

Narativni modeli u videoigrama

Kodba, Matija

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:587998>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2023-01-27**



Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za komparativnu književnost

Diplomski rad
Narativni modeli u videoigrama

Matija Kodba

Mentor: dr.sc. Krunoslav Lučić

Zagreb, 2021.

Sažetak

Teorijsko polje proučavanja narativa u videoigrama uvelike je obilježio sukob između naratologa i ludologa, gdje je nedostatak ozbiljnijega dijaloga među suparničkim stranama doveo do nastanka upadljive binarnosti polja. Razradom problema koji su se pokazali od općeg značaja za obje strane, ovim radom nastoji se ponuditi uvid u narativne mogućnosti videoigara kojim bi se nalazila ograničenja suviše jednostranih modela proučavanja. Dok je osnovni naglasak rada na adekvatnom prikazu višeznačnog odnosa između konstitutivnih elemenata igre i narativa, rad se u pokušaju skiciranja slobodnijega polja proučavanja bavi i problematizacijom širih relevantnih tema: ulogom digitalne tekstualnosti u transformaciji narativa, granicama videoigara, značajem igrača u konzumaciji/stvaranju narativa, interaktivnosti medija itd. Glavni je zadatak ukazati na opću složenost problema te ponuditi vrstu kontekstualizacije kojom se ne bi zanemarivale ni specifičnosti videoigara niti konkretne poveznice sa širim oblicima tekstualnosti.

Ključne riječi: naratologija, ludologija, modeli, igra, narativ, digitalna tekstualnost, interaktivnost.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. (Ne)mogućnosti narativa u digitalno doba	4
2.1. Digitalni tekst	4
2.2. Kibertekst	8
2.3. Narativ (i)li igra	11
3. Videoigre i narativ	13
3.1. Prema proučavanju narativa i videoigara	13
3.2. Problemi granica videoigara	14
3.3. Ludologija i naratologija	15
3.4. Narativni okvir	17
3.5. Problemi naratološki orijentiranih pristupa: Tetris i teorija romana	20
3.6. (Re)prezentacija i simulacija	24
4. Zaključak	28
5. Popis literature	30
6. Popis videoigara	33

1. Uvod

Veza između videoigara i narativa uočena je vrlo rano, o njoj se mnogo piše, a rezultat je korpus tekstova koji je nažalost počesto podjednako neusustavljen kao što je i zanimljiv. Da je tome tako nije posve začuđujuće već ako se uzme u obzir da videoigre predstavljaju relativno mladi fenomen u okvirima proučavanja medija, čija „ozbiljnija“ povijest ne prelazi brojku od pedesetak godina. Pa ipak, brzi tehnološki napredak i posljedično otkrivanje prethodno nenaslućenih potencijala medija ipak su predstavili tek jedan od razloga heterogenosti polja. Osnovnim problemom transparentnijoj sistematizaciji pokazala se sama priroda videoigara, odnosno njihova pripadnost široj kategoriji igara. Ako je videoigre ontološki primarno potrebno odrediti kao igre, mogu li (i u kojoj mjeri) one ujedno biti smatrane narativima pitanje je koje je dugo vremena ležalo u središtu diskurza o videoigramama.

Nažalost, usprkos valjanosti pitanja, i mogućnosti da se na njega ponude nijansirani i zanimljivi odgovori, polje proučavanja videoigara dugo je vremena bilo obilježeno upečatljivim antagonizmom između dvaju pojmova. To se jasno odrazilo i u samom inicijalnom ustroju polja, odnosno u stvaranju dvaju prominentnih „tabora“ - takozvanog naratološkog i ludološkog - za čije se ciljeve dugo smatralo kako su međusobno nekompatibilni. Posebno glasni u stvaranju antagonizma između suprotstavljenih strana bili su ludolozi, što nije uopće neobično, s obzirom na njihov cilj uspostavljanja videoigara kao autonomnog predmeta proučavanja. Neovisno o razini glasnoće i odabiru ciljeva, ni jednu ni drugu stranu se pritom ipak nije moglo posve osloboditi od krivnje za određenu selektivnu sljepoću naspram (valjanih) suparničkih stavova. S obzirom na već otprije afirmirano bogatstvo naratologije te na činjenicu da narativ, kako piše Meifart-Menhard (2013: 3), „konstantno potiče i stvara nova značenja i konceptualizacije“¹, niti naratolozima niti ludolozima nije bilo strano posezanje upravo za onakvim koncepcijama narativa kojima bi se opravdali unaprijed određeni, i nerijetko ideološki intonirani stavovi i interesi. Smatrajući kako upadljivi binarizam prisutan u velikom dijelu postojećeg korpusa radova u konačnici škodi uspostavljanju produktivnog diskurza kako o narativu, tako i videoigramama, analizom ključnih

¹ Prijevodi onih tekstova koje se u popisu literature navodi pod izvornim nazivom ili u njihovoj anglofonij varijanti djelo su autora ovoga rada te su načinjeni isključivo za potrebe pisanja rada.

problemskih mjesta ovim radom nastojat će se ponuditi svojevrsna sinteza ludoloških i naratoloških tendencija i zaključaka, s ciljem da se ponudi uvid u međuodnos videoigara i narativa koji bi bio nijansiraniji nego li je to, nažalost, na tom području često bio slučaj.

To je pothvat u kojemu se nemoguće zadržati isključivo u okvirima medija videoigara. Nije tome tako isključivo iz razloga što narativ, možemo ustvrditi na tragu Barthesa (1966), predstavlja transmedijalan pojam koji neprestano traži referencu na šire područje kulture, već i stoga što je sam diskurz ludologije i naratologije nepobitno predstavio odraz općenitijih preispitivanja mogućnosti narativa koja su obilježila drugu polovicu dvadesetoga stoljeća. Dakako, pod sintagmom *preispitivanje mogućnosti narativa* ovdje se ne govori isključivo o eksplicitnom i subverzivnom preispitivanju tradicionalnoga narativa u različitim varijantama (post)modernističkog nasljeđa (čime se ne želi obezvrijediti njihova uloga u procesu), već i o, primjerice, nešto neutralnijim tendencijama prema prelaženju granica između različitih medija. Ne samo da su fenomeni poput digitalizacije sadržaja, interneta, komercijalizacije i razvoj filmske i audio tehnologije konzumaciju narativa učinili laganijim i sveprisutnijim, već su, zahvaljujući određenim inherentnim obilježjima, intermedijalnost učinili karakterističnom osobinom koja se pojavljuje s tolikom učestalošću da u vrlo malome broju slučajeva izaziva istinski dojam subverzivnosti. U takvom se spletu fenomena videoigre kao medij koji u vlastite pripovjedne svrhe posebno lako može integrirati različite elemente može smatrati apoteozom takvih strujanja, što ih pak i u tom pogledu čini zanimljivim područjem proučavanja, zanimljivim i onima koji sa samim igranjem igara osobno nemaju posebnoga doticaja.

Videoigre su nam u okvirima ovoga rada zanimljive barem iz još jednoga aspekta, koji odmah možemo spomenuti: iako su se afirmirale kao dominantni i najpopularniji način konzumacije narativnoga sadržaja u digitalnome obliku, u trenutku kada njihova ozbiljnija povijest tek započinje, one su predstavljale znatno marginalniji fenomen, čija je budućnost bila uvelike neizvjesna. Varijante digitalne fikcije, poput hiperteksta ili interaktivne fikcije, jedno određeno vrijeme nisu predstavljale tek marginalni kuriozitet kao što je to slučaj na današnjem polju kulture, već se je u njima, jednako kao u videoigramu, tražilo moguću temeljitu promjenu narativa (u nekim iščitavanjima, viđenu i kao kraj narativa kao teorijski iskoristivog pojma). Ispravna kontekstualizacija videoigara naspram spomenutih fenomena može tako nositi nekoliko značajnih, i nadasve korisnih uvida i u tom pogledu: može, primjerice, pomoći u razlučivanju teorijski valjanih stavova od onih dominantno ideoloških, kao pomoć pri određivanju razlikovnih elemenata

videoigara, kao objašnjenje njihovoj afirmaciji i popularizaciji, dok je tu i prediktivni element zacrtavanja mogućih budućih smjerova proučavanja računalne tekstualnosti (shvaćene u ovom trenutku u najširem mogućem obliku).

