Espen Aarseth

Uși și percepție: ficțiune vs. simulare în jocuri

ARTICOL ORIGINAL:
Aarseth, Espen. „Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games." *Intermédialités / Intermediality* 9 (2007): 35–44. https://doi.org/10.7202/1005528ar

Introducere

În cadrul discuțiilor despre jocuri mimetice – adică acele jocuri care descriu evenimente, ființe și lumi într-un mod care face posibil ca elementele acestea să fie recunoscute independent de joc –, nu este neobișnuit să se vorbească despre aceste elemente ca făcând parte din „ficțiunea" jocului. La o primă vedere lucrul acesta ar putea părea logic, pentru că fenomenele în cauză nu sunt – sau nu par – reale, cel puțin nu așa cum sunt sau par reale fenomenele din lumea noastră reală; astfel, ele trebuie să fie imaginare, iluzorii, născocite: ficționale. Un personaj inventat într-un roman sau într-un film este ficțional, așadar de ce nu ar rezulta imediat și faptul că un personaj dintr-un joc este, de asemenea, ficțional? Întrebările critice despre statutul ficțional din jocuri sunt rareori adresate, iar conceptul de ficțiune nu este chestionat înainte de a fi folosit în *game studies*. Chiar și în discuțiile destul de sofisticate, precum cele din „In Defence of Cut Scenes" [În apărarea scenelor narative] de Rune Klevjer[1], „Twisty Little Passages: An approach to Interactive Fiction" [Mici pasaje întortocheate: o abordare a ficțiunii interactive] de Nick Montfort[2] sau „Half real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds" [Pe jumătate reale: jocurile video între reguli reale și lumi ficționale] de Jesper Juul[3], termenul de ficțiune este folosit fără o încadrare corespunzătoare, și nici nu se simte nevoia unei reevaluări sau a unei redefiniri a acestuia. Încă din cele mai vechi scrieri despre jocurile pe calculator, cum ar fi „Interactive Fiction" [Ficțiune interactivă] de Holland și Niesz[4], din 1984, termenul de ficțiune a fost luat ca atare.

Cu toate acestea, precum voi și demonstra în această lucrare,[5]

categoria ficțiunii devine problematică atunci când este aplicată „conținutului jocului". Aici, ideea că un conținut al jocului este ficțional nu va fi luată ca atare, ci va fi examinată critic. Nu aplic teorii ficționale din literatură, precum cele ale lui Pavel[6] sau Walton[7], ci utilizez noțiunea plecând de la simpla sa definiție de dicționar. Ficțiunile nu trebuie să fie logice sau consistente, atâta timp cât ele ne fac să proiectăm imagini mentale, întâmplări și noțiuni. Iar ficțiunile (literare) nu sunt același lucru cu „jocurile de-a ceva"[8], din moment ce ele se bazează pe cuvinte și texte independente de cititor, spre deosebire de copiii care se joacă de-a ceva, unde jucătorul deține controlul, si poate schimba lumea și caracteristicile acesteia după bunul plac.

În ceea ce privește conceptul de real, pur și simplu preiau definiția expertă a lui Phillip K. Dick: „Realitatea este ceea ce nu dispare atunci când te oprești să mai crezi în ea"[9].

Esența argumentului este pur și simplu aceasta: *software*-ul este un fel de metamediu care reușește să emuleze mediile mai vechi ale textului, imaginii și filmului. Prin urmare, un joc video este capabil, fără prea mare efort, să prezinte și să conțină elemente ficționale. Lucrul acesta poate fi observat în mod special în fenomenele de genul *machinima*, sau în scenele narative [cut scenes] ale unui joc, când motorul jocului este folosit pentru a produce animații. Pe scurt, jocurile pot avea cu ușurință conținut ficțional. Însă ele pot include de asemenea un conținut diferit de elementele pe care le recunoaștem din mediile vechi. Aceste elemente sunt diferite din punct de vedere ontologic, și se poate acționa, în general, asupra lor în moduri în care *nu* se poate acționa asupra conținutului ficțional. Asta nu înseamnă neapărat că sunt reale, ci doar că aparțin unei alte categorii ontologice față de, să zicem, câinele lui Tintin sau piramida care plutește deasupra Parisului în benzile desenate ale lui Hergé și Bilal. Răspundem la ele diferit, sunt construite diferit, iar schimburile sociale din care fac parte sunt diferite de utilizările sociale ale ficțiunii. Așadar, ce sunt ele?

