimt kartų greičiau už realų. Minutė praleista žaidžiant žaidimą atspindi fikcinio pasaulio valandą. Tačiau žaidėjo veiksmai, kuriuos jis atlieka žaidime, atvaizduojami kaip atliekami realaus laiko greičiu. Pavyzdžiui, žaidėjui vykdant kažkokią užduotį, gali būti suteikiama 60 sekundžių ir likęs užduoties įvykdymui skirtas laikas atvaizduojamas ekrane. Tai laikas, kuris nurodo į žaidėjo realų laiką praleidžiamą žaidžiant. Tačiau, tuo pačiu, žaidėjas ekrane mato ir bendrą fikcinio pasaulio laiką, kuris atvaizduojamas valandomis ir minutėmis, bei slenka tokiu pat greičiu kaip pateiktas įvykdyti užduotį (žr. 3 pav.). Dėl to, teigia Juul, neįmanoma suvokti kiek laiko prabėgo fikciniame pasaulyje. Fikcinio žaidimo pasaulio laikas yra nenuoseklus.



3 pav. Fikcinio ir realaus pasaulio laikrodžiai žaidime *Grand Theft Auto III*

Ryšį tarp realaus laiko žaidžiant ir fikcinio laiko, Juul (2005) pavadina projekcija. Projekcija, pagal autorių, tai žaidėjo laiko ir veiksmų projektavimas į žaidimo pasaulį, kuriame jie susitelkia į fikcinę prasmę. Visi žaidimai reikalauja, kad žaidėjas bent kartą turėtų sąveiką su struktūriniu žaidimo mašina. Žaidimai, kurie nėra abstraktūs, reikalauja, kad būtų bent viena situacija kai žaidėjas atlieka kažkokį realų veiksmą, ir tas veiksmas projektuojamas kaip turintis kažkokią prasmę fikciniame pasaulyje. Vieni realaus laiko žaidimai, tokie kaip minėtas *Counter Strike: Global Offensive*, projektuojami vienas prie vieno santykiu, kuris nurodo, kad laikas praleistas žaidžiant atitinka fikciniame pasaulyje esantį laiką. Kiti, tokie kaip *SimCity*, projektuojami apsprendžiant kaip laikas, praleistas žaidžiant žaidimą, persivers į fikcinio pasaulio laiką. Jesper Juul, taip pat prideda, kad laikas praleistas žaidžiant gali būti projektuojamas į fikcinį ne tik keičiant laiko greitį, tačiau laikas gali būti patalpintas ir istorinėje tėkmėje. Jau keletą kartų minėtame kompiuteriniame žaidime *SimCity*, atvaizduojami metai, kuriais vyksta veiksmas. Priklausomai nuo žaidimo momento, šie metai gali atvaizduoti tiek praeitį, tiek ateitį. Taigi, šiuo atveju, žaidėjas žaisdamas realiu laiku, fikcinio pasaulio laiko tėkmę suvokia kaip greitesnę, bei patį pasaulį gali patalpinti į kitą, nesutampančią su jo realia, istorinę epochą. Ši savybė galima daugelyje kompiuterinių žaidimų.

Kaip teigia Juul (2005), kompiuteriniuose žaidimuose esančių fikcijų laikas nebūtinai turi būti projektuojamas nuo laiko praleisto žaidžiant žaidimą. Kompiuteriniame žaidime egzistuoja įvairūs vaizdo intarpai, kurie apima fikcinio pasaulio veiksmą, tačiau, jau be žaidėjo veikimo galimybių. Galima sakyti, kad minėti intarpai, laiką praleistą žaidžiant žaidimą atjungia nuo fikcinio. Žaidėjas sustabdomas nuo žaidimo proceso, taigi tai visiškai kitoks fikcinio laiko projektavimo būdas. Anksčiau minėtame progresiniame žaidime *Life is Strange*, vaizdo intarpai yra dažnai pasitaikantis metodas, kuriuo žaidėjui pasakojama istorija, ir tuo būdu, perduodama reikiama informacija. Šiais tarpais, be žaidėjo iniciatyvos, nuolatos keičiamas istorinis laikas, kuriame vyksta žaidimo veiksmas.

Juul (2005) trumpai apžvelgia laiko žaidimuose ir laiko naratyvuose santykį. Jis rašo, kad jo laiko apibūdinimas naudojant dvinarį skirstymą, žaidėjo laikas praleistas žaidžiant žaidimą – fikcinis žaidimo laikas, yra panašus į tradicinę naratologinę perskyrą tarp istorijos ir diskurso laiko. Naratyvą, pagal Juul, sudaro du atskiri lygiai. Vienas iš jų tai istorija, kuri nurodo pasakotus įvykius tokia tvarka, kuria jie buvo apibūdinti kaip įvykę. Antrasis tai diskursas, kuris nurodo įvykių pasakojimą tokia tvarka, kokia jie buvo papasakoti. Pagal Juul apibūdinimą, žaidėjo laikas praleistas žaidžiant žaidimą, gali būti lyginamas su diskurso laiku, o fikcinis laikas sulyginamas su istorijos laiku. Abejais atvejais, vartotojai naudojami realiu laiku tam, kad suvoktų fikcinį. Tačiau, kaip teigia Juul, egzistuoja keli esminiai skirtumai:

1. Žaidėjui žaidžiant žaidimą, fikcinis laikas nėra iš anksto nulemtas.
2. Žaidimai paprastai būna chronologiniai. Juul, rašo, kad žaidimuose galimas istorinis šuolis į priekį ar atgal, tačiau žvilgsnis į ateitį žaidėjui nurodo, kad žaidimo baigtis yra apspręsta. Tai jau nebėra žaidimas. Taip pat, interaktyvus žvilgsnis į praeitį, tuo atveju, jeigu žaidėjas neatliks kažkokios užduoties, gali nurodyti į neįmanomą ateitį. Dėl šių priežasčių kūrėjai vengia chronologijos nebuvimo.
3. Todėl, kad žaidėjo veiksmai žaidimo metu turi dvejopą atsiradimo kokybę, ir taip pat dėl to, kad jie priskiriami fikcinio pasaulio prasmei, laikas praleistas žaidime kartu su fikciniu laiku yra labiau tiesioginis nei istorijos ir diskurso laikas.
4. Abstraktūs žaidimai neturi fikcinio laiko ir todėl turi tik vieną lygį.

5. Žaidimai dažnai projektuoja nepilnai suprantamus pasaulius, kurie negali būti apibūdinami nuoseklia laiko juosta.

Pagal Juul (2005), kadangi žaidimų pagrindas yra taisyklės ir žaidimo laikas, juose egzistuojantys fikciniai pasauliai skiriasi nuo pasaulių, kurie matomi kitose kultūrinėse formose. Žaidimų pasauliai gali būti kuriami kaip laisvesni, mažiau suprantami. Tačiau, dėl skaitmeninės technologijos bei jos plėtros, kompiuterinių žaidimų pasauliai gali būti ir labai detalūs ir to detalumo galimybės ilgainiui tik plečiasi. Kaip teigia Juul, kompiuteriniai žaidimai, juos lyginant su tradiciniais, dėl to, jog juose esančios taisyklės yra paslėptos bei automatizuotos (tuo pačiu ir galimai sudėtingesnės), žvelgiant iš kūrėjų pusės, leidžia detalesnių fikcinių pasaulių pateikimą, o iš žaidėjo pusės, didesnę susifokusavimą į žaidimo fikcinių pasaulių išvaizdą, o ne pačias taisykles. Taip pat, dėl kompiuterinių žaidimų būvimo nematerialiais, fikcinių pasaulių atvaizdavimas yra daug lengvesnis už neelektroninius žaidimus. Tariant paskutinį žodį apie Juul pateikto fikcinių pasaulio apibūdinimą, galima pacituoti patį autorių: „Vaizdo žaidimai projektuoja nepilnus ir kartais nerišlius pasaulius. Fikcija žaidime yra dviprasmiška, neprivaloma ir žaidėjo įsivaizduojama nekontroliuojamais ir nenuspėjamais būdais, tačiau išskirtinis dėmesys fikciniams pasauliams gali būti ryškiausia vaizdo žaidimo naujovė“ (Juul, 2005, p. 162)

3.1.3. Jesper Juul kompiuterinio žaidimo, kai pusiau tikro, statusas

Atskirai aptarus kaip Jesper Juul supranta kompiuteriniuose žaidimuose egzistuojančias taisykles ir fikcijas, galima pereiti prie esminio jo teiginio, kuris nurodo į tai, jog kompiuterinis žaidimas, būdamas taisyklių ir fikcijos mišinys, egzistuoja kaip pusiau tikras, aptarimo. Reikia plačiau pažvelgti kokį santykį turi kompiuterinių žaidimų taisyklės ir jų fikcija.

Jesper Juul (2005) teigia, kad kompiuteriniuose žaidimuose, taisyklės ir fikcijos sąveikauja, konkuruoja ir papildo vienos kitą. Pagal autorių, žaidimuose esančios fikcijos vaidina svarbų vaidmenį kalbant apie tai kaip žaidėjas supranta žaidimo taisykles. Tačiau, taisyklės, lygiai taip pat gali paskatinti žaidėją įsivaizduoti fikcinį žaidimo pasaulį. Taigi, žaidėjo patirtis yra dvipusė. Juul teigia, kad žaidimų erdvė yra svarbus aspektas kalbant apie kompiuterinių žaidimų taisyklių ir fikcijų santykį. Žaidimo pasaulio lygių dizainas gali pateikti išgalvotą pasaulį ir tuo pačiu nurodyti į žaidėjo veiksmų galimumą taisyklėmis, todėl erdvė žaidimuose gali veikti kaip taisyklių ir fikcijos kombinacija.