Da sažmemo sve što smo dosad rekli, u ovome radu, dakle, videoigre će se pokušati preciznije kontekstualizirati naspram njima relevantnih, postojećih narativnih oblika, uz obavezno pružanje komentara u trenucima gdje smo suočeni s određenim specifičnostima i svojstvenim problemima videoigara na kojima su ludolozi, pokazat će se, ne bez razloga, neprestano inzistirali. U problemskom dijelu ponudit će se prikaz nekih bitnijih naratoloških pitanja, propitati uloga i mogućnosti tehnologije u stvaranju/konzumiranju narativa, a zatim će se neke od postavki primijeniti na sam medij videoigara, gdje će se ocijeniti njihova relevantnost i iskoristivost, uz moguće nadopune. Kako je riječ o prilično opsežnom području, nije na odmet pripomenuti kako se ovaj rad ne može i ne smije ocijeniti pokušajem uspostave neke detaljnije i razgranatije tipologije narativnih mogućnosti u videoigramama. Radilo bi se naprosto o pothvatu koji svojom širinom premašuje zadani opseg i granice rada. Umjesto toga, nastojat će se u njemu u što je jasnije mogućoj mjeri rasvijetliti nekoliko središnjih problemskih točaka, pa onda možebitno time otvoriti prostora nekim budućim tipologijama – ili, da budemo skromniji, barem ukazati na probleme s kojima se takvi pokušaji trebaju neminovno suočiti. Da bismo jasnije prikazali sadržaj rada, neke od problema kojima ćemo se opetovano baviti pritom nije na odmet odmah spomenuti:

- mogućnosti shvaćanja narativa
- mogućnost(i) pričanja priče unutar medija videoigara
- odnos videoigara i narativa kroz različite konceptualizacije
- odnos elemenata igre i narativa
- uloga igrača u stvaranju narativa, odnos igranja i čitanja
- interaktivnost medija i narativa

Ovakva pojednostavljena shema, naravno, ipak je prvenstveno ilustrativne namjene. U praksi će se spomenuti zbir problema počesto pokazati nerazdvojiv na jednoznačne kategorije, a s obzirom na takvo stanje stvari, uspjeh ili neuspjeh rada odrazit će se ponajprije u pružanju adekvatnog prikaza kompleksnog sustava međudnosa koji leži u srži svakoga pokušaja proučavanja narativa u videoigramama.

2. (Ne)mogućnosti narativa u digitalno doba

2.1. Digitalni tekst

Nemoguće je provesti bilokakvo ozbiljnije proučavanje odnosa narativa i videoigara bez da se najprije ne osvrne na strujanja do kojih dolazi na širem polju proučavanja narativa u drugoj polovici dvadesetoga stoljeća (s posebnim naglaskom na posljednjih nekoliko desetljeća). Tu se, već u ionako nestabilnom okruženju obilježenim tendencijom prema eksperimentu, jednim od prijelomnih trenutaka pokazala mogućnost susreta s tekstovima konzumiranih putem računala. Pojava računala označila je pojavu novoga medija, a samim time i formiranje novoga polja interesa, koje je pak otvorilo karakterističan set pitanja. Ona su se doticala kako tehnoloških mogućnosti novoga medija, tako i, što je s naratološkog stajališta još značajnije, posljedica tih mogućnosti na same tekstove koji bi se putem njega konzumirali. Kao jedan od termina koji će zauzeti važno mjesto u proučavanju tekstualnosti ispoljit će se u takvome okruženju digitalni tekst, tumačen kroz različite, srodne, varijacije još kao, primjerice, digitalni narativ ili digitalna fikcija (usp. Ciccorico, 2012).

Pojava i afirmacija digitalnog teksta ocijenjene su usko vezanima uz razvoj i promjene u tehnologiji, širu dostupnost osobnih računala, digitalizaciju sadržaja, mogućnosti pohranjivanja informacija u baze podataka, pojavu interneta itd. Preispitivanje mogućnosti digitalnoga teksta pritom se usko vezalo uz preispitivanje mogućnosti samih digitalnih medija, koje pritom možda još nisu bile jasno razaberive, no za koje se pretpostavljalo da bi se, barem u nekoj mjeri, mogle temeljito razlikovati od onih tradicionalnih medija, poput primjerice, tiska. Slična je sudbina pritom zadesila i sam pojam narativa, koji se (ponovno) zatekao pod teorijskim povećalom. Pritom ne samo da se tražilo u kojoj mjeri u „digitalno doba“ može doći do izmjena i transformacija u narativu, već je ujedno otvoreno i pitanje može li pojam narativa kao takav poslužiti kao adekvatno rješenje pri kategorizaciji nekih od prominentnijih oblika digitalne tekstualnosti.

Praktična potreba da se digitalnu tekstualnost sagleda kao problem od krucijalne teorijske važnosti koji traži precizniju specifikaciju i zadovoljavajuću kontekstualizaciju dodatno je rasla prolaskom vremena i popratnom pojavom sve većega broja njezinih karakterističnih oblika. Ne

tako davne 2001. godine, engleski teoretičar Abbott H. Porter u tekstu „The Future of All Future Narratives“ indikativno će ustvrditi kako se i dalje „na sve strane piše kako je budućnost narativa vezana s budućnosti tehnologije“ (Abbott, 2005: 529) i „kako su napredci u digitalizaciji, povezanosti, grafičkoj manipulaciji, paralelnom procesuiranju, modalnom interfacingu, virtualnoj stvarnosti, Flashu i još mnogočemu drugome omogućili . . . značajnu transformaciju i doživljaj narativa“ (ibid., 529). U kontekstu mogućnosti digitalne tekstualnosti, videoigre će pritom spomenuti tek kao jedan od njezinih mogućih oblika, pritom svrstan uz bok drugim fenomenima poput hipertekstualne fikcije, interaktivne fikcije ili tekstualne avanture.

Među autorima koji će se posebno istaknuti na inzistiranju teorijske važnosti digitalnog teksta potrebno je spomenuti Marie Laure Ryan. Njezinim tekstom „Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium“ možemo se stoga poslužiti kao odličnim ishodištem za uvodni prikaz kompleksnosti pojma, dok će nam istovremeno on predstaviti i ilustrativni primjer mogućih nedorečenosti i problema koje uporaba pojmom digitalne tekstualnosti bezuvjetno podrazumijeva.

Osnovna točka interesa u definiranju digitalnoga teksta za Ryan (2005: 516) veza je između teksta i medija, koju ona detaljnije određuje kao ovisnost teksta o mediju. Osim što su omogućila integraciju raznih elemenata poput slike, riječi i zvuka, računala su se u prezentaciji narativa, smatra Ryan, pokazala još bitnija zahvaljujući činjenici da je „ponašanje digitalnih objekata regulirano nevidljivim kodom programa“ (ibid., 515) Specifičnost programa bila bi njegova dvostruka uloga prilikom proizvodnje tekstualnosti: dok bi s jedne strane program kreirao tekst (*text-creating role* programa), on bi ga također prikazivao na zaslonu ekrana (*text-displaying role*) (ibid., 515). Na temelju dvostruke uloge programa, moglo bi se među različitim svojstvima digitalnih tekstova identificirati četiri specifične karakteristike koje bi ih razlikovale od tradicionalnih tekstova: njihovu interaktivnu i reaktivnu prirodu, promjenljive znakove i varijabilni prikaz, višestruke senzorne i semiotičke kanale i mrežne mogućnosti. Da bi neki tekst koji se konzumira putem računala bio smatran digitalnim tekstom, on bi se, pojednostavljeno, trebao značajno koristiti barem nekim od spomenutih svojstava. Ilustrativno, interaktivna i hipertekstualna fikcija i videoigre onda bi, primjerice, predstavljali reprezentativne oblike digitalnoga teksta, dok, primjerice, roman Stephena Kinga pohranjen u elektroničkom formatu ne

bi, budući da sama prisutnost digitalnog medija ne bi bila dovoljna da se neki tekst označi digitalnim (ibid., 516).

Ono što nam je za potrebe ovoga rada posebno od interesa, a čemu Ryan ujedno posvećuje podosta prostora, jesu načini na koji spomenuta svojstva mogu vršiti utjecaj na narativ i njegovu proizvodnju. Tako se na općem planu spominje, primjerice, pojava interaktivnosti, u ovome slučaju preciznije definirana kao „sposobnost računala da uvaži svjesni ili nesvjesni unos korisnika te u skladu s time prilagodi svoje ponašanje” (ibid., 516). Zatim, što se tiče pojedinih obilježja i mogućnosti koje oni otvaraju, višestruki senzorni i semiotički kanali dovode se u vezu s videoigrama, mrežne mogućnosti omogućavaju kolektivno sudjelovanje u stvaranju narativa, reaktivnu prirodu medija povezuje se s varijacijama stvorenoga narativa itd. Dok bi to bile, nazovimo ih tako, produktivne narativne mogućnosti koje proizlaze iz svojstava digitalnih medija, spomenuta svojstva, istovremeno bi, smatra Ryan, mogla otežavati narativnu produkciju. Tako bi, primjerice, rezultati interakcije velikog broja korisnika vrlo lako mogli biti nasumični razgovori, a ne nešto što bi se dalo percipirati narativom; zatim, interaktivnost bi automatski podrazumijevala gubljenje autorske kontrole nad tekstem i tome slično.

Osim što nam je zanimljiv iz razloga što otvara niz mogućih pristupa unutaršnjem ustroju digitalnih tekstova, važno je ovom prilikom spomenuti i neke od općih zaključaka do kojih Ryan dolazi na temelju takvoga ustroja, a koji su se, ujedno, pokazali problematičnim.