Dragoni vs. Dragoni

Să luăm un dragon. Aceste bestii nu există în lumea noastră, dar fac parte din lumi imaginare ale literaturii, filmului și jocurilor. Totuși, dragonul ficțional literar, de exemplu Smaug al lui Tolkien, este diferit de dragonii care sunt simulați în jocuri ca *EverQuest* (Verant Interactive, 1999).

Nu sunt la fel, pentru că nu ar mai fi existat nici o diferență între modul în care resimțim lumea lui Tolkien și lumea *EverQuest*. Un dragon este în mod evident ficțional, dar celălalt este simulat[10]. Unul există pentru a fi citit sau privit pe ecranul televizorului sau într-un film, celălalt există pentru a te juca cu el. Unul este făcut

numai din semne, celălalt din semne *și* dintr-un model dinamic, care îi va contura comportamentul și va răspunde *input*-ului nostru. Acesta este tipul de comportament care îl diferențiază de ficțiune: ajungem să cunoaștem simularea într-un mod mult mai intim decât ajungem să cunoaștem ficțiunea. Ficțiunea este rareori – și poate chiar niciodată – personală, în timp ce simularea poate deveni personală prin experiență. Simulările ne permit să le testăm limitele, să le înțelegem cauzalitățile, să stabilim strategii și să producem schimbări, în moduri pe care ficțiunea ni le refuză categoric, dar similare realității. Nu ne putem permite să facem ce vrem cu ficțiunea, dar cu jocurile ne permitem.

Desigur, s-ar putea susține că ficționalitatea dragonului lui Tolkien ține de faptul că pur și simplu nu are echivalent în realitate, și nu de maniera materială în care se întâmplă ca acesta să ne fie prezentat în jocuri și povești. Cu alte cuvinte, ar continua ideea, dragoni sunt la fel de fictivi, doar că se întâmplă să ne fie prezentați în medii diferite. Imaginea unei rude, să spunem unchiul Oswald, nu este o ficțiune, dar un cadru material similar al unui film, cum ar fi *Captain Blood* (Michael Curtiz, 1935), este. Unchiul nostru Oswald este real, însă personajul portretizat de Erroll Flyn este ficțional. Totuși, ce s-ar întâmpla cu simularea unchiului Oswald? Ar fi reală sau documentară, precum fotografia sa, ori fictivă, precum imaginea lui Captain Blood? Și care ar fi diferența dintre o simulare a lui Captain Blood și o simulare a unchiului Oswald? Afirmația că ar exista o diferență de grad de ficționalitate între cele două simulări ar fi greu de susținut.

Desigur că acestea sunt exemple ipotetice, dar să ne gândim la două jocuri shooter de tip *first person*, *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) și *Brothers in Arms: Road to hill 30* (Gearbox, 2005). Amândouă își desfășoară acțiunea în perioada celui de-Al Doilea Război Mondial, dar cel dintâi se bazează pe scenele de acțiune din filme precum *Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, 2001), iar cel din urmă se bazează pe relatări istorice exacte și modelat cu fidelitate după bătăliile și peisajele post *Ziua Z* (Carentan, Sainte-Mère-Église etc.), până la detalii arhitecturale exacte ale adevăratelor ferme franceze din provincie, pe care echipa de dezvoltare le-a vizitat și explorat. Sunt evenimentele și existenții din *Call of Duty* ficționali, iar cei din *Road to Hill 30* reali? În cazul unui documentar vs. în cazul unui film ficțional sau al unui text, ar fi ușor să răspundem afirmativ la această întrebare. Chiar și așa, cele două jocuri sunt ontologic similare, și practic identice pentru subiectul abordat. A-l clasifica pe unul ca fiind ficțional și pe celălalt ca fiind documentar nu ar avea prea mult sens. Un glonț virtual lansat într-un joc nu este nici mai documentar, nici mai ficțional decât un glonț din celălalt[11].

Ambele jocuri își ghidează utilizatorii prin pasaje foarte restrânse ale misiunii, cu limitări anormale și aproape ridicole pentru mișcările personajelor acționate de jucător (garduri înalte de aproape un metru, care sunt imposibil de trecut). Fără doar și poate, există diferențe importante între cele două jocuri: peisajele și misiunile din *Call of Duty* sunt mult mai pompoase si „eroice" sau romantice, în timp ce *Road to Hill 30* este mult mai monoton, atât în gama de sarcini, cât și în tipurile de peisaje.