Juul (2005) išskiria realaus pasaulio erdvę ir žaidimo erdvę. Juul remiasi Katie Salen ir Eric Zimmerman pateiktu magiško rato apibrėžimu. Salen ir Zimmerman (2004) teigia, jog magiškas ratas nusako idėją, jog žaidimas, laike ir erdvėje, kuria specialią, nuo realaus pasaulio atskirtą bei žaidimui naudojamą vietą. Magiškas ratas nurodo ribą tarp konteksto, kuriame žaidimas žaidžiamas, ir to kas yra už to konteksto. Jesper Juul palygina realiame ir kompiuteriniame pasauliuose vykstančių žaidimų magiškuosius ratus, pavyzdžiu paimdamas futbolo žaidimą ir kompiuterinę šio žaidimo versiją. Futbolas žaidžiamas tam skirtoje aikštelėje, kuri yra dalis realaus pasaulio, o magiškas ratas nurodo į tos aikštelės ribas. Kai yra taisyklė, jog žaidimas sustoja kamuoliui palikus žaidimo aikštelę, ši taisyklė nurodo į žaidimo ir realaus pasaulio erdves. Tačiau kompiuterinis žaidimas vyksta tik ekrane ir tik naudojantis įvesties įrenginiais. Pagal Juul, kompiuteriniame futbolo žaidime, žaidimas yra apibrėžtas ekranu ir įvestimis, tačiau žaidimas suprojektuoja fikcinį, bet labai panašų į realų, pasaulį, kuriame žaidimo erdvė apibrėžiama magišku ir ratu, ir ten gali įvykti futbolo žaidimas. Šiuo atveju, suprojektuojamas fikcinis pasaulis ir žaidimas žaidžiamas to fikcinio pasaulio dalyje. Juul teigia, kad

santykis tarp realios ir žaidimo erdvės tampa dar įdomesnis, kai žaidimai turi sudėtingesnius fikcinius pasaulius, tokius, kuriuose žaidimo erdvės pabaigai nubrėžti neužtenka panaudoti baltos linijos ar sukurti sieną. Juul kaip tokios erdvės nubrėžimo pavyzdį paėmė žaidimą *Battlefield 1942*. Šiame žaidime, žaidėjui priėjus prie žaidimo erdvės pabaigos, jam tekstu pranešama, jog jis palieka kovos lauką, o dezertyrai yra nušaunami. Fikcija tiesiogiai nepasako, jog baigiasi žaidimo erdvė, tačiau žaidėjui erdvė ties ta vieta baigiasi. Tai vadinama nematoma siena.

Jesper Juul (2005) rašo, kad greta to, jog fikciniai pasauliai turi fikcinę erdvę, jie taip pat turi įtakos žaidėjų taisyklių supratimui. Šių savybių aptarimui autorius paima keletą pavyzdžių - vieną abstraktaus ir kitą ne abstraktaus žaidimo. Pirmiausia jis kalba apie abstraktų žaidimą *Tetris*. Juul sako, kad kalbant apie žaidimą *Tetris*, galima pateikti tokį teiginį: „Žaidime *Tetris*, užpildžius pilną eilutę, ji išnyksta“ (Juul, 2005, p. 167). Kaip teigia autorius, žaidimo *Tetris* taisyklės nėra fizinės, jos programuotos, tačiau vis tiek galima sakyti, jog pilnos eilutės išnykimas žaidime yra patikimas teiginys apie realų pasaulį. Po to, Juul paima ne abstraktaus žaidimo *Tekken 3* pavyzdį. Autorius sako, kad kalbant apie šį žaidimą galima pasiūlyti tokį teiginį: „Eddy Gordo yra brazilų kilmės ir kovoja naudodamasis kapueira kovos menu“ (Juul, 2005, p. 167). Juul pateikia du būdus kaip galima įvertinti tokį teiginį. Pirmiausia, galima sakyti, kad realiame pasaulyje nėra tokio asmens Eddy Gordo, tačiau fikciniame *Tekken 3* žaidime, yra veikėjas, kurio vardas Eddy Gordo ir jis kovoja naudodamasis kapueira kovos menu. Arba, antra vertus, galima sakyti, kad realiame pasaulyje faktiškai yra teisinga, jog žaidime *Tekken 3* galima pasirinkti Eddy, ir žaidėjas gali kontroliuoti šį veikėją, kad jis kovotų kapueira kovos menu. Juul teigia, kad pirmuoju atveju, į žaidimą *Tekken 3* žvelgiama kaip į fikciją. Antruoju – minėtas žaidimas matomas kaip reali veikla. Fikcinio veikėjo Eddy apibūdinimas taip pat apibrėžia realaus pasaulio faktą, kad minėto veikėjo pasirinkimas žaidime, suteikia žaidėjui galimybę atlikti kažkokius specialius veiksmus. Pagal autorių, minėti apibūdinimai apibrėžia fikcinį žaidimo pasaulį ir taip pat, apibrėžia realias žaidimo taisykles. Juul teigia, kad fikciniai žaidimų pasauliai, dėl savo egzistencijos, yra stipriai priklausomi nuo realaus pasaulio ir fikciniai pasauliai, tuo pačiu, skatina žaidėją daryti prielaidas apie realų pasaulį, kuriame žaidimas ir žaidžiamas.

Jesper Juul (2005) rašo, kad žvelgiant iš vienos pusės, galima sakyti, jog fikcinį pasaulį turintis žaidimas gali būti matomas kaip realaus pasaulio simuliacija. Simuliacijos aspektas atsispindėjo ir anksčiau minėtame kompiuteriniame žaidime *Tekken 3*. Galima teigti, kad šiame žaidime simuliuojamas kovojimas bendraja prasme, ir kapueira kovos menai konkrečiu Eddy Gordo atveju. Tačiau, tuo pačiu, simuliacija yra ir labai nedetali, joje atsispindi tik nedidelė dalis kovos menuose pasirodančių judesių, žaidėjas apribojamas keletu jų, o ir tie patys judesiai yra supaprastinti. Tokia supaprastinta realaus pasaulio simuliacija pastebima daugelyje kompiuterinių žaidimų. Juul teigia, kad žaidimų fikcijos bei taisyklės nėra tobulos ar užbaigtos realaus pasaulio simuliacijos. Kompiuterinis žaidimas, sumažindamas detales, supaprastindamas kažkokį procesą, susifokusuoja į konkrečią svarbią idėją, kaip *Tekken 3* atveju, į kapueira kovos menus. Žaidimas labiau nei bandydamas atkurti realaus pasaulio procesą, bando parodyti stilizuotą to proceso konceptą. Atkuriamos tik esminės įdomios realaus pasaulio dalys. Juul teigia, kad todėl, jog patekimas į automobilį yra visiškai neįdomi detalė kompiuterinio žaidimo *Grand Theft Auto III* pasaulyje, šis procesas supaprastinamas iki vieno mygtuko paspaudimo – paspaudus mygtuką, žaidėjo valdomas veikėjas automatiškai pribėga prie artimiausio automobilio ir jį pasisavina išmesdamas kitą fikcinio pasaulio gyventoją.

Tačiau, pagal Juul (2005), daug kompiuteriniuose žaidimuose esančių aspektų nėra tik realaus pasaulio supaprastinimas, o kažkas visiškai kito. Kompiuteriniame žaidime atliekamas veiksmas gali

būti kaip metafora realiame pasaulyje egzistuojančiam panašiam veiksmui. Juul sulygina kompiuteriniame teniso žaidime *Top Spin* esantį kamuoliuko padavimo veiksmą su veiksmu paduodant kamuoliuką realiame gyvenime. Kai pastarajame, žmogus išmeta kamuoliuką į orą ir tada, tam, kad paduotų kamuoliuką kuo stipriau, tačiau išlaikydamas pakankamą kontrolės kiekį, kad kamuoliukas nuskrietų ir į reikiamą vietą, iškreipia savo kūną, žaidime *Top Spin*, žaidėjas paspaudžia mygtuką ir turi jį atleisti reikiamu momentu, kuris nurodomas geltonu ženklų padavimo indikatoriuje. Kompiuteriniame žaidime nebandoma atkurti realaus pasaulio teniso padavimo, tačiau jis pakeičiamas kita veikla. Kas bendro tarp šių dviejų skirtingų kamuoliuko padavimo būdų, tai, kad abu veiksmai yra sudėtingi. Kompiuteriniame žaidime, metaforiškai, sudėtingas realaus pasaulio procesas pakeičiamas kitu sudėtingu procesu, egzistuojančiu fikciniame kompiuterinio žaidimo pasaulyje.

Kaip teigia Juul (2005), žvelgiant iš taisyklių perspektyvos, pagrindinis fikcijos tikslas yra pagelbėti žaidėjui suprasti taisykles. Todėl pati fikcija gali tiesiog būti pakeista į kitą. Kompiuterinio žaidimo patrauklumas, pagal autorių, slypi tame, jog jis žaidėjui suteikia iššūkį. Žaidimai neprivalo turėti įdomaus fikcinio pasaulio. Tačiau, tai nereiškia, kad fikcija yra nesvarbi kalbant apie žaidėjo patirtį ar bendrą žaidimo kokybę. Juul sako, kad bent dalis kompiuteriniuose žaidimuose esančių fikcinio pasaulio aspektų turi būti pateikta taisyklėse, tačiau kai kuriuos aspektus per taisykles tiesiog sunku pateikti. Tai sudėtingesni, žaidėjo įsivaizduojami aspektai kaip meilė, socialinis konfliktas ar panašiai. Bandant šias temas atvaizduoti kompiuteriniu žaidimu, veiksmas, kurį atlieka žaidėjas, dažniausiai būna paprastas, tačiau sudėtingesni dalykai vienokiu ar kitokiu būdu atvaizduojami per fikciją.