Jedan od razloga zbog kojih se Ryan odlučuje na preciznije definiranje digitalne tekstualnosti nepovoljan je status koji ta vrsta tekstualnosti uvažava unutar okvira tradicionalne kritike. Uvjete tome ona prvenstveno vidi u tome da se doprinose elektroničkih tekstova ocjenjivalo u skladu s mjerilima namijenjenim tradicionalnijim medijima, što je zauzvrat omogućilo održivost tvrdnji poput one da „elektronički medij nije stvorio ništa što bi se moglo usporediti sa Shakespeareovim tragedijama, s Proustovim (1965) *U potrazi za izgubljenim vremenom*, ili čak s velikim filmskim klasicima“ (Abbott, 2005: 527). Afirmiranje digitalne tekstualnosti kao pojma od teorijskog značaja tako bi omogućilo da se obuhvaćenim oblicima pristupi koristeći se zasadama koje su u skladu s njihovim ishodima. Digitalni tekstovi nudili bi određene, sebi svojstvene ishode, koji bi ih razlikovali od tradicionalnih tekstova: slobodno istraživanje narativnih arhiva, dinamičku međuigru između slova i riječi i aktivna participacija u fantastičnim svjetovima (ibid., 527). Tako bi se ispravna ocjena tih tekstova smogla očitati u stupnju uspjeha pri korištenju tih narativnih mogućnosti. Kao jedna od glavnih zamjerki pristupima

kao što je onaj Ryanin, doduše, opravdano se navodi njihovo pretjerano inzistiranje na ulozi računalnoga medija u stvaranju tekstova te posljedično oštro razdvajanje tradicionalnoga i digitalnoga medija na temeljima koji ne bi bili posve teorijski održivi.

Malo je tekstova koje u pregledu digitalne tekstualnosti karakterizira razina sistematičnosti, širina pregleda polja te opća nesklonost prema oštrim sudovima u mjeri u kojoj su oni prisutni u otprije spominjanom tekstu „The Future of all Future Narratives“, te nam on može poslužiti kao ilustrativni primjer nešto neutralnijeg stava koji uvažava teorijske vrijednosti digitalne tekstualnosti, uz dodatni pokušaj rasvjetljavanja „slijepih točaka“ do kojih nedvojbeno dolazi pretjeranim fokusom na vezu između računalnog medija i teksta. Već se na temelju otprije citiranoga dijela dalo vidjeti kako Abbott afirmativno ocjenjuje značaj računalnih oblika tekstualnosti². Sam uspjeh on ponajprije veže uz dvije međusobno povezuje odrednice tih tekstova (do kojih dolazi svojevrsnim sažimanjem Ryanine terminologije): uz širenje narativne domene, odnosno intenzifikaciju fokusa na detalje diskurza umjesto na samu priču te interaktivnost, koja je u njegovom slučaju definirana kao pojačana aktivna uloga čitatelja u oblikovanju narativnoga diskurza³ (Abbott, 2005: 530). Osim afirmiranja značaja digitalne tekstualnosti u oblikovanju suvremenog narativnog polja, znatni dio teksta Abbott posvećuje povezivanju digitalne tekstualnosti s promjenama u narativu do kojih paralelno dolazi na drugim područjima kulture. Slične modele proizvodnje narativa tako on detektira u određenim (društvenim) igrama, kao što je primjerice izuzetno popularni *Dungeons & Dragons*, ali i u vrlo tradicionalnome mediju tiska, gdje kao indikativne primjere ističe „tekstove s neodređenim poretkom čitanja“ (*reading-order optional texts*), poput Cortazarovih (2009) *Školica*, B.S. Johnsonovih (1969) *Nesretnika* ili Saportine (1963) *Kompozicije* (Abbott, 2005: 529).

Iako nam razinom apstrakcije za sam rad nije toliko od eksplicitnog interesa, vrijedi istaknuti i interesantan Abbottov pokušaj objašnjenja simultane pojave iste vrste (transformiranog) narativa na nekoliko razdvojenih područja kulture. Mogući razlog tom fenomenu on traži u

2 Potrebno je napomenuti kako se Abbott u tekstu ne koristi pojmom *digitalnoga teksta*, no veliki broj takozvanih *e-inovacija* koje on navodi oblici su koji se u pravilu smatra tipičnim primjerima digitalne tekstualnosti.

3 Koncept interaktivnosti kod Abbotta ne bi odgovarao širem konceptu interaktivnosti s kojim se zatičemo kod Ryan u „Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium“. Uvelike bi se ekvivalentnim kod Ryan, doduše, pokazali pojmovi produktivne i selektivne interaktivnosti, što spominje i sam Abbott (2005: 530).

svojevrsnoj općoj promjeni kognicije, inače u različitim varijantama donekle artikulirane u Lyotardovim (1991) teorijama velikih narativa, konceptu rizoma Deleuzea i Guattarija (1983) i Fukuyaminom (1994) *Kraju povijesti*, koju označava skepsa prema linearnosti i prošlosti, te okretanje prema sadašnjosti i budućnosti (Abbott, 2005: 531-532). Sagledana iz te perspektive, digitalna tekstualnost predstavljala bi tek jedan dio šire promjene doživljaja narativa, nevezane uz neki određeni medij.

2.2. Kibertekst

Dok je velikim dijelom u skladu s Abbottovom, kritika digitalnoga teksta finskoga teoretičara Espena Aarsetha dovodi ga u konačnici do paradigmatički drugačijih zaključaka u pogledu narativa, a koji će ujedno uvelike nagovijestiti kasniji sukob interesa u proučavanju videoigara između naratologa i ludologa. Čak i ako zanemarimo lucidnost ostalih uvida, već je to dovoljan razlog zašto prikaz Aarsethove teorijske pozicije predočene u tom tekstu ne možemo svesti na razinu usputnog komentara, nego smo njezinu oslikavanju potrebni predati adekvatnu količinu prostora.

U knjizi *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Aarseth (1997: 1) odbacuje digitalni tekst kao ne posve naročito vrijedan klasifikacijski pojam u proučavanju specifičnih vrsta tekstualnosti, smatrajući kako se radi o oznaci koja predstavlja „proizvoljnu i nehistorijsku limitaciju, u nekoj mjeri usporedivu s proučavanjem isključivo tiskanih tekstova“. Umjesto da se okoristi njime, Aarseth se odlučuje za vlastiti neologizam *kibertekst*, kojim bi se, budući da bi obuhvaćao sve tekstove specifične organizacije neovisno o popratnom mediju, trebalo nadići ograničenja pristupa koji prenaplašavaju ulogu medija u tekstualnoj proizvodnji.

Uz spominjanje različitih oblika digitalne tekstualnosti (hipertekstova, avanturističkih igara i tamnica za više igrača), Aarseth primjere kibertekstualnosti pronalazi, primjerice, već u antici, i to u natpisima na zidovima egipatskih hramova, ili u slučaju kineskoga proročkog teksta *Knjiga promjene (I Ching)* [ibid., 9]. Zajednička karakteristika navedenih tekstova nepostojanje je nekoga unaprijed zadanog oblika, odnosno mogućnosti da se njih, takoreći, čita „od početka do kraja“. Tako je, primjerice, natpise u egipatskim hramovima moguće čitati „dvodimenzionalno“ (na jednome zidu) ili „trodimenzionalno“ (s jednoga zida na drugi ili iz sobe u sobu) [ibid., 9], dok

je čitanje *I Chinga* određeno vrlo jasnim sustavom pravila, pa se ovisno o rezultatu bacanja kockica čitaju samo određeni dijelovi te knjige. Takva organizacija tekstova odražava se i za kibertekst svojstvenom „obraćanju pozornosti na konzumenta ili korisnika teksta kao figure integrirane i u mjeri većoj nego što bi to tvrdili i teoretičari recepcije“ (ibid., 1), odnosno u izmijenjenoj aktivnoj ulozi čitatelja koju se u ovim slučajevima više ne bi moglo nazvati interpretativnom⁴, već konfigurativnom. Kibertekst bi tako u osnovi predstavljao stroj za proizvodnju izraza (ibid., 3), koji od čitatelja eksplicitno traži da prilikom čitanja odlučuje i bira, suočen s izazovom da u nizu različitih varijanti bira tek neke od njih.

S izmijenjenom koncepcijom čitateljeve uloge usko je vezan i problem (ne)linearnosti kiberteksta, kojim se, s obzirom da nam je posebno relevantan u proučavanju videoigara, također možemo nakratko pozabaviti. Aarseth (1997: 2-4) se tako žali kako je izbor termina nelinearnost kojim se koristi u opisu kibertekstualnih struktura uzrokovao među kolegama s područja teorije književnosti određene terminološke nesporazume, pa su mu, između ostaloga, upućivani prigovori da se radi o ni po čemu specifičnom svojstvu, koje bi karakteriziralo različite tekstove u kojima prezentacija događaja odudara od fabularnoga slijeda (a kojih ima znatno veći broj nego kibertekstova); ili, alternativno, da se radi, o terminu koji je, recimo to tako, bez ikakve težine – jer ako je čitanje bilo kojega teksta, pa tako i onoga kibertekstualnoga, uvjetovano ljudskim (kognitivnim) ograničenjem da ga se čita riječ po riječ, onda tu nema prostora za korištenje takvom riječju kao što je nelinearnost. Svako čitanje bilo kojeg teksta bilo bi u načelu linearno. To su prigovori koji se, opravdano komentira Aarseth, ipak ne dotiču onoga bitnog u slučaju kibertekstova, tj. činjenice da je problem nelinearnosti kod njih vezan uz samu mehaničku organizaciju, kojom se, ponovimo, nameće potreba za konfigurativnim sudjelovanjem čitatelja pri stvaranju teksta.