Semnificația ficțiunii

Înainte de a continua, voi clarifica pe scurt conceptul de ficțiune, așa cum este folosit aici. Din punct de vedere etimologic, cuvântul provine din latinul *fingere*, „a modela" sau „a da formă". Dat fiind sensul original larg, ar părea rezonabil să folosim ficțiunea și în cazul obiectelor virtuale, asta dacă nu luăm în considerare faptul că pare logic să includem aici toate lucrurile făurite de om, cum ar fi mașinile, casele sau scaiul. Acestea nu sunt ficțiune, și a nu ar fi prea înțelept să extindem aria termenului pentru a le include și pe ele. Un dicționar standard (în cazul de față, *Encarta*) enumeră două înțelesuri ale *ficțiunii*:

1. romane și povești care descriu oameni și evenimente imaginare; și
2. ceva ce nu este adevărat și a fost inventat pentru a înșela oamenii.

Cu alte cuvinte, ficțiunea înseamnă două lucruri diferite: fie basme, fie minciuni. Aici, desigur, folosim înțelesul numărul 1: cel de fenomen inventat. O ficțiune (literară) nu este o minciună: nu are valoare de adevăr în lumea noastră. Să luăm nasul lui Pinocchio drept exemplu: este adevărat sau fals că acesta crește? În lumea noastră, întrebarea nu are niciun sens. Cu toate acestea, într-un joc ipotetic, unde am putea influența lungimea unui nas simulat, și poate victoria sau înfrângerea noastră ar depinde de lungimea acestuia, creșterea sa ar fi la fel de reală pentru noi precum cea a unei flori din grădina noastră.

Atunci când ne jucăm jocuri, în medii reale sau virtuale, chiar câștigăm sau pierdem, iar evenimentele din jocuri sunt reale, chiar dacă, pentru ochiul neantrenat, ar putea părea identice, să zicem, cu o scenă similară a unui film ficțional animat. Gloanțele unui joc de *Counter-Strike* (Valve, 2000) nu sunt gloanțe reale, dar nici ficționale. Gloanțele virtuale din *JFK Reloaded* (Traffic Management, 2004), chiar dacă simulează gloanțele care l-au omorât pe JKF în realitate, nu sunt diferite din punct de vedere ontologic de orice alte gloanțe virtuale cu aceleași proprietăți. Sunt aceste gloanțe documentare? Da, dar nu mai mult decât alte gloanțe virtuale sau decât gloanțele din *Call of Duty* și *Road to Hill 30*.

Pe scurt, jocurile nu sunt ficțiuni, dar sunt un alt tip de lume, ceva între ficțiune și lumea noastră: virtualul. Mai există și alte lumi: lumea viselor, experimente mentale, percepții religioase, lumi oglindite etc. Toate acestea sunt *diferite* alternative ale lumii noastre, și pe cât de diferite sunt ele de ficțiune, pe atât de diferite sunt și unele de altele.

Labirinturi și încurcături

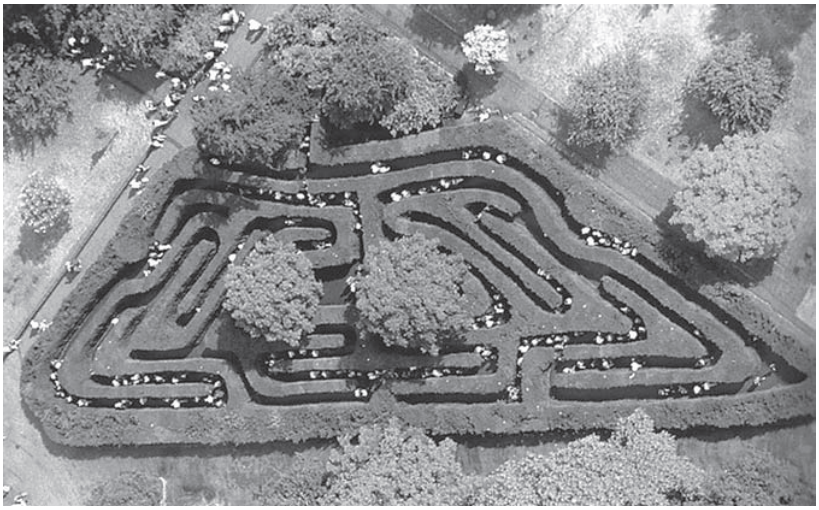

Fig. 1. Labirintul real din Hampton Court.

