Sakoma, jog skaitytojas yra bejėgis stebėtojas, pasyviai apmąstantis pasakojimo įvykius, o žaidėjas yra aktyviais veiksmais tikslo siekiantis veikėjas. Ar perskyra mąstyti / veikti tiksliai nusako skirtumą tarp rašto medijos ir kompiuterinio žaidimo?

Kad ir kaip norėčiau sutikti su tuo, kad ši perskyra tiksliai nusako skirtumą tarp rašto medijos ir kompiuterinio žaidimo, šis pasakymas nėra tikslus. Skaitytojas, nors ir bejėgis pakeisti, kaip pakryps knygos arba kitos raštinės medijos istorija, visgi ne viską tik tai pasyviai apmąsto – jis analizuoja protagonistų ir antagonistų veiksmus, įsijaučia į veikėjų roles, apgalvoja kokiais kitais keliais galėjo nukrypti istorija, įsivaizduoja save veikėjų pozicijose. Tuo tarpu žaidėjas, ne vien tik veikia, o ir apmasto ką toliau darys, sprendžia iškilusias problemas, ieško naujų būdų įveikti savo priešininkus, tobulina save ir savo valdomą veikėją, kuria naujus dalykus.

Šiomis dienomis yra daug įvairių žaidimų, kuriuose žaidėjas turi tiek daug galimybių rinktis, kaip jis nori pasiekti savo tikslą, susikurti savo istoriją.

Žaidimai, kaip „Until Dawn“ arba panašaus žanro „The Dark Pictures Anthology“ žaidimų serija leidžia žaidėjui apmąstant priimti sprendimus, kurie vienaip ar kitaip pakeis žaidimo eigą ir pabaigą.

Žaidimų serijose kaip „Elder Scrolls“ arba „Dark Souls“ žaidėjas gali pasirinkti kokiu keliu nori įveikti žaidime nurodytas užduotis, kaip efektyviai įveikti savo priešus, kaip sustiprinti savo veikėją.

Taigi apibendrinant norėčiau pasakyti, kad perskyra mąstyti/veikti nėra visiškai teisinga. Tiek skaitant knygas, tiek žaidžiant kompiuterinius žaidimus vyksta ir apmąstymas, ir veikimas. Skaitantis knygas žmogus ne vien mąsto apie pasakojimą, bet ir sprendžia keliamus klausimus, analizuoja, bei įsijaučia į skaitymą, o žaidėjai turi apmąstyti savo veiksmus, sugalvoti strategijas, tobulinti save ir savo valdomą veikėją, kad atliktų savo užsibrėžtą tikslą žaidime.