Anksčiau buvo aptarti taisyklių skirtumai ir panašumai, pastebėta, kad, kalbant apie žaidėjui suteikiama patirtį, tiek fikcijos, tiek taisyklės yra svarbūs kompiuterinio žaidimo elementai, jie abu nurodo į vienas kitą, bei vienas kitą papildo. Juul (2005) taip pat teigia, kad kai kuriose situacijose, taisyklės ir fikcijos gali visiškai persidengti. Tai nutinka kompiuterinio žaidimo erdvėje. Kompiuteriniame žaidime gali būti pateiktas vaizdas, kuris yra svarbus kalbant apie emocinius dalykus ir tuo pačiu, jis gali apspręsti žaidimo struktūrinę medį, bei atitinkamai, būdą, kuriuo žaidimas bus žaidžiamas. Kalbėdamas apie taisyklių ir fikcijos susiliejimą, Juul paima vieną, kompiuterinio žaidimo *Battlefield 1942*, lygio pavyzdį. Šio žaidimo „Wake Island“ lygyje, Jungtinių Amerikos Valstijų pajėgos, U formos saloje turi atlaikyti Japonijos karių antpuolį. Pagal Juul, viena vertus, žaidimo erdvė skatina žaidėją įsivaizduoti, kad veiksmas vyksta kažkokioje Ramiojo vandenyno saloje. Tačiau, tuo pačiu, žaidimo erdvė, bei visi joje egzistuojantys objektai, teigiant bendrai, žaidėjui nurodo kokios strategijos atitinkamoje žemėlapių vietoje veiks geriau ar blogiau. Tokiu būdu, erdvė, žaidime esantys objektai, tuo pačiu metu nurodo ir į fikciją ir į taisykles.

Juul (2005) teigia, kad kompiuteriniuose žaidimuose egzistuojantys fikcijos ir taisyklių nesutapimai, žaidėjams, bandantiems perprasti žaidimą, gali sudaryti problemų. Žaidėjui, fikcinė reprezentacija gali suteikti klaidingą prielaidą apie žaidimo taisykles ir taip pat gali nenurodyti reikiamos informacijos. Fikciniai pasauliai, žaidėjams dažnai suteikia išpūdį, kad tame pasaulyje galima atlikti daug įvairių procedūrų, tačiau šios procedūros nebūna apibrėžtos taisyklėmis. Žaidėjas iš tikro turi tik keletą galimų pasirinkimų. Šis dalykas dažniausiai atsispindi progresiniuose žaidimuose, nes tokių žaidimų struktūra nurodo, jog visos žaidėjo sąveikos su žaidime esančiais objektais turi būti apibrėžtos, o tam, kad būtų galima sukurti sąveiką su visais egzistuojančiais objektais, reikėtų labai daug resursų. Galima paminėti ir priešingą atvejį, kai taisyklės, žaidėjui leidžia atlikti daugiau procedūrų nei jų yra nurodyta fikciniuose pasauliuose. Kaip rašo Juul, daugelyje pirmojo asmens šaudyklėse esančių

fikcinių pasaulių, egzistuoja įvairios dėžės, kuriose galima rasti visokių žaidimo procesui naudingų daiktų. Tam, kad būtų galima pasinaudoti šiais privalumais, reikia žinoti šį žaidimo žanro bruožą. Nepatyrusiems žaidėjams dėžėse slypintys daiktai gali pasirodyti kaip nelogiškas dalykas. Jesper Juul teigia, kad kompiuteriniame žaidime esantys taisyklių ir fikcijos sutapimai yra ypatingai svarbūs pradedantiesiems kompiuterinių žaidimų žaidėjams. Taip yra todėl, kad tokie žaidėjai, bandydami suprasti žaidimo taisykles, dažniausiai užuominų ieško fikciniuose pasauliuose. Patyrę žaidėjai jau turi įgūdžių nepilnai suprantamą fikciją apibūdinti kaip žaidimo taisyklių produktą.

Jesper Juul (2005) pateikia savybių, apibūdinančių kompiuterinio žaidimo taisyklių ir fikcijų santykį, santrauką:

- Tam, kad įgyvendintų pasirinktus fikcinio pasaulio aspektus, žaidimas gali naudoti funkcinę stilizaciją.
- Žaidimuose, erdvė ir lygių dizainas yra specialios vietos, kuriose gali sutapti taisyklės ir fikcija.
- Taisyklės gali skatinti žaidėją įsivaizduoti pasaulį.
- Fikcijos gali skatinti žaidėją suprasti žaidimo taisykles.
- Žaidėjo realaus pasaulio veiksmai turi metaforinį santykį su fikciniais žaidimo viduje esančiais veiksmais.
- Tai kas padaro žaidimą pusiau tikru yra taisyklių ir fikcinių pasaulių sąveika: realios taisyklės ir fikciniai pasauliai.

Apibendrinant Jesper Juul kompiuterinio žaidimo kai pusiau tikro teoriją, galima pacituoti patį autorių. Juul (2005) rašo: „Tai, kad žaidimo taisyklės yra tikros ir formaliai apibrėžtos, dar nereiškia, kad žaidėjo patirtis irgi formaliai apibrėžiama. Tačiau, taisyklės padeda sukurti žaidėjo neformalią patirtį. Nors fikciniai žaidimų pasauliai yra nebūtinai, subjektyvūs ir nėra realūs, jie vaizdo žaidimuose atlieka svarbią rolę. Žaidėjas, žaisdamas vaizdo žaidimus pusiau tikroje zonoje, tarp fikcijų ir taisyklių, pereina šiuos du lygius.“ (p. 202). Jesper Juul teigia, kad kompiuterinio žaidimo žaidėjas yra pusiau tikroje zonoje. Kitaip tariant, galima sakyti, kad pagal Jesper Juul, kompiuterinis žaidimas yra pusiau tikras arba pusiau fikcinis ir žaidėjo gaunama patirtis siejasi tiek su tuo ką jis vadina fikcija, tiek su tikrove.

3.2. Jesper Juul teorijos santykis su kitų ludologų apibrėžimais

Julian Kücklich (2008), sako, kad Jesper Juul idėja, kuri nurodo, jog fikciniai pasauliai, tam, kad jie galėtų egzistuoti, yra stipriai priklausomi nuo realių, bei, tuo pačiu, kad jie nurodo į realų pasaulį, yra įdomi ir įžvalgi. Tačiau, pagal Kücklich, Jesper Juul nepaaiškina, kuo ši kompiuterinių žaidimų fikcinių pasaulių savybė išskiria kompiuterinius žaidimus nuo kitų medijų formų. Kücklich (2008) rašo: „Skaitymas ar filmo žiūrėjimas gali būti vertinami kaip realios veiklos, kurios kuria fikcinius pasaulius, ir tuo būdu, literatūra ar kinas yra tokie patys „pusiau-tikri“ kaip vaizdo žaidimai“ (p. 248). Julian Kücklich teigia, kad Jesper Juul, savo knygoje *Half Real*, dažnai, kalbėdamas apie ganėtinai sudėtingas teorijas, jas aptaria ne pilnai ar bent jau nepakankamai ir greitai persoka prie kitų, todėl sudėtinga vertinti jo pateiktas idėjas. Verta pažvelgti į keletą kitų tyrėjų, kurie kalbėjo apie kompiuterinių žaidimų sandarą, ir įvertinti ar kitų autorių teorijas galima sieti su tuo ką pateikė Jesper Juul.

Susana Tosca (2013), tiesiogiai nekalba apie kompiuteriniuose žaidimuose esantį tikrovės ir fikcijos santykį, bei nemini kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro, tačiau jos tekste galima išvelgti panašų

požiūrį apie kompiuterinius žaidimus į tokį kurį pateikia Jesper Juul. Autorė teigia, kad naratyvinių aspektą turintys žaidimai yra hibridiniai produktai. Galima pastebėti, kad Tosca išskiria keletą žaidimų rūšių, iš kurių viena yra naratyviniai. Autorė nekalba apie kitą rūšį, tačiau akivaizdu, kad joje nėra naratyvinės plotmės. Panašų skirstymą pateikė Jesper Juul, kalbėdamas apie progresijos ir „pasirodymo“ kompiuterinius žaidimus. Pagal Tosca, naratyviniai žaidimai yra ir istorijos ir žaidimai. Tokie žaidimai turi hibridinį naratyvą. Ji teigia: „Kalbėdama apie hibridinius naratyvus turiu omenyje fikcijas, kuriose žaidimo ir istorijos elementai yra vienodai svarbūs ir negali būti analizuojami išskirtinai sutelkiant dėmesį tik sąveikos taisyklėms ar pasakojimui“. Žaidimai, pagal Tosca, yra paremti ne tik istorijomis, bet ir procedūromis, kurios kyla iš kompiuterinės technologijos ir taisyklių. Reikia paminėti, kad procedūrų terminą autorė perima iš Ian Bogost (2007, 2008), kuris teigia, kad kompiuteriniuose žaidimuose komunikuojama procedūrine retorika arba paprasčiau sakant veiksmis. Pagal Bogost, procedūra tai tam tikra prasme algoritmas, kurį žaidėjas turi realizuoti atlikdamas veiksmą, pasirinkdamas tolimesnę eigą. Žaidėjas procedūrų sekose, remdamasis taisyklėmis, užpildo trūkstamas žaidimo dalis. Susana Tosca (2013) teigia, kad kompiuteriniame žaidime esanti prasmė slypi ne tik reprezentaciniame lygyje, bet ir skaičiavimo procesuose. Nors Tosca ir mini, kad kompiuteriniuose žaidimuose esanti procedūrinė retorika šią mediją išskiria nuo hiperteksto, vis dėlto, priešina Ian Bogost idėjai, jog procedūrinė retorika yra kompiuterinio žaidimo išraiškos esmė. Tosca (2013) rašo: „[...] tiek tekstai, tiek taisyklės gali būti traktuojami kaip kalbėsena ir jų prasmė plečiasi bei mažėja adaptyviame žaidimo procese“. Taigi, galima sakyti, kad Susana Tosca, kompiuterinio žaidimo metu žaidėjo įgytą patyrimą sieja tiek su žaidimo naratyviniais elementais, tiek su elementais, kurie atsiranda dėl kompiuteriniame žaidime egzistuojančių taisyklių. Panašus buvo ir Jesper Juul požiūris, tik jis šias idėjas praplėtė kalbėdamas apie žaidimo realumo-fiktyvumo santykį.