Un labirint este o construcție foarte întâlnită în multe tipuri de jocuri. Este, de asemenea, și o ilustrare perfectă a diferenței dintre un obiect din joc și un obiect ficțional. Labirinturile există în lumea reală, în ficțiuni și în jocuri, de la *Pac-Man* (Namco, 1979) până la *The Chronicles of Riddick: Escape of Butcher Bay* (Vivendi Games, 2007). Unul dintre cele mai faimoase labirinturi din gard viu din lumea reală este labirintul din Hampton Court, England (Fig. 1). Un labirint similar, însă fictiv, este cel pe care îl găsim în filmul lui Kubrick, *The Shining* (1980), în afara înfricoșătorului hotel Overlook. Labirintul lui Kubrick pare real, dar, după cum vom vedea, este complet ficțional. Cu toate acestea, labirintul din *Pac-Man*, nu arată ca un labirint din lumea reală, asta în cazul în care nu credem că labirinturile nu trebuie să fie făcute din lemn, piatră sau din gard viu. Labirinturile – făcute de om încă dinaintea istoriei scrise – reprezintă de asemenea modele care s-ar putea afla pe un perete, o pagină, o pardoseală, sau pe ecranul unui calculator. Unele îți ajung până la genunchi, altele sunt de aproape 3 metri înălțime, unele se află în aer liber, iar altele se pot găsi la spatele benzilor desenate sau în revistele săptămânale.

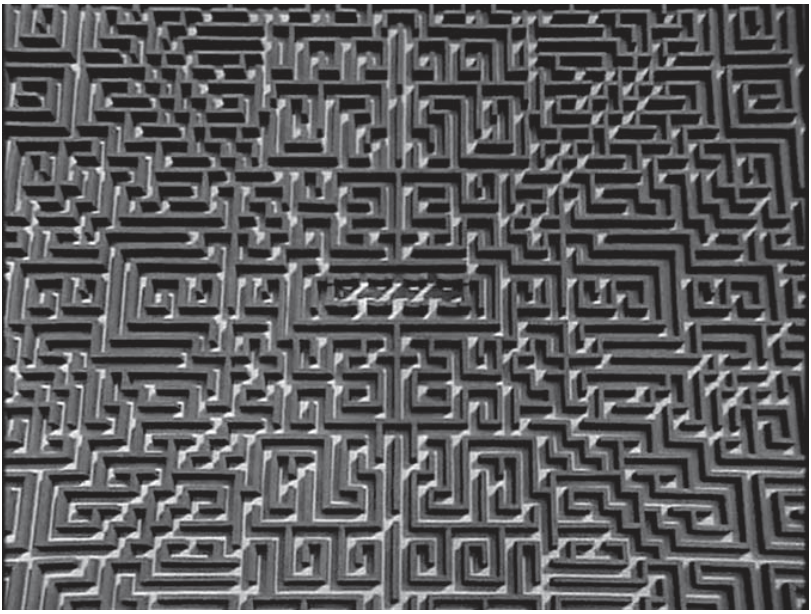

Fig. 2. O imagine din avion asupra labirintului ficțional din *The Shining*.

Totuși, dacă examinăm labirintul lui Kubrick mai îndeaproape, descoperim faptul că el nu există deloc cu adevărat, ci este o iluzie, o himeră concepută să susțină evenimentele fictive. Labirintul ficțional din *The Shining* este prezentat în mai multe moduri. Vedem prim-planuri cu personajele care îl explorează, îl vedem tip machetă în interiorul hotelului și există acolo o imagine din avion (Fig. 2), care ne arată două persoane care merg prin el. Cu toate acestea, comparația între aceste două perspective diferite, dezvăluie faptul că nu ne uităm la același labirint, ci la unele ușor diferite. De asemenea, hotelul din lumea reală unde a fost filmată acțiunea, Timberline Lodge din Oregon, nu are în realitate o grădină labirintică, așa cum sugerează filmul.