Iako je, kao što se da vidjeti, izazvao određena neslaganja oko izbora terminologije, kroz navedena obilježja Aarsethov pojam kiberteksta dosad je ostao ipak manje-više neproblematičnim

4 Iako se u analizi digitalne tekstualnosti uloga čitatelja često nazivala aktivnom, radi se o prilično nedorečenom atributu. Primjerice, u komentaru Romana Ingaardena, Solar (1996: 276-277) ustvrđuje kako za njega „čitatelj više nije shvaćen kao manje ili više pasivni promatrač književnoga djela kao 'estetskog objekta, u kojem bi uživao, nego njegova uloga postaje izuzetno važna, gotovo da bi se moglo reći odlučujuća: on na temelju nikada dokraja konkretnih i završenih opisa, nagovještaja, nacрта i sugestija, koje mu samo djelo predlaže, ostvaruje smislenu cjelovitu tvorevinu koja i jest književno djelo“. Vidljivo je u navedenom kako se aktivna uloga čitatelja u proizvodnji tekstualnosti za Ingaardena nedvojbeno ipak zadržava u sferi interpretacije. Usputno, slično vrijedi i za Eca (1989) i otvorenost teksta (usp. Meifart-Menhard, 2013).

u širim okvirima proučavanja tekstualnosti, te ga možemo smatrati svojevrsnom potrebnom revizijom onih teorijskih pristupa koji umjesto na unutarnjoj organizaciji teksta, pretjerano inzistiraju na specifičnostima medija. Ipak, o otprilike istim problemima uvelike progovaraju i oni teoretičari koji se bavi konkretno računalnom tekstualnosti, tako da u pogledu same unutrašnje strukture kibertekstova (konfigurativne uloge čitatelja, nelinearnosti, otvorenosti) Aarsethov tekst ne predstavlja posebno specifično mjesto u relevantnome diskurzu. Na temelju navedenih uočenih svojstava kiberteksta, Aarseth ipak donosi zaključak koji ga esencijalno udaljava od pristupa koji u otprilike ekvivalentnim oblicima tekstualnosti uočavaju tek specifičnu transformaciju narativa, kao što je bio slučaj kod Ryan ili Abbotta. Tako on najprije izjednačava čitatelja kiberteksta s igračem, i to na način kojim bi se jasno izlazilo izvan strogih okvira metafore:

Čitatelj kiberteksta . . . nije siguran, i stoga, može se tvrditi, nije čitatelj. Trud i energija koje kibertekst traži od čitatelja podižu uloge s razine interpretacije na razinu intervenciju. . . Čitatelj kiberteksta je igrač, kockar . . . on može istraživati, izgubiti se, i otkriti skrivene puteve u tim tekstovima, ne metaforički, već služeći se topološkom strukturom tekstualne mašinerije. (ibid., 4)

Spomenuto okretanje od figure čitatelja prema figuri igrača protežno je općem Aarsethovom stavu u analizi kibertekstova. On u njima, naime, više ne vidi primjere narativne pismenosti, već, umjesto toga, primjere igara. Pojmom kibertekstualnosti tako bi se u osnovi označavala posebna, nenarativna i ludička vrsta tekstualnosti, u kojoj prisutnost narativa možda nije nužno isključena, no čiji je pojava ekvivalentna pojavi narativnih elemenata u ostalim nenarativnim oblicima. Karakteristično za Aarsethovu teorijsku poziciju, dakle, bilo bi vrlo usko shvaćanje narativa: on je zatvoren i fiksni. Tako bi čak i subverzivne primjere narativa karakterizirao izostanak nelinearnosti i konfigurativne funkcije čitatelja. Ilustrativno, kao primjer teksta koji bi bio subverzivan, no koji bi se esencijalno mogao smatrati narativom, navodi se Calvinov (2004) roman *Ako jedne zimske noći neki putnik*. S druge strane, za tekstove poput prije spomenutih Cortazarovih *Školica* pak više ne bismo mogli reći kako su narativni, već bi ih se na temelju njihovih kibertekstualnih obilježja, odnosno pripadnosti kategoriji igara, trebalo svrstati u posebnu vrstu književnosti nazvanu ergodičkom⁵.

5 Od grč. *ergon* i *hodos* – rad i put

2.3. Narativ (i)li igra

S obzirom na temu rada, spomenuti odnos između kategorija igara i narativa predstavlja nam temu od posebnog interesa. Iako se radi o problemu kojemu ćemo se više puta vraćati u samoj analizi videoigara, neke moguće opće teorijske stavove nije nam na odmet zacrtati već u ovome trenutku, budući da će se upravo na njihovim implikacijama uvelike graditi ponuđeni modeli s kojima ćemo se susretati. U tu svrhu, te kako pritom ne bismo bez nekog posebnoga razloga zamučivali teren, usporedit ćemo dvije pozicije već spominjanih autora, a koje smo već otprije zacrtali analizom pripadajućih im tekstova, te pokazati na koji način one mogu sugerirati dva generalno suprotstavljena shvaćanja istog fenomena.

Vratimo li se najprije Aarsethu, spomenuto je kako je odnos između narativa i igara kod njega obilježen upadljivim antagonizmom, gdje bi sam antagonizam proizlazio iz različitih karakteristika pojedinih kategorija: dok bi narativ bio linearan, zatvoren i interpretativan, igra bi bila nelinearna, otvorena, konfigurativna. Zahvaljujući tim oprekama, ono što u Aarsethovoju analizi kibertekstova, vidjeli smo, dolazi do izražaja jest pridavanje primata igri, dok narativ istovremeno biva potisnut u pozadinu. Tako, ponovimo još jednom, dok njegova prisutnost u kibertekstovima možda ne bi bila nužno svedena na nulu, zahvaljujući esencijalnim oprekama s nadređenom kategorijom, ona ne bi prelazila okvire prisutnosti narativa u drugim nenarativnim oblicima. Sve u svemu, predstavljao bi tek svojevrsni dodatak igri, koji bi se u određenoj mjeri mogao tolerirati, no nipošto ne bi predstavljao aspekt od distingviranijeg značaja u određivanju kategorije.

Kod Abbotta smo pak vidjeli obrnutu stvar, te smo se u „The Future of All Future Narratives“ sreli s artikulacijom vrste narativa koji bi u stanju bio obuhvatiti različitu prisutnost ludičkih elemenata, čak i u znatnijoj mjeri. Za Abbotta (2005: 530) je tako jedna od ključnih recentnih promjena do kojih dolazi u pogledu narativa bila intenzifikacija fokusa na detalje diskurza, koja bi se između ostaloga, mogla manifestirati u mogućnosti da se „kosti priče pojave . . . usred mnoštva aktivnosti“, od kojih mnoge sa samom pričom ne bi trebale imati nikakve veze (ibid., 530). Jedna od tih aktivnosti bila bi dakako igra, čija prisutnost u Abbottovoj artikulaciji ipak nije nužno podrazumijevala nemogućnost primjene pojma narativa na pripadajuće oblike, te, samim time, nametala potrebu da ih se okarakterizira kao nenarativne.

Tu ćemo podvući crtu te u detaljniju raspravu pojedinih predloženih modela ovom prilikom nećemo ulaziti, smatrajući kako smo ponudili iskoristiv pregled relevantnih zbivanja na području teksta i narativa koji može poslužiti kao solidan uvod predstojećoj analizi videoigara. O konkretnijim prednostima i manama pojedinih modela i pristupa govorit će se kako problematika teksta to bude nametala. U ovome poglavlju analizom smo radova prominentnih autora prvenstveno nastojali ukazati na mogućnosti tumačenja istih ili sličnih relevantnih fenomena, te ukazati na opću širinu polja koju konkretnije proučavanje odnosa između videoigara i narativa nužno podrazumijeva. Kako ćemo se s navedenim problemima pri analizi narativnih mogućnosti videoigara nedvojbeno susretati, svakako će još biti komentara koji će se doticati spomenutih autora i njihovih ponuđenih modela. No, to je pothvat za kojim u ovome trenutku naprosto nema potrebe. Pokrivši većinu općih mjesta, idući dio rada stoga možemo posvetiti temi koja nam je od užeg interesa, odnosno pozabaviti se konkretnijim kontekstualiziranjem videoigara u problemskim okvirima koje smo zacrtali u ovome poglavlju.