Anksčiau jau paminėtas Ian Bogost, gali būti aptartas kaip dar vienas autorius, kuris kalbėjo apie esmines žaidimo sudedamąsias dalis. Iš pirmo žvilgsnio, dėl to kaip Ian Bogost buvo pristatytas kalbant apie Susana Tosca idėjas, galima pamanyti, kad autorius į kompiuterinį žaidimą žvelgia priešingai nei Jesper Juul. Iš tiesų, Ian Bogost (2007, 2008) teigia, kad kompiuterinio žaidimo esminė savybė yra juose esančios taisyklės. Taisyklės sukuria terpę, kurioje žaidėjas savo veiksmis žaidimą įprasmina. Kaip teigia Ian Bogost (2008), kompiuteriniuose žaidimuose, naudojantis procedūromis, reprezentacija kuriama per taisykles. Jesper Juul, savo teorijoje, lygiai taip pat, svarbiausiu kompiuterinių žaidimų struktūriniu elementu įvardija taisykles. Tačiau, Juul taip pat nepamiršta ir fikcijos, kuri neabejotinai egzistuoja bent dalyje kompiuterinių žaidimų. Fikcijos minėjimas Juul, yra neišvengiamas dalykas, nes jis bando apibrėžti kompiuterinio žaidimo perteikiamos tikrovės ir fikcijos statusą. Ian Bogost, savo procedūrinės retorikos teorijos nepriskiria tokio statuso nagrinėjimui. Bogost, kalbėdamas apie žaidėjo atliekamą procedūrą, parodo esmines savybes, dėl kurių žaidimas tampa žaidimu. Taigi, regis, Juul sutaria su Bogost dėl to, jog kompiuteriniame žaidime taisyklės egzistuoja kaip svarbiausias elementas. O fikcijų klausimo Bogost tiesiog nenarplioja. Kita vertus, Ian Bogost (2014), savo knygoje „How to Talk about Videogames“, aptardamas įvairius kompiuterinius žaidimus, dažnai akcentuoja ne tik savybes, kurios kyla iš žaidimų taisyklių, tačiau, kaip patirtinį žaidėjo aspektą įvardija ir įvairius estetinius žaidimo sprendimus, kurie pastebimi žaidimo fikciniame pasaulyje. Taigi, galima pastebėti, kad Ian Bogost, kalbėdamas apie tam tikrus kompiuterinių žaidimų aspektus, taip pat atsižvelgia ir į kompiuterinių žaidimų pateikiamus fikcinius pasaulius.

Dar vienas kompiuterinių žaidimų tyrėjas, Steven E. Jones (2008), kalbėdamas apie kompiuterinius žaidimus, kuriuose egzistuoja tiek ludiški, tiek pasakojimo elementai, remiasi Jesper Juul kompiuterinių žaidimų teorija. Jones (2008) rašo: „Vaizdo žaidimas apima abiejų rūšių elementų, ludiškų ir kultūrinių, derinimą, visuomet ne gryname mišinyje, priklausomai nuo žaidimo ir konteksto, kuriame jis žaidžiamas.“ (p. 109). Autorius teigia, kad kompiuteriniai žaidimai visuomet yra kultūrinė veikla, ji niekuomet nebūna tiesiog matematinė ar griežtai loginė, ši veikla vyksta pasaulyje, kuriame prasmė nuolatos perkonstruojama. Jones prideda, kad realioji žaidimų pusė yra taisyklėmis paremta žaidėjų veikla, o fikcinė sudaryta ne iš to ką būtų galima įvardinti kaip nerealumu, bet labiau iš vienokios ar kitokios formos įsivaizdavimo ar kultūrinės reprezentacijos. Steven E. Jones, remdamasis Jesper Juul, pritaria pastarojo autoriaus pasiūlytai kompiuterinio žaidimo buvimo pusiau tikru teorijai.

Jonne Arjoranta ir Veli-Matti Karhulahti (2014) kelia klausimą ar kompiuteriniuose žaidimuose esantys pasakojimo komponentai yra svarbūs bandant suprasti kompiuterinio žaidimo konceptą bendrąja prasme. Autoriai iš esmės nediskutuoja apie kompiuteriniuose žaidimuose esantį fikcijos ir tikrovės santykį, tačiau jie bando pažvelgti ar pasakojimas esantis kompiuteriniuose žaidimuose yra svarbus bandant suprasti šią mediją. Reikėtų paminėti, kad autoriai, kalbėdami apie pasakojimą, jį turi omenyje platesne nei naratyvas prasme. Pasakojimas šiuo atveju labiau atitinka Jesper Juul fikcijos apibūdinimui, kuris reiškia bet kokį įsivaizduojamą pasaulį. Arjoranta ir Karhulahti aptaria keletą skirtingų žaidimų, ir teigia, kad dalyje jų (minimi *Super Mario Bros* bei *World of Warcraft* žaidimai) esantys pasakojimai nėra svarbūs bandant suprasti šių žaidimų žaidybines savybes. Tačiau, pasakojimai tokiuose žaidimuose, daugiau (*World of Warcraft* atveju) ar mažiau (*Super Mario Bros* atveju) yra svarbūs kalbant apie jų pridėtinę vertę žaidimo suteikiamoje ludiškoje patirtyje. Šiuo atveju, pagal autorius, pasakojimo komponentai yra labiau kaip kompiuterinio žaidimo papuošimai. Galima atkreipti dėmesį, kad šie autorių teiginiai iš dalies atitinka Jesper Juul pasakymas. Juul taip pat taisyklės apibrėžė kaip žaidimo išskirtinumo elementą. Lygiai taip pat, abi pusės fikciją mato kaip svarbų elementą kalbant apie kai kuriuos su kompiuteriniu žaidimu susijusius klausimus. Jonne Arjoranta ir Veli-Matti Karhulahti taip pat pabrėžia, kad kai kuriuose žaidimuose, dažniausiai nuotykių bei vaidmenų žanro, ar tiesiog žaidimuose, kuriuose su istorija susieti sprendimai turi svarbų vaidmenį žaidimo būsenai, pasakojimo komponentai gali būti lygiai tokie pat svarbūs kaip taisyklės. Jesper Juul taip pat išskyrė kompiuterinių žaidimų žanrus, kuriuose fikcijos atlieka ypatingą funkciją, jis tokias savybes turinčius žaidimus patalpino po progresijų žaidimų terminu. Dar kartą pastebima, jog autoriai daugiau ar mažiau pritaria Jesper Juul teiginiams.

Patrick Coppock (2012) pabrėžia, kad kompiuterinis žaidimas yra sietinas su realiu pasauliu. Pagal Coppock, kompiuterinis žaidimas, ontologine prasme gali būti vertinamas kaip tikras, nes jis įkūnija trijų pagrindinių kultūrinių vienetų tipų aspektus – materialumą, ne materialumą ir yra medijuotas kultūrinis artefaktas. Autorius teigia, kad šių trijų kultūrinių vienetų žmogui teikiamos patirtys atspindi įvairius realaus pasaulio aspektus. O ir pačios patirtys yra tikros. Todėl, kompiuterinis žaidimas, nors menka dalimi, tačiau siejasi su tikrove. Coppock teigia, kad mokslinis žvilgsnis į tai, kaip kompiuterinių žaidimų fikciniai pasauliai žaidėjų yra patiriami, galėtų suteikti daugiau žinių apie realų pasaulį. Taip pat, susifokusavus į žmonių realaus pasaulio patirtis, būtų galima sužinoti daugiau apie kompiuterinių žaidimų galimus pasaulius. Autorius savo tekste mini Jesper Juul pateiktą kompiuterinio žaidimo, kaip pusiau tikro, teoriją. Jis sako, kad Juul šia teorija iškelia svarbių klausimų, tačiau pats neteigia, jog kompiuterinis žaidimą reikėtų laikyti pusiau tikru. Coppock taip pat, kalbėdamas apie kompiuterinio žaidimo tikrumo statusą, priešingai Juul, bei daugeliui kitų

kompiuterinių žaidimų tyrėjų, taisyklių neakcentuoja kaip svarbaus elemento. Jis tiesiog pabrėžia, kad kompiuterinis žaidimas turi sąsają su realiu pasauliu. Nors prieiga prie išvados buvo kiek kita, tačiau Jesper Juul taip pat pabrėžia kompiuterinių žaidimų bei realaus pasaulio sąsają. Pastarasis, greta kompiuterinių žaidimų realumo prideda ir aspektus, kurie nebūtinai turi tiesioginę sąsają su realiu pasauliu. Tačiau apskritai, galima pastebėti, kad abiejų autorių požiūriai tarpusavyje yra ganėtinai panašūs.