În documentarul „Making of...", care acompaniază filmul de pe DVD (*Producând The Shining*, Vivian Kubrick, 1980), există o scenă revelatoare, în care Kubrick merge dinspre biroul studioului printr-o zonă din culise și ajunge direct în scena unde băiatul este fugărit de tatăl său prin labirintul de zăpadă (Fig. 3). Într-una din scenele documentarului se întrezărește și planul labirintului de pe platoul de filmare, care este în mod clar diferit de modelul din hotel și, de asemenea, este diferit și de filmarea labirintului din avion. Kubrick creează iluzia unui labirint prin crearea a cel puțin trei obiecte filmice diferite, care împreună dau viață unui obiect ficțional. Dacă filmul ar fi fost realizat la Hampton Court,

Fig. 3. Actor real, labirint fals: Jack Nicholson în *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980)

s-ar fi putut susține faptul că labirintul era real, chiar dacă filmul ca atare era o ficțiune, dar în *The Shining* vedem un exemplu clar de labirint care nu există. Este complet fictiv, spre deosebire, de exemplu, de labirinturilor jocurilor, care sunt labirinturi reale. Și cum se constituie labirinticitatea? Dacă un desen 2D sau o pardoseală pictată sau făcută din gresie poate fi cu adevărat un labirint (și poate fi, din moment ce labirinturile nu au cerințe specifice de înălțime), atunci un labirint virtual 3D într-o lume simulată pe calculator este un labirint real, din moment ce poate fi explorat după aceleași reguli ca cel din Hampton Court. (De altfel, am fost destul de dezamăgit după experiența mea cu labirintul din Hampton Court, deoarece a fost nevoie de doar șapte minute pentru a-l parcurge, folosind bine-cunoscuta tehnică a îmbrățișării peretelui.)

Uși și percepții

Cu toate acestea, unele obiecte din jocuri sunt în mod clar ficționale, la fel cum ar fi și în filme. Să luăm de exemplu cazul unui joc precum *Return to Castle Wolfenstein* (Gray Matter, 2001), un shooter 3D unde decorul tipic ar fi un oraș sau sat german din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial. Personajul-jucător se plimbă pe străzi și alei, căutând indicii pentru a o lua în direcția corectă, fiind mereu cu ochii-n patru după trupele germane. Câteodată, trebuie să intre în case, însă aici intervine ceva straniu: doar unele

uși funcționează așa cum ar trebui. Majoritatea ușilor sunt doar texturi pe pereți, care arată ca ușile, dar a căror funcție este pur decorativă. Alte uși se comportă într-adevăr într-o manieră asemănătoare unei uși; pot fi deschise, închise, se poate vedea prin ele, se poate trece prin ele și se poate trage prin ele.

În mod clar, aceste două tipuri de uși sunt foarte diferite, iar primul tip este evident ficțional; se comportă ca o ușă nefolosită într-un film sau ca o ușă închisă într-un tablou. Jocul nu spune „în timpul războiului din Germania, majoritatea ușilor erau false, pur și simplu pictate". Deci, dacă primul tip de ușă este ficțional, ce este al doilea tip? Este și el ficțional? Dacă tragem concluzia asta, atunci avem de a face în mod clar cu două tipuri foarte diferite de ficțiune, doar primul tip fiind similar cu fenomenele ficționale din toate celelalte medii. De dragul teoriei bine concepute, ar avea mai mult sens să tragem concluzia că există atât uși ficționale cât și non-ficționale în aceste jocuri și că ușile non-ficționale sunt virtuale, un mod de existență care nu este nici ficțional, nici real. Aceste uși sunt simulate, ca dragonii din jocuri, însă foarte important, *diferit* de labirinturile dintr-un joc, care sunt atât virtuale cât și reale: virtuale în sensul fizic, însă reale în sens conceptual. Cu toate acestea, ușile și dragonii virtuali nu sunt reali nici fizic, nici conceptual, ci pur și simplu simulați. Deci cum ar trebui să îi numim? Virtuali sau simulati – ambii termeni sunt, probabil, potriviți.