3. Videoigre i narativ

3.1. Prema proučavanju narativa i videoigara

Dok ćemo u prikazu narativnih potencijala medija pokušati biti što oprezniji, svakim pristupom koji se usredotočuje na određeni aspekt fenomena, nešto će posljedično uvijek biti isključeno ili barem marginalizirano, pa u tom pogledu ovaj rad ne predstavlja nikakav izuzetak. Spomenuto je kako se ovim radom ne želi ponuditi neka iscrpna tipologija narativnih mogućnosti videoigara, koliko se kroz prikaz problema od općega značaja prvenstveno nastoji ukazati na složenost proučavanja samoga medija. Možemo se u ovome trenutku na to nadovezati i sljedećim komentarom: s obzirom na širinu polja videoigara i raznolikost fenomena koje sam krovni pojam obuhvaća, problemska mjesta ovoga rada, ponuđena tumačenja i doneseni zaključci neće predstavljati mjesta od istovjetnog značaja za sve obuhvaćene fenomene. Određene videoigre, skupine videoigara, ili šire shvaćeni žanrovi naglašavat će pojedine aspekte problematike, dok će druge „zanemarivati“. Istovremeno, ako pak narativ (shvaćen u ovom trenutku generički, naprosto kao prisustvo priče) ocijenimo tek kao potencijalnim kapacitetom videoigara (usp. Neitzel, 2014), nameće se da neka pitanja uopće neće vrijediti za onaj dio videoigara koje se tim kapacitetom ne odlučuju koristiti.⁶ Odnos videoigara i narativa, dakle, nije problem koji traži jednako razjašnjenje u pogledu svih videoigara, a mi prikazom općih mjesta, nećemo, dakako, adekvatno moći pokriti čitav splet raznovrsnih fenomena. Da ponovimo, ono što bi se vrstom problemski orijentiranih pristupa, kao što je naš, ipak nedvosmisleno trebalo pokazati jest sama kompleksnost i višeznačnost problema te njegov opći teorijski značaj u proučavanju videoigara.

⁶ Da granice narativnog interesa pritom nisu posve jasne te da do rasprava o narativu može doći i na mjestima gdje se to možda ne bi očekivalo, sugerira, primjerice, *Tetris*, kojim ćemo se ujedno pozabaviti u jednom od sljedećih dijelova.

3.2. Problemi granica videoigara

Iako bi se videoigre u načelu možda dalo cirkularno definirati naprosto kao igre u elektroničkom obliku, jedan od općih problema koji proizlazi iz osnovnih odrednica digitalne tekstualnosti nejasne su granica samoga medija. Videoigre se, vidjeli smo, počesto smještalo u šire okvire digitalne tekstualnosti, specifične vrste tekstualnosti koju već samu po sebi karakterizira mogućnost upadljive prisutnosti ludičkih elemenata. Jedan je to od važnih razloga zašto se konstituiranje jasnih granica između videoigara i ostalih oblika, a koja bi pritom bila nesporna, pokazalo u praksi neizvedivim.

Kao ilustrativni primjer definicije videoigara, koja se može učiniti neproblematičnom, no zapravo je u pogledu jasnijega preciziranja kategorije suštinski neadekvatna, može nam poslužiti ona vrlo prominentnoga ludologa Gonzala Frasca. U radu *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, objavljenom 2001. godine, on će videoigre odrediti „kao svaki oblik računalnog zabavnog softvera, tekstualnog ili vizualnog, koji se pokreće na bilo kojoj elektroničkoj platformi poput osobnoga računala ili konzola i kojega igra jedan ili više igrača u fizičkom ili mrežnom okružju“ (Frasca, 2001b: 4) Dok je sama po sebi definicija u načelu valjana, budući da pokriva tipične osobine videoigara, već se u prethodnoj analizi digitalne tekstualnosti pokazalo kako niti jedan od spomenutih elemenata ne može predstavljati odrednicu svojstvenu videoigrama - u čemu bi se dao očitati njezin osnovni nedostatak. Primjerice, Ryan se bavi važnosti softvera (programa) u proizvodnji digitalne tekstualnosti, ujedno spominje mrežne mogućnosti; Aarseth u razjašnjavaju koncepta kibertekstualnost problematizira odnos igranja i čitanja i tome slično. Kako je Frascin rad, kao i uostalom rad ostalih ludologa, okarakteriziran nastojanjem da se videoigrama prida autonomno mjesto u teorijskom diskurzu, poteškoće u definiciji jasno mogu odraziti šire probleme s kojima će se takva nastojanja neminovno suočiti već u samome startu.

Predloženi modeli videoigara raznih teoretičara na temelju specifičnih klasifikacijskih odrednica nudili su moguće grupacije i razdiobe, te tražili moguće ključne distinkcije između videoigara i ostalih oblika digitalne tekstualnosti. Ti modeli, međutim, nisu bili ekvivalentni. Demonstrativno tome, često analizirani tekstualni naslov iz 1977., *Adventure*, među različitim teoretičarima tumačit će se kao primjer interaktivne fikcije (usp. Ryan, 2005), kibertekstualnosti

(usp. Aarseth, 1997), ili, naprosto, kao videoigra (usp. Ensslin, 2012, Rockwell, 2002) – što nisu sinonimne kategorije kod niti jednog od prominentnih teoretičara. U pravilu, dok će se dominantna i prepoznatljiva prisutnost ludičkih elemenata pokazati ključnom u određivanju kategorije videoigara, trenutak u kojemu će ona biti dovoljna da se nešto prozove igrom, varirao je. Primjerice, tako je često prilikom definiranja videoigara korištena Juulova (2005: 36) definicija igara kao „sustava baziranih na pravilima s varijabilnim i mjerljivim ishodom, gdje je različitim ishodima pripisana drugačija vrijednost, igrač ulaže napor da bi utjecao na ishod, igrač je emotivno vezan uz ishod, a o posljedicama aktivnosti može se pregovarati“.⁷ Za određene bi se primjere digitalne tekstualnosti, onda moglo ustvrditi da pripadaju kategoriji videoigara ako ih se prvenstveno dade odrediti kao digitalne varijante upravo takvih sustava. No, radi se tek o mogućem tumačenju, koje isto tako nije posve jednoznačno i neproblematično.

Što se više udaljavamo od takoreći, prototipnih primjera videoigara (odnosno onih primjera koje ne možemo svrstati u druge kategorije, nego da ih naprosto ocijenimo igrama u elektroničkom obliku), to kategorizacija postaje težim zadatkom. U praksi, dovodi nas to do toga da ćemo lakše nešto prozvati videoigrom, nego li što ćemo odrediti što videoigra točno jest. Kako je, između ostaloga, jedan od problema kojim se ovim radom bavimo problematiziranje dodirnih točaka između različitih medija i oblika, granice kategorije videoigara nećemo pokušati strogo odrediti, smatrajući kako se radi ako ne već o nemogućem, onda barem o jalovom poslu. Ne samo da bismo zanemarivanjem točki u kojima dolazi do mogućih preklapanja zacrtali odviše pojednostavljen prikaz polja, odlučivanjem za jednu definiciju, određena alternativna tumačenja unaprijed bismo ocijenili nevaljanima, usprkos mogućoj valjanoj argumentaciji.

3.3. Ludologija i naratologija

Porastom važnosti ludičkih elemenata u odnosu na ostatak polja digitalne tekstualnosti, videoigre će dodatno zaoštriti postojeći diskurz o odnosu narativa i igre: ludologija i naratologija,

⁷ U ludološki će orijentiranom korpusu tekstova značajnu ulogu odigrati i uvelike kompatibilne (i komplementarne) teorije igara Johana Huizinge (1950) i Rogera Cailloisa (1979) koje su Juulu prethodile. S obzirom da je Juul suvremeniji autor koji se ozbiljnije posvetio proučavanju videoigara (kasnije ćemo mu se i vratiti), odlučili smo njegovu definiciju igre izabrati kao oglednu.

će, kao dvije opće teorijske struje koje će se formirati na temelju isticanja jednoga od dvaju elemenata, u proučavanju videoigara predstaviti dodatnu eksplikaciju općih interesa s kojima smo se sreli u proučavanju digitalne tekstualnosti.

Između te dvije struje, ludologija će biti, takoreći, službenija, budući da će predstavljati definirano područje proučavanja videoigara, s ciljevima i interesima koji bi se nalazili prvenstveno u sferi afirmiranja njihove formalne autonomije. Nasuprot tome, oznakom „naratologija“ ludolozi će se prvenstveno koristiti derogativno, kako bi označili široko područje pristupa i korpus tekstova za koje se smatralo da videoigrama pristupaju na manjkav način, tako što ih, primjerice, smatraju interaktivnim narativom, proceduralnim pričama ili remedijacijom filma (*remediated cinema*) [usp. Eskelinen, 2001]. U pogledu odnosa videoigara i narativa, na ekstremnim polovima obiju strana smjestit će se, takoreći, dvije čiste teorijske pozicije: na jednoj strani doći će do izjednačavanja videoigara s narativom, a na drugoj do negiranja postojanja ikakve veze između narativa i videoigara. Takve će se čiste teorijske pozicije u praksi pokazati rijetkima (mogli bismo čak ustvrditi, i nepostojećima, a da pritom ne bismo bili sasvim u krivu) te će se pozicije suprotstavljenih teoretičara, barem u određenim točkama, pokazati znatno bližima nego li bi se to dalo pretpostaviti na temelju nekih od artikulacija. Ukratko, „negacija“ narativa kod ludologa tako u principu neće označiti nemogućnost videoigara da prezentiraju priče, ili da barem sadrže elemente priče, koliko će se referirati na propitkivanje primjenjivosti pojma u opisu pripadajućih struktura, fokus naratologa na narativni aspekt neće nužno isključivati značaj elemenata igre i tome slično.