Nedaugelis kompiuterinių žaidimų tyrėjų kėlė klausimą kiek realus ir kiek fikcinis yra kompiuterinio žaidimo turinys. Pritariant Julian Kücklich, būtų galima sakyti, kad ir plačiai aprašyta Jesper Juul teorija, kuria kompiuterinis žaidimas apibūdinamas kaip pusiau tikras, yra nepakankamai išsami. Kita vertus, galbūt ši teorija parodo, jog kompiuterinis žaidimas, kalbant apie tikrumo ir fikcijos perskyrą, iš tikro nedaug kuo skiriasi nuo kitų medijų formų, todėl apie šią perskyrą kompiuteriniame žaidime galima kalbėti ir remiantis kitų medijų teorijomis. Vis dėlto, kaip buvo galima pastebėti, Jesper Juul kompiuterinio žaidimo apibūdinimas, daugiau ar mažiau yra panašus į apibūdinimus pateikiamus kitų kompiuterinių žaidimų tyrėjų. Paskutiniame šio darbo skyriuje, Jesper Juul pasiūlyta teorija bus pastatyta greta Wolfgang Iser trinarės sistemos, kuri, kaip galima pastebėti iš antrojo skyriaus, tinkamai apibūdina fikcijos ir tikrovės perskyrą naratyvinėje literatūros medijoje, bei gali būti pritaikyta kalbant ir apie kiną.

3.3. Kompiuterinis žaidimas kaip pusiau tikras ir Wolfgang Iser teorija

Lyginant Jesper Juul (2005) ir Wolfgang Iser (1972, 1980, 2002) teorijas, pirmiausia reikėtų pabrėžti, kad kai Iser, kalbėdamas apie fikciją, ją apibūdina per naratyvą, Juul naratyvą ir fikciją išskiria. Naratyvas Juul, tai tik dalis kompiuterinio žaidimo pasaulio. Literatūroje, pasakojimas per tekstą yra esminė dalis, kuria apibūdinamas fikcinis pasaulis. Pagal Juul, kaip buvo minėta anksčiau, kompiuteriniuose žaidimuose fikciniai pasauliai gali būti atvaizduoti įvairiais būdais - grafika, tekstu, veiksmis ir t.t. Kaip ir literatūroje, kompiuteriniame žaidime, tekstas yra vienas iš pasaulio pateikimo būdų, tačiau, jis nėra būtinas kompiuterinio žaidimo elementas. Literatūra ir kompiuterinis žaidimas yra skirtingos medijos formos, kurių pasauliai atvaizduojami skirtingais būdais. Tačiau, diskutuojant apie kompiuterinio žaidimo tikrovės ir fikcijos santykį, bei žvelgiant į Jesper Juul ir Wolfgang Iser teiginius, svarbiausia ar literatūroje, skirtingu nuo kompiuterinio žaidimo būdu atvaizduojami pasauliai, gali turėti kažkokių esminių panašumų tikrovės bei fikcijos požiūriu.

Kaip buvo pastebėta anksčiau, Jesper Juul, kompiuterinių žaidimų fikcinius pasaulius apibrėžia kaip neužbaigtus. Kompiuterinio žaidimo kūrėjai sukuria žaidimo pamatą, o pilnas užbaigimas atsiranda tik žaidėjui įdėjus savo indėlį. Žaidimas, per jo kūrėjus, įvairiais elementais pateikia pasaulį, tačiau nėra įmanoma, jog šiuo pateikimu būtų apibrėžta kiekviena pasaulio detalė, todėl žaidėjas turi į pagalbą pasitelkti įsivaizdavimą. Pasaulis, pagal Juul, pabaigiamas užpildyti įsivaizdavimu, kuris, viena vertus, nurodo į žaidėjo realaus pasaulio supratimą, tačiau, taip pat, gali nurodyti ir į tam tikras, bendruomeniškas, supratimo apie kažkokias, objektyviai tikrovėje neegzistuojančio objekto, konvencijas. Wolfgang Iser, kaip buvo rašyta anksčiau, savo trinarėje, realumas-įsivaizdavimas-fiktyvumas teorijoje, literatūriniuose kūriniuose esančius fikcinius pasaulius taip pat apibrėžia kaip neužbaigtus ir reikalaujančius skaitytojo indėlio. Iser mini, kad skaitytojas tekstą įprasmina per savas nuostatas, kurios imamos iš realaus pasaulio, tačiau jos yra apribotos fikcinio pasaulio rėmų. Autorius taip pat pamini, kad grožinio teksto kūrėjų pateikti fikciniai pasauliai yra kuriami naudojantis užtekstinės tikrovės atspindžiais. Galima pastebėti, kad abu autoriai, nors kalba apie skirtingas medijas, tačiau nurodo į panašų, šių medijų formos rėmuose sukurto kūrinio prasmės lauką. Abejais

atvejais jis yra dvipusis. Iš vienos pusės svarbus kūrėjo indėlis bei jo sukurtas fikcinis pasaulis, kūrinio pamatas. Iš kitos pusės svarbus kūrinio vartotojas, bei jo tarpų užpildymas realijomis. Reikia plačiau pažvelgti į Wolfgang Iser bei Jesper Juul pateiktą kūrinio autoriaus bei kūrinio vartotojo santykį, atsižvelgiant į panašumus bei skirtumus, kurie pasirodo autorių tikrovės-fikcijos perskyros rėmuose. Pirmiausia bus paskirai apibendrinti, bei plačiau paanalizuoti, su šia tema susiję, abiejų minėtų autorių jau anksčiau aptarti teiginiai.

Wolfgang Iser teorijoje, kūrinio autorius kuria literatūros fikcinį pasaulį jį pildydamas įvairiais elementais paimtais iš tikrovės. Literatūrinis pasaulis tampa fikciniu, nes realijos iš įprastinės savo sistemos, kuriose jos suprantamos kaip neginčijama tikrovė, perkeliamos, bei tuo pačiu, tarpusavyje sumaišomos. Įvyksta sufikcinimo veiksmas. Tačiau tekstas įprasminamas tik atsiradus skaitytojui, kuris įprasminimo veiksmą atlieka įsivaizdavimu. Įsivaizdavimas šiuo atveju vėlgi sietinas su realijomis, tačiau realijos atsiranda jau iš skaitytojo empirinio pasaulio. Galima sakyti, kad jos taip pat tampa sufikcintos ir skaitytojo įsivaizdavimu perkeliamos į kūrinio pasaulį. Pabrėžtina, kad tiek kalbant apie autoriaus, tiek skaitytojo sufikcintas realijas, jos galutiniame variante negali būti įvardijamos kaip tikrovė, tačiau taip pat, tai nėra ir kažkas ne tikro. Taigi, fikcinis kūrinys, skaitytojui, per tai kaip jis buvo pateiktas ir per pačio skaitytojo įsivaizdavimą, pasirodo kaip atspindintis ir tikrovę ir kažką kas nebevardinama tikrove, arba, teisingiau sakant, atspindi tikrovės ir fikcijos persipynimą. Fikciniame kūrinyje tuo pačiu metu egzistuoja tai ką būtų galima vadinti realaus pasaulio faktiškumu, ir tai ką būtų galima apibrėžti kaip sukurtų pasaulių galimumą. Tokiame kūrinyje, per teksto prasmingumą, atsiranda alternatyvūs pasauliai, kurie sutelkia į įsivaizdavimą, kuriuo skaitytojas gali peržengti savo suvaržytą ne literatūrinę patirtį.

Jesper Juul, kalbėdamas apie kompiuterinių žaidimų fikcinius pasaulius, kaip žaidimų autorių kūrinius, sako, jog jie nėra realiai egzistuojantys. Neaišku ką tiksliai autorius nori tuo pasakyti, nes plačiau neapibūdina to, kas nėra realiai egzistuojantis. Viena vertus, galima sakyti, kad Juul nemini kompiuteriniuose žaidimuose atvaizduotų fikcinių pasaulių kaip realybės atspindžių. Kita vertus, tam būtų galima priešinti teigiant, jog Juul, kalbėdamas apie kompiuterinius žaidimus, juos išreiškia kaip tiesiog materialiai neapčiuopiamus objektus. Problema, kad autorius kalba apie kompiuterinių žaidimų pasaulius kaip sukurtas fikcijas, tačiau neapibrėžia pačios fikcijos kaip tokios. Galima nebent spėti, ar fikcinius pasaulius autorius laiko kaip kažką priešingo tikrovei, ar jis tiesiog nepamini, jog jie, nors ir nebūdami realūs objektine prasme, turi realybės atspindžių. Šiuo atžvelgiu būtų galima prisiminti Julian Kücklich teiginį jog Jesper Juul ne visuomet iki galo aptaria savo minimas teorijas ir tai apunkina siekį apibendrinti jo teoriją. Tačiau tai tik viena pusė, kuria Juul apibūdina fikcinius pasaulius. Jesper Juul kalba ir apie žaidėjo indėlį prasmės kūrimo procese, kuris tiesiogiai susietas su fikciniais pasauliais. Autorius išryškina bei supriešina realų žaidėjo praleistą žaidžiant laiką, su fikciniame pasaulyje egzistuojančiu laiku. Juul teigia, kad kompiuterinio žaidimo pasaulio ir žaidėjo praleisto žaidžiant žaidimą laikas, priklausomai nuo žaidimo tipo, žaidėjo patirtiniu aspektu, pasireiškia labai įvairiai. Jis skatina arba neleidžia žaidėjo įsivaizdavimo. Kompiuterinio žaidimo laikas neretai gali būti nenuoseklus ir tai kartu su žaidime naudojamomis taisyklėmis, lyginant su kitomis medijų formomis, leidžia kurti, mažiau suprantamus fikcinius pasaulius. Juul atskiria kompiuteriniuose žaidimuose egzistuojančius fikcinius pasaulius nuo esančių kitose medijų formose, bei kaip svarbų išskyrimo elementą pateikia laiką. Taip pat, kalbant apie prasmės kūrimą, Juul, dar daugiau įtakos suteikdamas žaidėjui, teigia, jog kompiuterinio žaidimo žaidėjo įsivaizdavimas vis dėl to yra svarbus aspektas. Žaidėjo įsivaizdavimas, pagal autorių, jau yra sietinas su žaidėjo realiu pasauliu. Tačiau, jis teigia, kad nors fikciniai pasauliai skatina žaidėjo įsivaizdavimą, tačiau, viena