Rezultă faptul că există cel puțin trei straturi ontologice diferite în conținutul jocului: realul, virtualul și ficționalul. În primele jocuri text de aventuri, stratul ficțional domina deseori, având descrieri fixe care abia dacă s-au schimbat. Odată cu jocurile 3D mai bazate pe fizică, drumul de la ficțiune către simulare continuă cu dezvoltarea de procesoare fizice (PPU) dedicate, pentru a emula cu din ce în ce mai mare fidelitate realitatea fizică. Această mișcare este direct proporțională cu creșterea costurilor creării unui joc: ficțiunea este ieftină; simularea este scumpă. De exemplu, *Half-Life 2* (Valve, 2006), un joc care impresionează din punctul de vedere al cadrelor și fizicii sale extrem de credibile: coridorul de căutare extrem de îngust și unidimensional poate fi dovada ambițiilor dezvoltatorilor de a povesti, dar este și o consecință practică a costului ridicat de producție al peisajelor din joc. Dezvoltă peisajul, iar costul va crește exponențial. Cu alte cuvinte, libertatea de mișcare și calitatea reprezentării lumii sunt invers proporționale, având în vedere bugetul fix al dezvoltatorilor. Pentru fiecare ușă virtuală creată, trebuie creată și camera din spatele ei; pentru fiecare răscruce de drumuri, mai mulți artiști grafici trebuie angajați. Probabil cel mai strălucit aspect al design-ului din *HL2* este modul în care fiecare peisaj conține o singură „direcție" naturală,

mult prea subtilă pentru a fi cu adevărat enervantă, având limite „naturale", care par să aibă sens în atmosfera constrânsă a jocului. Aspectele fictive și virtuale sunt echilibrate de designerii experți în crearea unor limite care par foarte naturale. Spre sfârșitul *HL2*, când jucătorul-personaj este transportat în interiorul gigantic al turnului extratereștrilor, vasta deschidere multidirecțională a cadrului vine alături de faptul că Gordon Freeman este blocat într-o cămașă de forță de metal, mișcându-se pe o șină.

Capital virtual, imobiliare

Dacă *Half-Life 2* este un bun exemplu de echilibru între elementele ficționale și virtuale, atunci jocurile online *massive multiplayer* (MMOGs), cum ar fi *EverQuest*, sunt exemple bune de echilibru între elementele reale și virtuale, în special în privința banilor. După cum bine se știe, obiectele din jocuri și personajele și, nu în ultimul rând, monedele din joc, pot fi cumpărate și vândute pe site-uri precum Ebay și Playerauctions.com, iar lucrul acesta înseamnă în mod concret că banii din *EverQuest*, Platinum sau Plat, sunt o monedă reală, întocmai precum Realul brazilian, Wonul coreean sau Euroul european. Valoarea fiecărei monede din lume este legată de celelalte și nu există o valoare absolută care să poată fi menținută independent de valoarea de schimb a monedei. Asta face banii din MMOG-uri doar o altă monedă de schimb, la fel de reală sau virtuală precum salariul meu lunar. Așadar, atunci când mă joc un joc precum *EverQuest*, banii din buzunarul meu virtual sunt la fel de reali ca banii din contul meu real bancar din afara acestui joc. Am muncit și pentru unii, și pentru alții, îi și pe unii, și pe alții, ca să-mi pot face viața mai confortabilă și pot să-i schimb unii cu alții. Dacă vreau, așa cum tocmai a făcut-o Julian Dibell[12], pot să decid să merg la muncă la MMOG și asta să fie principala mea sursă de venituri. Și cât fac asta pot să închei afaceri cu alți jucători, să le câștig respectul și poate chiar să ne îndrăgostim. Unele MMOG-uri permit tranzacțiile imobiliarelor virtuale din joc. Pot investi într-un teren și pot să dețin părți dintr-o lume virtuală. Conceptul de ficțiune nu ar fi tocmai potrivit, asta dacă ar fi în vreun fel, pentru a descrie această căutare a celor mai importante valori ale vieții. Un MMOG poate fi un loc al înșelăciunii și iluziei, dar într-un sens real, nu într-unul ficțional. Nu sunt dragoni fictivi în *EverQuest* și foarte puține uși ficționale, dacă e vreuna. Minciuni, da, dar minciuni reale. Dacă *Half-Life2* pendulează între ficțiune și virtual, atunci MMOG-urile pendulează între virtual și real.