Nažalost, u međusobnoj kritici nijanse će u sagledavanju suparničkih stavova ipak uglavnom nedostajati. Naratologe će se često optuživati za pokušaje kolonijalističkog seljenja naratološkog diskurza, dok će ludolozi među naratolozima uvelike biti doživljavani zadržim formalistima (usp. Murray 2005). Pa dok određeni strahovi i iskazane skepse u pogledu traženja adekvatnih pristupa proučavanju medija nisu bili posve neutemeljeni (čime ćemo se ujedno baviti u sljedećemu dijelu rada) polarizirano stanje polja onemogućit će ozbiljnije prelaženje krutih dihotomija i uspostavljanje produktivnoga dijaloga. Vrijednim uvidima tako će uvelike nedostajati dovoljno potrebne „neutralnosti“, budući da će ih se prezentirati prvenstveno kao argument za pobijanje suparničke, i, treba se priznati, počesto karikirane, strane.

3.4. Narativni okvir

Jednim od prominentnijih autora koji će zastupati tezu o razdvojenosti videoigara i narativa pokazat će se danski teoretičar Jesper Juul, čijim se poznatim tekstom *A Clash between Game and Narrative* možemo poslužiti kao paradigmatiskim uvidom u središnja problemska mjesta oko kojih će među suprotstavljenim stranama ponajviše doći do spora. Sam tekst Juul (1998: para 4) započinje nedvosmisleno, tvrdnjom da „računalne igre nisu narativi“. Budući da se radi o oprečnim kategorijama, pokušaji da se igre i narativ povežu u jednakoj mjeri pokazali su se neuspješnima, čemu je dobar svjedok sudbina interaktivne fikcije, koja je, smatra Juul (1998: para 3), izumrla sredinom devedesetih godina prošloga stoljeća (barem u komercijalnome smislu). Osim što nisu narativi, videoigre, po Juulu, nisu ni interaktivna fikcija, jer „interaktivna fikcija ne želi biti akcijska igra s puno nasilja, banalnim temama i fokusom na brze reakcije i vještinu upravljanja kontrolerom“ (ibid., para 12), niti se želi temeljiti na zagonetkama. Neki su to od razloga, zašto bi videoigre (barem u očima akademskoga „establišmenta“) ujedno spadale u sferu „niske kulture“, dok isto ne bi vrijedilo za interaktivnu fikciju, oblik koji bi karakterizirale intelektualnije teme, na temelju čega bi im se pripisivao viši status.

Značajni dio negacije opstojnosti šire veze između narativa i videoigara Juul će graditi na iščitavanju određenih dijelova Genettea, gdje će se posebno problematičnim pokazati Genetteovo ekspliciranje aspekta temporalnosti, odnosno određivanje narativa kao *dvostruke* vremenske sekvence (*double temporal sequence*). Dakle, u *Narativnom diskursu* Genette (1980: 33) piše kako je narativ „dvostruka temporalna sekvenca ... [p]ostoji . . . vrijeme označenog i vrijeme označitelja . . . Jedna od funkcija narativa jest osmisliti jednu vremensku shemu u terminima druge.“ Ilustracije radi, spomenuta sekvenca na razini (tradicionalnog) narativa pojednostavljeno bi se dala svesti na razliku između sadašnjeg i prošlog vremena, gdje bi pripovjedač iz sadašnje perspektive pripovijedao o događajima iz prošlosti (a što bi se dalje odrazilo u raščlambi vremenske dimenzije i na vrijeme pripovijedanog i vrijeme pripovijedanja⁸). Jedan od razloga zašto videoigre ne bi pripadale sferi narativa, dakle, bilo bi odsustvo istovjetne raščlambe u njihovoj prezentaciji događaja. U videoigrama bi, smatra Juul (1998: para 30), dolazilo do implozije različitih vremena

⁸ Javlja se pritom i treći aspekt vremena, onaj vremena čitanja, no on je ludolozima u razradi problema od manjega značaja.

u jedno, što bi se dalo demonstrirati na igranju akcijskoga naslova *Doom*: „Ali, ako igramo igru poput *Dooma*, takve vremenske razlike jasno nisu prisutne. Možete pritisnuti tipku, pištolj će opaliti, što će imati utjecaja na zbivanja na ekranu“. Kako zbivanja na ekranu prilikom trebaju biti simultana s pritiskom tipke, kao jedino moguće vrijeme nametnulo bi se ono sadašnje.

Daljnjem problematiziranju Juulovog tumačenja Genettea i primijeni na analizu videoigara vratit ćemo se nešto kasnije, u dijelu rada u kojemu ćemo se posvetiti detaljnijoj razradi prezentacije događaja u videoigrama. U ovome i sljedećem dijelu zacrtat ćemo još neke razloge Juulovog širega otpora prema vezi narativa i videoigara, te ćemo, osvrnuvši se na neke naratološke pandane, pokušati ponuditi moguće odgovore zašto do takvoga otpora dolazi na prvome mjestu.

S obzirom na to da je Juulova teorijska pozicija velikim dijelom protežna onoj Aarsethovoju u pogledu kibertekstualnosti, koju smo prikazali u prvome poglavlju, podudarne dijelove ne trebamo ponovno značajno objašnjavati. Spomenimo tek da se nelinearnost pripadajućih struktura i aktivna uloga konzumenta navode kao neki od osnovnih razloga zašto videoigre ne trebamo smatrati narativima. Kod Juula se ipak implicitno daje uočiti određena modifikacija Aarsethove teorije kibertekstualnosti, koja u slučaju videoigara dovodi do još izravnijeg priklanjanja domeni igre nego li je to bio slučaj među kibertekstovima. U principu, dalo bi se reći, budući da se aktivna uloga konzumenta u videoigrama manifestira poglavito u vršenju različitih radnji, a ne u izravnom odnosu sa tekstem u užem smislu, teško da o konzumentu videoigara možemo govoriti kao o čitatelju-igraču – barem ne na identičan način kao što se to moglo u slučaju kibertekstova. Dakle, u pogledu videoigara dolazilo bi do daljnje promjene uloge konzumenta, kojeg bi se u tom slučaju moglo naprosto označiti igračem.

Iako tvrdi da videoigre nisu narativi, Juul (ponovno protežno Aarsethu), istovremeno dopušta pojavu određenoga broja narativnih elemenata u igrama. Tipičnu prisutnost narativnih elemenata u videoigri označila bi pojava takozvanog narativnoga okvira, čime bi se podrazumijevala neka vrsta međupovezanosti motiva i prisustvo sveobuhvatne, minimalne priče. U naslovu *Space Invaders*, narativni okvir sastojao bi se, primjerice, od jednostavne znanstvenofantastične priče o napadu izvanzemaljaca, s jednodimenzionalnim protagonistima i antagonistima te vrlo jednostavnim zadatkom (*poraziti neprijatelja/spasiti svijet*).

Paradoksalno, prisutnost narativnog elementa poslužiti će Juulu tek kao daljnji argument u demonstraciji esencijalnoga rascjepa između videoigara i narativa. Skiciravši tematski okvir

naslova, *Space Invaders* uspoređuje s dvije tematski različite videoigre (kojima je on ujedno autor): videoigrom *Puls in Space*, inspiriranu danskom emisijom za mlade *Puls*, te *Euro-Space*, naslovom koji se referira na političku situaciju u Danskoj uoči provedbe referendumu o pristupanju Europskoj Uniji. Unatoč razlikama u njihovim narativnim okvirima, odnosno različitim sferama kulture iz kojih crpe svoju motivsku građu, riječ je o igrama koje se u suštini igraju na identičan način: igrač upravlja svemirskim brodom i puca po neprijateljima. Takva situacija dovodi Julula pak do sljedećeg zaključka: veza između simboličkog značenja i *gameplaya*, odnosno između tematskog i ludičkog aspekta, u videoigrama bila bi arbitrarna.