vertus, ne visi fikcinio pasaulio elementai gali būti įsivaizduojami, antra vertus, žaidėjas įsivaizdavimo gali atsisakyti ir vis tiek žaisti žaidimą. Juul teorijoje fikciniai pasauliai nėra privalomas žaidybinis elementas be kurio žaidimas negalėtų egzistuoti. Esminis žaidimo elementas Juul yra taisyklės. Kita vertus, svarbu paminėti, kad nors Jesper Juul ir teigė, jog fikciniai pasauliai yra nebūtini, tačiau jis taip pat pažymėjo, kad jie ilgainiui užima vis svarbesnę rolę kalbant apie kompiuterinių žaidimų rinką, yra svarbus elementas kalbant apie kompiuterinio žaidėjo žaidimo metu gaunamą patyrimą, ir neretai sąveikauja su taisyklėmis padėdami jas išryškinti. Apskritai, galima pastebėti, kad Juul prieštaravimai, nuolatinis mėtymasis bei ne iki galo užbaigti teoriniai apibrėžimai trukdo nuoseklesnei šio autoriaus teorijos analizei. Vienu momentu, jis fikcinius pasaulius apibūdina kaip ne realiai egzistuojančius kompiuterinių žaidimų autorių kūrinius, iš kitų jo teiginių galima suprasti, jog žaidėjai savo realijomis prisideda prie pasaulių kūrimų. Vienu momentu Juul sako, jog žaidimuose fikciniai pasauliai nebūtini, tačiau kitu atveju teigia, jog tai svarbus žaidėjo patirties elementas. Autorius kalba apie žaidėjo įsivaizdavimą kaip apie svarbų elementą įprasminant kompiuterinį žaidimą, tačiau tuo pačiu sako, kad kompiuteriniame žaidime įsivaizduoti galima ne viską, o ir žaidėjas to gali atsisakyti. Toks griežtai neapibrėžtas Juul pateiktas kompiuterinių žaidimų apibūdinimas galimai yra pasekmė to, jog kaip ir mini pats autorius, kompiuteriniuose žaidimuose greta fikcinių pasaulių kūrimo bei įsivaizdavimo, egzistuoja taisyklių plotmė, kuri nuolatos, vienokiu ar kitokiu aspektu, yra persipynusi su fikcijomis. Tolimesnis siekis yra sulyginti jau apibendrintus Wolfgang Iser ir Jesper Juul aspektus apie fikcinius pasaulius bei jų įsivaizdavimą, bei pamėginti pažvelgti kokių santykiu su Iser teorija būtų galima susieti kompiuteriniuose žaidimuose atsirandančią, Juul aptartą, taisyklių plotmę.

Taigi, pirmiausia, galima pastebėti, kad priešingai nei Wolfgang Iser, kuris kalbėjo apie fikcijas literatūroje, Juul, kompiuteriniame žaidime esančius, žaidimų kūrėjų pateiktus fikcinius pasaulius, neapibūdina kaip turinčius sąsają su tikrove. Tačiau, Juul plačiai apie tai ir nekalba, lyg parodydamas, kad šis aspektas nėra toks svarbus. Vis dėlto, panašiai kaip Iser darė kalbėdamas apie skaitytojų įsivaizdavimą, Juul, kalbėdamas apie kompiuterinių žaidimų žaidėjų įsivaizdavimą, jį pateikė kaip turintį sąsają su realijomis. Vėlgi, autorius nepateikia išsamesnio komentaro apie tai kaip galima apibūdinti įsivaizdavimą, tačiau šis įsivaizdavimas nukreipia į žaidėjo už žaidimo ribų esančias realijas. Todėl, žvelgiant iš šios perspektyvos, būtų galima teigti, jog Juul teiginiai apie fikcinius pasaulius dalinai atitinka tiems, kurie buvo pateikti Iser. Tam, kad būtų galima kokybiškiau susieti šių dviejų autorių teorijas, trūksta platesnio, į fundamentalius dalykus nurodančių sąvokų, kurias pateikia Juul, apibrėžimo. Taip pat, reikia paminėti, kad Juul, kompiuterinių žaidimų pasauliuose, kaip išskirtinį medijos elementą, kuris leidžia kurti nenuoseklius, mažiau suprantamus pasaulius, išryškino laiką. Juul mini, kad laikas gali skatinti ar užkirsti kelią žaidėjo įsivaizdavimui. Tačiau autorius aiškiau neapibūdina kokių būdu tai gali įvykti. Juul aptartas laikas labiau nurodo į kompiuterinių žaidimų pasaulių kitoniškumą fikcinių pasaulių turinio prasme, o ne tai kiek jis daro įtaką tikrovės ar fikcijos suvokimui. Wolfgang Iser savo teorijoje, kalbėdamas apie literatūrą, laiko tėkmės, kaip svarbos įvardijant tikrovės-fikcijos santykį, nenurodė. Esminiai literatūros kūrinio tapimo pusiau tikru bruožai slypi kituose aspektuose. Kadangi platesnio Juul apibūdinimo kodėl laikas nurodo į mažesnę ar didesnę tikrovės supratimą taip pat nebuvo, lyginant Juul ir Iser, laiko svarbos apibūdinimo tikrovės-fikcijos santykyje reikėtų atsisakyti. Taigi, kolkas, Wolfgang Iser literatūros kūrinio kaip tikrovės ir fikcijos mišinio teoriją, tik dalinai galima būtų susieti su tai ką kalbėjo Jesper Juul. Panašumas pastebimas per skaitytojo ir žaidėjo įsivaizdavimą. Tačiau dar liko apžvelgti Juul apibūdintų taisyklių galimas sąsajas su Iser teorija.

Jesper Juul teigimu, kompiuterinio žaidimo žaidėjas gali fikcinio žaidimo pasaulio elementų įsivaizdavimą iškeisti į jų apibrėžimą per taisykles. Šiuo atveju, galima sakyti, kad kai Wolfgang Iser teorijoje, fikcinis kūrinys atspindi tikrovę dėl autoriaus ir skaitytojo fikciniame pasaulyje patalpintų įvairių tikrovės elementų, Juul kompiuterinio žaidimo realumo aspektas, jau kalbant nebe apie fikcinius pasaulius, gimsta dėl žaidime esančių taisyklių bei žaidėjo atsako į jas. Iser įsivaizdavimą mato kaip neišvengiamą dalį kalbant apie literatūros santykį tarp realybės ir fikcijos, kai Juul, teigia, jog kompiuteriniame žaidime, įsivaizdavimą galima pakeisti realijų apibrėžimu. Žinoma, Iser teorijoje, įsivaizdavimas taip pat turi realybės atspindžių, tačiau tai yra realybės ir fikcijos mišinys. Jesper Juul, regis nurodo, jog kompiuteriniai žaidimai, dėl taisyklių, kurios paaimamos iš realaus pasaulio, labiau atspindi tikrovę. Taigi, galima teigti, jog pagal Juul, kompiuteriniuose žaidimuose esančios apibūdintos taisyklės bei žaidėjo atsakas į jas, yra tiesiogiai sietinos su realiu pasauliu. Tačiau, ar iš ties, kompiuterinio žaidimo žaidėjas, kažkurį žaidimo aspektą apibrėždamas taisyklėmis, atsisako įsivaizdavimo? Panašiai kaip buvo rašyta apie fikcinius pasaulius, Jesper Juul teigė, kad kalbant apie žaidimo taisykles, vėlgi egzistuoja dvipusis santykis. Vienoje pusėje yra žaidimo kūrėjas bei per taisykles sukuriama struktūrinė žaidimo mašina. Kitoje pusėje yra žaidėjas bei žaidimo būsenos kismą įgalinanti jo intencija. Struktūrinė žaidimo mašina, pagal Juul, kaip buvo minėta anksčiau, sukuria žaidėjo veikimo ribas, tačiau ne visuose žaidimuose tos ribos yra vienodos, tai priklauso nuo žaidimo tipo, ir kaip buvo minėta, labiau „pasirodymo“ tipo žaidimai žaidėjui suteikia daugiau laisvės, o progresinio tipo, mažiau. Struktūrinė žaidimo mašina įgalina žaidėjo strategiją, kuri yra žaidėjo elgsenos planas įvairiose žaidimo būsenose. Labiau „pasirodymo“ tipo žaidimuose žaidėjas gali nemažai improvizuoti, kai labiau progresiniuose žaidimuose žaidėjas atlieka veiksmų seką pasirinkdamas vieną iš kelių galimų veiksmų variantų. Progresiniuose žaidimuose, fikcinių pasaulių būvimas yra neišvengiamas, todėl, galima sakyti, kad juose, kaip ir minėjo Jesper Juul, taisyklės persipina su fikciniais pasauliais. Progresiniai žaidimai, jau žvelgiant vien į tai, kad jie turi fikcinius pasaulius, tikrovės ir fikcijos santykiu, gali būti siejami su Wolfgang Iser apibūdintais literatūros kūriniais. Be abejonės, šiame žaidimo tipe egzistuoja ir taisyklės. „Pasirodymo“ tipo žaidimuose taisyklių svarba dar labiau pastebima, nes pagal Juul, fikciniai pasauliai tokiuose žaidimuose nėra būtini. Bet kuriuo atveju, ar kalbant apie kompiuterinių žaidimų kūrėjus bei taisykles, ar kalbant apie žaidimų vartotojus bei taisykles, taisyklėse galima išvelgti panašumą į tai ką Wolfgang Iser apibūdino kalbėdamas apie įsivaizdavimą. Iser teorijoje, iš tikrovės ištrauktos realijos taip pat yra tiesiogiai susijusios su realaus pasaulio taisyklėmis. Jeigu to nebūtų, šie elementai apskritai negalėtų būti pavadinti realijomis, nes būtent egzistuojančios taisyklės ir nurodo į tai ką galima vadinti realija. Literatūros kūrinys, kaip buvo galima pastebėti iš Wolfgang Iser teorijos, autorius realijas atrenka iš įvairių realiame pasaulyje egzistuojančių sistemų ir jas paslepia tekste. Kompiuterinio žaidimo kūrėjas, šiuo atveju kalbant tik apie taisykles, jas pateikia taip pat tekstu, algoritmo pagalba, bei jos paslepiamos tekste arba, kaip yra praktiškai visuose šiuolaikiniuose žaidimuose, grafinėje sąsajoje. Abejais atvejais paliekama terpė skaitytojo ar žaidėjo užpildymui. Skaitytojas šį darbą atlieka savo galvoje. Iš žaidėjo, greta to, reikalaujama ir fizinės interakcijos suteikiant kažkokį atsaką žaidimui. Tačiau tai nereiškia, kad žaidėjas išsižadi įsivaizdavimo. Juul, anksčiau minėtu, *Donkey Kong* žaidime esančiu gyvybių klausimu, bandė parodyti, kad jeigu žaidėjas ne pilnai supranta fikcijos, įsivaizdavimą pakeičia fikcijos apibūdinimu per žaidimo taisykles. Tačiau, galima sakyti, kad toks apibūdinimas lygiai taip pat susaistytas su įsivaizdavimu. Žaidėjas, žaidimo rėmuose, bei per savo patirtį, susikuria kokiais principais veikia kažkoks pasaulis. Šiuo atveju tai galbūt labiau parodo, jog, kai literatūros kūrinys, kuriami pasauliai dažnai būna pripildyti estetiniu apipavidalinimu, kompiuteriniuose žaidimuose, jie gali išlikti savo pirminiame struktūriniame atvaizdavime. Tokiais atvejais kaip *Donkey Kong* žaidime, veikėjo gyvybių klausime, žvelgiant iš