Desigur, banii se găsesc în multe tipuri de jocuri, în afară de MMOG-uri și jocurile cu lumi persistente. În jocurile RPG, de acțiune și aventură precum *Diablo* (Blizzard Entertainment,

2003), *Counter-Strike* sau *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) banii sunt colectați și sunt folosiți pentru cumpărarea de echipamente mai bune, având astfel în mod clar un impact real și important asupra restului jocului. În aceste jocuri, însă, banii nu sunt reali în sensul MMOG-urilor; nu există o rată de schimb în lumea reală sau schimb între jucători. Deci, în acest caz, ca și în cazul *Monopoly*, banii sunt virtuali, în sensul că efectele lor sunt limitate la situațiile din joc. În unele jocuri există, de asemenea, bani ficționali, adică bani care au un caracter funcțional pur decorativ și nu pot fi folosiți de jucător pentru a influența jocul. Realitatea banilor este o funcție a caracterului social al jocurilor, tocmai așa se întâmplă și cu relațiile dintre jucători în general.

Concluzie

În acest articol, am încercat să construiesc o teorie a ficțiunii, simulării și realității orientată spre jocuri, dintr-o perspectivă de jos în sus, ca fenomenele empirice în *jocuri*, și nu am acordat nicio atenție specială teoriilor care au legătură cu ficțiunea în literatură sau film. În timp ce pare evident faptul că jocurile conțin elemente ficționale care au legătură cu scopul jocului, este la fel de evident și faptul că aceste elemente nu sunt la fel de importante sau dominante ca elementele ficționale, din, ei bine, ficțiune, și că întră în relații complexe cu celelalte elemente ontologice ale jocurilor, atât virtuale cât și reale. Totuși, în ciuda naturii complexe a acestor relații, analiza mea arată faptul că este destul de posibil să distingi între instanțe ficționale, virtuale și reale ale aceluiași fenomen nominal. Asta înseamnă că în locul ideii uzuale că lumile jocurilor sunt ficționale, ar trebui să începem să le vedem ca pe niște compuși în care elementele ficționale nu sunt decât unul dintre multele tipuri de elemente de construcție a lumii.

Precum arată și exemplul labirintului, multe obiecte din jocuri sunt conglomerate, fiind alcătuite din elemente virtuale, reale și ficționale. Un labirint din joc reprezintă un obiect topologic adevărat, alcătuit din pereți virtuali, a căror natură materială (de exemplu lemnul) poate fi în întregime ficțională.

Traducere din limba engleză de ***Amalia Blendea****.*
Redactare și revizuire a traducerii de ***Vlad Pojoga și Ștefan Baghiu****.*

NOTE:

1. Rune Klevjer, "In Defense of Cut Scenes," in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ed. Frans Mäyrä (Tampere: Tampere University Press, 2002). Online: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm.
2. Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive* Fiction (Cambridge, MA: The MIT Press, 2003).
3. Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005).
4. Anthony J. Niesz și Norman N. Holland, „Interactive Fiction", *Critical Inquiry* 11, nr. 1 (1984): 110-129.
5. Am propus inițial argumentul acesta într-un articol din 1994, „Nonlinearity and Literary Theory", în George P. Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994): 51-86. Retipărit în Noah Wardirp-Fruin, Nick Montfort (eds.), *The New Media Reader* (Cambridge, MA: The MIT Press), 762-780, iar mai târziu în cartea mea despre jocuri și literatură, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore, London: Johns Hopkins University Press, 1997).
6. Thomas G. Pavel, *Fictional Worlds* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986).
7. Kendall Walton, *Mimesis as Make Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990).
8. Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe*.
9. Philip K. Dick, „How to build a universe that doesn't fall apart two days later", în *I Hope I shall Arrive Soon* (New York: St. Martin's Press, 1985), 1-26. Citat original „Reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away".
10. Jesper Juul folosește de asemenea și el exemplul dragonilor din jocuri și afirmă faptul că dragonii din jocuri sunt ficționali, și nu reali, dar o asemenea afirmație ignoră în mod clar o a treia posibilitate, aceea că sunt virtuali, simulați. Vezi e Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.
11. Desigur, diferența între o ficțiune și un documentar este de asemenea problematică în sine, din moment ce un film care a fost filmat într-un oraș real este într-o anumită măsură un documentar despre acel oraș într-un anume moment, si majoritatea, dacă nu toate ficțiunile, fac trimiteri la realitatea noastră.
12. Julian Dibbell, *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot* (New York: Basic Books, 2006).