Iako nije netočan u opisivanju formalnih aspekata spomenutih videoigara, kod Juula je problematičan izbor riječi *arbitrarnost* da pri opisu veze između dvaju aspekata. Ono što je na trima navedenim primjerima nedvojbeno demonstrirano jest da će igra kao koherentni sustav pravila identično funkcionirati neovisno o narativnom okviru. No, istovremeno, možemo li odnos između aspekta igre i narativa doista ocijeniti arbitrarnim? Što je pritom s, primjerice, imerzivnosti svijeta ili mogućnostima identifikacije, da navedemo samo neke od elemenata za koje bi se moglo ustvrditi da predstavljaju upravo rezultat dublje povezanosti između dvaju aspekata? Čak i slučaju vrlo jednostavnih igara poput *Space Invaders* i *Puls in Space* jasno je da se igranje tih igara među igračima vjerojatno neće doživjeti jednako: invazija neprijateljskih izvanzemaljaca topos je znanstveno-fantastične fikcije i kao takav predstavlja ustaljeno mjesto u mašti, pa preuzimanje uloge u obrani Zemlje sigurno neće ostaviti isti dojam kao što će ostaviti igranje naslova *Puls in Space*. Taj bi se naslov s licima voditelja koja plutaju u svemiru prilično lako mogao doživjeti nekom parodijom ili postmodernističkim komentaram, usprkos identičnosti ludičkoga aspekta s navedenim *Space Invaders*. Pa dok Juul dobro uočava autonomnost formalnoga aspekta videoigara i (moguću) prisutnost narativnih elemenata u videoigrama, odlučivši se vezu između dvaju aspekata nazvati arbitrarnom, on pritom zatvara mogućnost ikakve ozbiljnije interakcije između dvaju aspekata.

3.5. Problemi naratološki orijentiranih pristupa: Tetris i teorija romana

Kao što smo već spomenuli, radovi autora u jednome taboru (pogotovo u onom ludološkom) ipak su uvelike predstavljali refleksni odgovor na zbivanja u suparničkom taboru, pa ni Juulov tekst u tom pogledu ne predstavlja nikakav izuzetak. Inzistiranje na arbitrarnosti veze između elemenata narativa i igre tako je indikativan primjer teorijskog mjesta na kojemu dolazi do zamjene jednoga možebitnoga ekstrema s drugim, uz rezultate koji su jednako upitni kao što su i ograničavajući. Spomenut ćemo tim povodom utjecajni naratološko orijentirani tekst kojemu će se ludolozi u kritici naratologije neprestano vraćati, tako što će ga doživjeti ne samo oglednim primjerom zanemarivanja esencijalnih obilježja medija, već i reprezentativnim primjerom općih „zabluda“ tih pristupa.

Dakle, u pionirskome istraživanju *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* Janet Murray će ponuditi jedno od optimističnijih viđenja „narativa budućnosti“ i mogućnosti tehnologije u transformaciji narativa. Analizirat će pritom različite fenomene do čije pojave dolazi u tada recentnije vrijeme, poput primjerice, interaktivnog kina i hiperteksta, 3D filmova, tamnica za više igrača (*MUD*) te videoigara. Iako smo kroz prikaz pojma kibertekstualnosti već na neke nedostatke pokušaja zajedničkih grupiranja raznovrsnih oblika na temelju njihove veze s digitalnim medijima ukazali, ti nam nedostaci ovom prilikom ipak nisu od tolikoga interesa. Specifično mjesto u tekstu kojemu će se ludološki nastrojani kritičari vraćati bit će njezina interpretacija Tetrisa, koji će Murray (1997: 144) doživjeti savršenim prikazom života prezaposlenih Amerikanaca.

Osnovni problem koji proizlazi iz metaforičke interpretacije vrlo apstraktnoga naslova trebao bi nakon prikaza Juulove argumentacije biti lako uočljiv: Murray u interpretaciji Tetrisa primat daje kategoriji narativa, dok je istovremeno element igre u cijelosti podređen široj, simboličkoj nadgradnji. Tetris za nju, dakle, ne bi bio toliko igra, kao što bi bio narativ. „Pravi“ smisao igranja Tetrisa, možemo ustvrditi, ne bi se nalazio u postizanju visokih rezultata, već u provedbi metafore koju igrač vrši samom akcijom igranja – beskonačnim slaganjem tetromina.

S obzirom na to da Murrayina interpretacija počiva na ozbiljnoj metaforizaciji prikazanoga sadržaja, te da općenito element igre podređuje narativu, to da su ludolozi upravo u njoj vidjeli laku metu u izgradnji ozbiljne kritike naratoloških pristupa videoigrama sve je samo ne

ne očekivani razvoj događaja. Kada je čitamo iz današnje perspektive, Murrayina interpretacija ipak se više čini produktom inicijalnog i oduševljenoga susreta autorice s novim medijem (sam tekst je, između ostaloga, napisan 1997. godine), nego li kao pokušaj sistematiziranog podređivanja elementa igre produkciji narativa u videoigrama, koji bi zavrijedio da mu se pripiše „epitet“ *kolonijalizatorski*. Istovremeno, koliko god da je možebitno banalno, spomenuto mjesto u Murrayinu tekstu ipak je podosta indikativno problemima do kojih će kasnije doći u razrađenijim slučajevima naratološki orijentiranih kritika, gdje se ipak neće dovoljno inzistirati na autonomnosti elementa igre. Stoga na implikacije Murrayinoga pristupa ne možemo naprosto odmahnuti rukom.

Članak Geoffrey Rockwella „Gore Galore: Literary Theory and Computer Games“ predstavlja zanimljiv primjer teksta u kojemu se javlja pokušaj usklađivanja ludoloških i naratoloških tendencija, no u čijemu razrješenju spora nažalost nedostaje dovoljno isticanja autonomnosti ludoloških elemenata da bi u potpunosti zadovoljio široke ambicije zacrtavanja teorijskih osnova polja proučavanja videoigara. U tom tekstu (inače tiskanom 2001. godine), Rockwell (2002: 349) se za uspostavljanje autonomnoga područja proučavanja videoigara zalaže na temelju više razloga. Navedimo neke od njih, koji su nam za potrebe ovoga teksta najvažniji. Jedan argument predstavljala bi, primjerice, tako popularnost videoigara, koje po njemu predstavljaju najpopularniji oblik fikcije⁹ konzumirane putem računala. Sukladan tome bio bi i argument izloženosti: videoigre bi, smatra Rockwell, predstavljale oblik kroz koji je najveći broj ljudi izloženo hipertekstualnoj fikciji. Iako je kroz tekst pomalo nejasan (i nedosljedan) u razgraničavanju pojmova hipertekstualne fikcije i hiperteksta, oba čine važan dio terminološke okosnice članka. Sažeto, prvim bi se pojmom otprilike podrazumijevala ona vrsta narativa s kojom smo se susreli kod Ryan - narativ obilježen rekonfiguracijom autora, nelinearnosti i demokratizacijom kontrole nad tekstem (ibid., 352) - dok bi potonji označavao konkretni oblik hipertekstualne fikcije, koji bi počivao na hipertekstualnoj vezi. U trenutku pisanja teksta, Rockwell uočava kako određeni pristupi videoigrama (usp. Landow, 1992) videoigre interpretiraju kao inferiorne varijante hipertekstova, tako što im pristupaju kao oblicima književnosti, uz

⁹ Fikciju Rockwell (2002: 345) definira u vrlo širokom smislu, kao „artefakt čija je namjera pružiti užitek, a ne informaciju“.

popratno zanemarivanje njihove multimedijalnosti i posljedica koje spomenuta multimedijalnost nosi.¹⁰

Iako se zalaže za proučavanje videoigara kao zasebnih predmeta, a ne tek kao oblika hipertekstova, na temelju uočene multimedijalnosti videoigara, Rockwell dobro polazište za uspostavu pripadajuće teorije videoigara pronalazi u teoriji književnosti, specifično u Bahtinovoј teoriji romana (usp. Bahtin 1981; 1986). Interpretiranjem videoigara kao nad-žanra ili metažanra usporednog romana (koji je hipermedijalan i koji kombinira druge „medije“ poput igre i književnosti) tako bi se trebalo otvoriti prostora pristupima koji videoigrama ne bi pristupali tek iz jednoga, ograničenoga aspekta.

Pa dok uočavanje uvažavanje elemenata igre i narativa predstavljaju iznimno vrijedno mjesto u Rockwellovom tekstu, na izbor Bahtinove teorije romana kao adekvatnog polazišta u stvaranju adekvatne teorije videoigara moguće je uputiti određene prigovore. Ti nam prigovori ujedno mogu otkriti dosta i o samome mediju. Dakle, prvi razlog zašto se Bahtinom i teorijom romana ne bi dalo odgovarajuće koristiti u proučavanju videoigara moguće je tražiti u činjenici da videoigre nisu metažanr u jednakom smislu kao što je to roman. Dok roman u bahtinovskom smislu možda obuhvaća „različite vrste dijaloga, lirskih pjesama, pisama govora, opisa gradova, kratkih priča“ (Bahtin 1981: 65), radi se o elementima koji i dalje pripadaju domeni teksta u užem smislu (i jezika). Videoigre kao metažanr pak sadrže ontološki udaljenije kategorije – kao što je vidljivo na primjeru igre i narativa. Zatim, s obzirom na to da je teorija romana zapravo teorija narativnog oblika, jedno je valjano pitanje, primjerice, u kojoj bi se mjeri njome moglo značajnije objasniti igranje onih igara s vrlo malo ili nimalo uočljivih narativnih elemenata? Na to da usporedba romana i videoigara Rockwellu nije tek ilustrativne namjene pri isticanju hipermedijalnosti medija, između ostaloga, ukazuje njegov pokušaj da se okoristi pojmom kronotopa prilikom kategorizacije različitih vrsta videoigara.¹¹ U slučaju da narativ u videoigrama doista pak bude prisutan, drugu vrstu problema može uzrokovati dijaloško načelo svojstveno Bahtinovoј teoriji, koje bi se, smatra Rockwell, između ostaloga očitovalo u komplementarnom odnosu između konstitutivnih elemenata metažanrova. Tako bi se, nalik romanu, i u slučaju videoigara (prvenstveno) elementi

¹⁰ U principu, porast ludičkih elemenata, što je aspekt kojega smo se dotaknuli u prošleme dijelu.