žaidimo autorių perspektyvos, galbūt ir nekuriama vientisa istorinė linija, tačiau, žaidėjas pats nusprendžia kaip įvardinti keleto gyvenimų turėjimo situaciją – jis gali ją apibūdinti per žaidime egzistuojančias taisykles, tačiau jis lygiai taip pat gali gyvybes apibūdinti ir sukurdamas tam tikrą istoriją. Žaidėjo įsivaizdavimas nepakeičia pačio žaidimo vidinių savybių, tik gali pakisti pačio žaidėjo atsakas į žaidimo užduodamus klausimus. Pirmuoju atveju, žaidėjas atsiriboja nuo estetinio gyvybių klausimo apipavidalinimo, įsivaizdavimą sutelkia į tai kaip jis supranta egzistuojančias taisykles, tuo būdu savo mąstymą labiau nukreipia į kompiuteriniame žaidime vykstančias procedūras. Antruoju, priešingai, kompiuterinis žaidimas labiau įsivaizduojamas kaip gilią pasakojimo plotmę turintis kūrinys bei pripildomas estetinėmis detalėmis. Vėlgi, pirmasis variantas nukreipia į žaidėjo patirties siekį, kurį galima apibūdinti kaip kuo efektyvesnį žaidimo įveikimą, panašiai kaip buvo kalbėta apie žaidėjus, kurie užsiiminėja kompiuterinių žaidimų sportu, jie kuria sudėtingas strategijas. Antrasis, galimai nurodo į žaidėjo patirtį, kuri mažiau susieta su galutiniu tikslu, tačiau labiau su pačiu žaidimo procesu. Abejais atvejais, žaidėjas, žaidimo proceso metu, kliaujasi įsivaizdavimu, kuris viena vertus sietinas su realijomis, kita vertus, visuomet yra dalis to kas gimsta ne iš realijų.

Kompiuterinis žaidimas niekada nebūna vien tik progresinis arba vien tik „pasirodantis“. Galima paminėti Jesper Juul teiginį, jog kompiuteriniuose žaidimuose visuomet egzistuoja taisyklės ir gali egzistuoti fikciniai pasauliai. Tačiau šis pasakymas labiau sietinas kai kalbama apie pirmuosius kompiuterinius žaidimus. Ilgainiui, kartu su technologine plėtra bei atsirandančiomis naujovėmis, žaidimo pateikimo galimybės prasiplėtė. Ypatingai tai aktualu kalbant apie grafinę sąsają. Grafinė prasme, jau dabar, kompiuteriniai žaidimai geba atvaizduoti itin detalius pasaulius, neretai sunkiai atskiriamus nuo tų, kurie pasirodo kino filmuose. Be abejonės, spartėjant kompiuteriniai technologijai, galimi vis labiau detalūs pasauliai. Pasikeitė ir kompiuterinių žaidimų kūrimo sąlygos. Kai kompiuterinių žaidimų industrijos pradžioje, kiekvienas žaidimo elementas turėjo būti nuodugniai nuo pagrindų programuojamas stipriai apribotose technologijų rėmuose, šiuo metu, kompiuterinį žaidimą, naudojant įvairius kompiuterinių žaidimų kūrimo variklius, per nedidelį laiko tarpą, gali sukurti ir programavimo subtilybių neišmanantis žmogus. Laisvė ir greitis skatina fikcinių pasaulių kūrimą ir žaidimai dažniausiai būna pripildyti įvairiais fikciniais elementais. Taigi, galima sakyti, kad fikciniai pasauliai, didesniu ar mažesniu kiekiu, įvairiomis formomis, tačiau atsispindi praktiškai visuose šiuolaikiniuose kompiuteriniuose žaidimuose, todėl kalbėjimas apie kompiuterinius žaidimus be fikcinių pasaulių, atsižvelgiant į Juul teiginius, jog taisyklės yra tai kas apibrėžia kompiuterinių žaidimų esmę, o fikciniai pasauliai yra tik galimi, yra galimų kraštutinių, kurie praktiškai kuriami labai retai, išryškėjimas. Taip pat, galima paminėti, kad Juul, kalbėdamas apie kompiuteriniuose žaidimuose esančias taisykles teigė, jog šios taisyklės nėra fundamentaliai išsiskiriančios nuo taisyklių, kurios patalpintos klasikiniuose žaidimuose. Kaip Jesper Juul bei kiti autoriai, tokie kaip Katie Salen ir Eric Zimmerman minėjo, kompiuteriniai žaidimai tiesiog įgalina automatizuotų sistemų, bei sudėtingesnių struktūrų žaidimų atsiradimą. Tad šiuo atveju, tai kas kalbama apie įsivaizdavimą per kompiuterinio žaidimo taisykles, didžiąja dalimi gali būti pritaikoma ir žaidimams, kurie nėra skaitmeniniai.

Galiausiai, žvelgiant į tai kas buvo aptarta, galima teigti, kad Jesper Juul pasiūlytą teoriją, jog kompiuterinis žaidimas yra pusiau tikras, dalinai galima susieti su Wolfgang Iser trinare literatūros apibrėžimo teorija, kuria autorius literatūros kūrinį apibūdina kaip tikrovės bei fikcijos mišinį. Jau iš pirmo žvilgsnio, autorių pateiktos galutinės išvados nurodo į teoriją panašumą. Tačiau, kaip buvo galima pastebėti iš prieš tai atlikto palyginimo, autoriai prie išvadų prieina skirtingai ir juos lyginant

tarpusavyje, sunku išvelgti tiesioginį atitikimą. Vis dėl to, atsižvelgiant į abiejų autorių teiginius, galima sakyti, kad tiek kompiuteriniame žaidime, tiek literatūriniame kūrinyje, egzistuoja dvipusis prasmės kūrimo laukas – kūrėjo intencija ir vartotojo įsitraukimas. Abu autoriai šį dvipusį santykį sieja su įsivaizdavimu, bei kalba, kad kūrinuose egzistuoja kažkas kas yra paimta iš realijų bei kažkas, kas gimsta kaip galimas objektas. Turbūt būtų galima pritarti Julian Kücklich (2008), kuris minėjo, jog Jesper Juul pateiktai teorijai trūksta gilesnio mokslinio pagrindimo. Nors Juul ir pateikia įtikinamą pasakojimą apie kompiuterinio žaidimo statusą, tačiau ne iki galo aptaria savo pateiktus argumentus. Wolfgang Iser, priešingai, užsiima nuodugnia literatūros kūrinio ontologinio statuso analize, ir jo pateikta teorija yra svarbi bei plačiai priimama kalbant apie literatūrą, bei ją galima pritaikyti ir kitų medijų rėmuose. Tad, pastarojo autoriaus teorinės išvalgos puikiai pasitarnauja ir diskusijai apie kompiuterinius žaidimus. Tokiu būdu, Wolfgang Iser idėjų priartinimas prie to ką kalbėjo Jesper Juul, suteikia tvaresnį mokslinį pagrindimą teiginiui, jog kompiuterinį žaidimą galima laikyti pusiau tikru. Galima kelti klausimą kuo kompiuterinio žaidimo ontologinio statuso kaip pusiau tikro pagrindimas gali padėti tolesnėse diskusijose apie kompiuterinį žaidimą? Pirmiausia, kaip jau teigė anksčiau minėtas Patrick Coppock (2012), tai parodo, jog kompiuterinio žaidimo tyrinėjimas iš tiesų gali suteikti žinių apie realų pasaulį, arba žvelgiant iš kitos pusės, daugiau žinių apie fikcinių pasaulių sandarą. Tuo pačiu, kompiuterinio žaidimo apibūdinimas artefaktu, kuris nurodo į tikrovės ir fikcijos mišinį, reiškia, kad ši medijos forma tikrovę atspindi tik santykinai, todėl analizuojant kompiuterinius žaidimus, kaip vieną iš žmogiškosios patirties fenomenų, nereikėtų į juos žvelgti tik paviršutiniškai.

Išvados

1. Tradiciniai ir kompiuteriniai žaidimai, dalijasi panašiomis fundamentaliomis savybėmis, todėl galima sakyti, kad kompiuteriniai žaidimai yra kitoniška, skaitmeninės technologijos įgalinta žaidimų forma. Tačiau tai nereiškia, jog kompiuteriniai žaidimai neišsiskiria nuo tradicinių žaidimų. Dėl skaitmeninių technologijų suteikiamų galimybių kompiuteriniuose žaidimuose atsiranda naujų elementų, tokių kaip sudėtingos struktūros bei automatizuotos sistemos, kurie verčia praplėsti bei koreguoti ankstesnius su tradiciniais žaidimais susijusius teorinius modelius. Kompiuteriniai žaidimai reikalauja naujų teorinių svarstymų.
2. Tarp ludologų ir naratologų kilęs konfliktas dėl kompiuterinių žaidimų tyrinėjimo pobūdžio didžiąja dalimi jau išnykęs. Prieita prie išvados, jog kompiuteriniai žaidimai turi būti tyrinėjami tiek iš ludologinės, tiek iš naratologinės perspektyvos. Abipusis tyrinėjimas ne prieštarauja vienas kitam, tačiau vienas kitą papildo. Viena vertus, kompiuteriniai žaidimai dėl savo pamatinių savybių įgauna savitos medijos formos statusą mokslinių tyrimų sferoje. Kita vertus, tęsiamas jų kaip naratyvus turinčių objektų tyrinėjimas.
3. Analizuojant kompiuteriniams žaidimams artimas medijas, pastebėta, jog kino filmų skatinamas įsivaizdavimas atitinka įsivaizdavimą, suteikiamą literatūrinio teksto. Toks įsivaizdavimas išėina už medijos atvaizdavimo ribų į žmogaus sąmonės klodus. Dėl to, kalbant apie tikrovės ir fikcijos perskyrą, ji panašiai atsispindi tiek literatūros kūrinyje, tiek kino filmuose. Fikcijos ir tikrovės santykis literatūros kūrinyje buvo puikiai apibūdintas Wolfgang Iser, kuris, galima teigti, apjungia kitų darbe nagrinėtų autorių pateiktas fikcinio kūrinio savybes ir pasiūlo trinarį skirstymą: tikrovė-įsivaizdavimas-fiktyvumas. Tokiu būdu autorius teigia, jog literatūros kūrinyje tikrovė ir fikcija persipina, jame egzistuoja realaus pasaulio faktiškumas ir sukurtų pasaulių galimumas.
4. Lyginant literatūros tyrinėtojo Wolfgang Iser pasiūlytą fikcinio kūrinio trinarį skirstymą, nurodantį į tikrovės ir fikcijos susiliejamą, su ludologo Jesper Juul kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro teorija, pastebima, jog abi teorijos turi nemažai panašumų. Abu autoriai, nors ir savais būdais kalbėdami apie skirtingas medijų formas, tačiau pateikia panašias išvadas, jog fikciniame kūrinyje atsispindi bei susilieja faktiška tikrovė ir fikcinis pasaulis. Galima sakyti, jog Jesper Juul pasiūlytai kompiuterinių žaidimų teorijai trūksta mokslinio aiškumo, tačiau, šią teoriją gretinant su Wolfgang Iser teiginiais, kompiuterinio žaidimo kaip pusiau tikro statusas įgauna daug tvaresnę reikšmę.

Literatūros sąrašas

1. Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game studies*, 1(1), 1-15.
2. Arjoranta, J & Karhulahti, V. M. (2014). Ludology, Narratology and Philosophical hermeneutics. In *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*.
3. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, London: The MIT Press.
4. Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In Salen, K. (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning* (pp. 117-140). Cambridge, London: The MIT Press.
5. Bogost, I. (2014). *How to Talk about Videogames*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
6. Bondanella, P. (1997). *Umberto Eco and The Open Text: Semiotics, fiction, popular culture*. Cambridge: Cambridge University press.
7. Caesar, M. (1999). *Umberto Eco: Philosophy, semiotics and the work of fiction*. Cambridge: Polity Press.
8. Caillois, R. (2001a). *Man and the Sacred*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
9. Caillois, R. (2001b). *Man, Play and Games*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
10. Coppock, P. (2012). Are Computer Games Real? In Sageng, R. J., Fossheim, H. & Larsen, M. T. (eds.). *The Philosophy of Computer Games* (pp. 259-277). New York, London: Springer.
11. Crawford, G. & Gosling, V. K. (2009). More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26, 50-66.
12. Currie, G. (2008). *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
13. Currie, G. (1995). *Image and mind: Film, philosophy and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press.
14. D'Argenio, A. M. (2018). Statistically, video games are now the most popular and profitable form of entertainment. [žiūrėta 2020-06-07]. Prieiga per internetą <https://gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087>
15. Duckworth, A. M. (1979). The Act of Reading. A theory of aesthetic response. *Nineteenth-Century Fiction*, 34(3), 337-343.
16. Eco, U. (2009). On the ontology of fictional characters: A semiotic approach. *Sign Systems Studies*, 37(1-2), 82-98.
17. Eco, U. (1984). *The Role of the Reader: Explorations in the semiotics of text*. Bloomington: Indiana University Press.
18. Eco, U. (1992). *Interpretation and overinterpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
19. Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (video)games and narrative. [žiūrėta 2020-06-07]. Prieiga per internetą <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
20. Frasca, G. (2003a). Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place. In *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2, 92-99.
21. Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M.J.P. & Perron, B. (eds.). *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–235). London, New York: Routledge
22. Gualeni, S. (2015). *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with Digital Hammer*. New York: Palgrave Macmillan.

23. Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London, Boston: Routledge & Kegan Paul.
24. Iser, W. (2002). *Fiktyvumas ir įsivaizdavimas*. Vilnius: Aidai.
25. Iser, W. (1980). *The Act of Reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
26. Iser, W. (1972). The Reading Process: A Phenomenological Approach. *New Literary History*, 3(2), 279-299.
27. Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and textual strategies*. New York, London: Routledge.
28. Juul, J. (1999). A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction. [žiūrėta 2020-06-07]. Prieiga per internetą <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>
29. Juul, J. (2001). Games telling stories. *Game studies*, 1(1).
30. Juul, J. (2004). The definitive history of games and stories, ludology and narratology [žiūrėta 2020-06-07]. Prieiga per internetą <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
31. Juul, J. (2005). *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, London: The MIT Press.
32. King, G. & Krzywinska, T. (2002). Computer Games/Cinema/Interfaces. In *CGDC Conf*.
33. Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The „Ludology vs. Narratology“ Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9(1), 171-188.
34. Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In *CGDC Conf*.
35. Kücklich, J. (2001). Literary theory and computer games. In *Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN)*.
36. Kücklich, J. (2008). Review: Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds by Jesper Juul; Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism by Ian Bogost. *European Journal of Culture Studies*, 11(2), 245-248.
37. Metz, C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the cinema*. London: Macmillan Press.
38. Nguyen, C. Thi. (2017) Philosophy of Games. *Philosophy Compass*, 12(8), e12426.
39. Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
40. Pisanty, V. (2015). From the model reader to the limits of interpretation. *Semiotica*, 2015(206), 37-61.
41. Prince, S. (1997). Review: Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science by Gregory Currie. In *Film Quarterly*, 51(1), 50-52.
42. Ryan, M. L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Indiana: University Bloomington & Indianapolis Press.
43. Rouse, R. (2000). Gaming and graphics: computer games, not computer movies. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 34(4), 5-7.
44. Rushton, R. (2011). *The Reality of Film. Theories of Filmic Reality*. Manchester, New York: Manchester University Press.

45. Sageng, R. J., Fossheim, H. & Larsen, M. T. (2012). *The Philosophy of Computer Games*. New York, London: Springer.
46. Sainsbury, R. M. (2010). *Fiction and Fictionalism*. London, New York: Routledge.
47. Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, London: The MIT Press.
48. Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
49. Thomas, B. (2008). The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology, or, What's Literature Have to Do with It? *American Literary History*, 20(3), 622-631.
50. Tosca, S. (2013) Amnesia: The Dark Descent: The Player's Very Own Purgatory. In Bell, A., Ensslin, A., & Rustad, H. (eds.). *Analyzing Digital Fiction* (pp.109-123). London, New York: Routledge.