¹¹ Riječ je o, očekivano, vrlo šturoj i nezadovoljavajućoj kategorizaciji: on tako na temelju različitih vrsta kronotopa razlikuje tri vrste igara: akcijske i arkadne igre, avanturističke igre i digitalne životinje (digital pets).

igre i narativa nalazi u konstruktivnom dijalogu i međusobno nadopunjavali u procesu stvaranja umjetničke cjeline (Rockwell, 2002: 353). U prošlosti smo dijelu kritizirali Juulovo inzistiranje na potpunoj arbitrarnosti veze između narativa i igre, smatrajući da se radi o suviše pojednostavljenom viđenju problema. No, može li se istovremeno reći da vrijedi obrnuto, odnosno da je postizanje sklada između konstitutivnih elemenata ambicija svih videoigara?¹² Učestala je u videoigrama, primjerice, pojava takozvane ludonarativne disonance - diskrepancije između implikacija zadanih ludičkim i narativnim elementima (usp. Hocking, 2007). Dok se ekstremne varijante te pojave znalo kritizirati, kao što je u slučajevima poznatih serijala *Uncharted* (usp. Matulef, 2016) i *Bioshock* (usp. Hocking, 2007), ona u principu nije znatno utjecala na recepciju samih naslova. Oba serijala dobar su primjer upravo takvoga stanja stvari: ne samo da se radi o jednim od kritički najcjeljenijih naslova u posljednjih desetak godina, njihovi ludički i narativni elementi dobili su jednaku količinu hvale, usprkos tome što se u tim videoigrama nisu pokazali posve komplementarnima.¹³

U principu, neki opći odnos između narativa i igre u videoigrama je, kao što smo vidjeli na primjerima, nemoguće zacrtati jednoznačno: niti ga, dakle, možemo ocijeniti arbitrarnim, pa jasno razgraničiti dva elementa, niti pak sasvim komplementarnim, odnosno nadopunjujućim. U kojoj će se mjeri oni nadopunjavati, a u kojoj će stajati kao manje-više zasebne cjeline, ovisit će, očigledno, o ciljevima pojedinačnih videoigara. Stoga će pristupi koji će pretjerano usredotočivati na tek jednu od mogućnosti, neminovno isključiti (ili neadekvatno obuhvatiti) znatniji dio produkcije videoigara.

12 Domsch (2013:4) će, primjerice, indikativno ustvrditi kako je „pričanje priča lako uključiti u videoigre, no znatno teže integrirati.“

13 Posebno zanimljivo bi bilo vidjeti kako bi se pojmom kronotopa Rockwell okoristio u, primjerice, analizi takozvanih *open-world* RPG igara, kao što je primjerice *The Witcher 3: Wild Hunt*. Taj naslov započinje jasnom eksplikacijom prijeteće i potrebe za hitnim djelovanjem junaka koji se s njome dužan obračunati. Igrač se, umjesto da krene na put, pak može posvetiti višednevnom kockanju sa seoskim krčmarom - bez da to ima ikakvih posljedica na razvoj događaja.

3.6. (Re)prezentacija i simulacija

U prošleme smo se dijelu dotaknuli problema do kojih dolazi prilikom proučavanja širega odnosa između videoigara i narativa, pa se sada vrijedi posvetiti nešto konkretnijem proučavanju mehanizama prezentacije događaja te pritom pokušati ukazati na specifičnosti i probleme u proučavanju istih. Kao što je to slučaj bio u prethodnom dijelu, ponovno se radi o mjestu na kojemu ćemo se susretati (ponekad implicitnije, ponekad eksplicitnije) sa teorijskim pozicijama autora kojih smo se dotaknuli u prvome poglavlju. Tako ćemo i ovdje, na temelju istih ili sličnih uočenih obilježja, biti suočeni s provedbom dobro poznate opreke: „negacijom“ narativa u opisu mehanizama s jedne strane (one ludološke) ili afirmacijom netradicionalnih mogućnosti narativa s druge (naratologija). I u analizi narativa kao konstitutivnoga elementa videoigara ključnu će ulogu u sukobu suprotstavljenih strana, dakle, ponovno odigrati postojanje različitih konceptualizacija narativa, s posebnim naglaskom na širinu pojma. Neovisno odluče li se pojedini teoretičari za korištenje pojma narativa ili ne, kao što je slučaj bio dosad, vrijednost njihovih modela i dalje će se moći tražiti u identifikaciji i opisu ključnih problema.

Jednim smo se od osnovnih problema koji se tiču prikaza događaja u videoigramama nakratko dodirnuli Juulovim komentarem Genettea pa ćemo na tome mjestu započeti osvrt. Da ponovimo, Genette (1980, 33) narativ definira kao dvostruku vremensku sekvencu, u kojoj dolazi do podijele vremena na vrijeme pripovijedanja i vrijeme pripovijedanog. Budući da videoigre počivaju na simultanom prikazu događaja pri kojemu do spomenute razdiobe u pravilu ne bi dolazilo, Juul se Genettom koristi kako bi argumentirao neodrživost primjene pojma narativa u opisu nastalih struktura.

Spomenuli smo kako je usko shvaćanje narativa tipična karakteristika većine ludološki nastrojenih pozicija, te ne predstavlja specifičnost isključivo Juulove artikulacije. Sukladni Genetteu su u određivanju narativa i neki drugi naratolozi poput, primjerice, Metz (1974: 18) [„jedna od funkcija narativa osmisliti je jednu vremensku shemu u termina druge“], i Princea (1987, 58): [pripovijedanje (*recounting*) . . . jednoga ili više stvarnih ili izmišljenih događaja koje vrši jedan, dva ili više . . . pripovjedača], čiji će radovi također često biti spominjati prilikom izrade različitih ludoloških argumentacija (usp. Eskelinen, 2001; Murray, 2005, Abbott, 2001). Možebitnu razliku među argumentacijama različitih ludologa moguće je tražiti u naglašenim

aspektima pojedinih definicija: dok će se u nekim radovima, poput Juulovog, inzistirati na aspektu temporalnosti, u drugima će se u određivanju narativa više isticati nužnost prisutnosti pripovjedača - kod Eskelinena (2001: para 10) će se, primjerice, javiti tvrdnja kako samo prisustvo priče nije dovoljno da se nešto ocijeni narativom, jer bi svaka „narativna situacija nužno implicirala prisustvo pripovjedača“. S obzirom na to da je u spomenutim artikulacijama narativa ipak upravo pripovjedač figura koja vrši akciju pripovijedanja, razvidno je da se u njihovoj primjeni na oblik videoigara suočavamo s istom vrstom problema. Taj bi se problem u osnovi dalo označiti problemom *reprezentacije*, shvaćene u doslovnom smislu ponovnog prikazivanja. Dakle, kako bi događaji u videoigrama biti prikazani neposredno i bez upadljive medijacije, za njih teško da bi se moglo ustvrdi kako su reprezentirani (barem u smislu reprezentacije kao što je ona artikulirana kroz teorije Genettea, Princea i Metzsa).

Iako će izostanak reprezentacije u videoigrama ludolozi vidjeti kao još jedan od razloga za razdvajanje videoigara i narativa, potrebno je napomenuti kako je riječ o mjestu koje će razinom formalizma uz izostanak dodatne nadgradnje odstupati od velikoga dijela ostalih dijelova ludoloških teorija. Uske artikulacije narativa s kojima smo se sreli nerijetko se koristilo kako bi se propitivao narativni status puno „klasičnijih“ oblika, poput drame ili filma, u kojima su uočena slična odstupanja na razini prezentacije priče. Kako problematiziranje (re)prezentacijskih obilježja videoigara stoga ne bi moglo poslužiti u svrhe isticanja posebnosti oblika, pa je onim ludološkim radovima koji preveliki dio argumenata u korist isticanja posebnosti videoigara grade na elementima kao što je izostanak pripovjedača ili simultanost događaja moguće uputiti prilično jasno kritiku, bez da se videoigre uopće dovodi u vezu s netradicionalnijim oblicima tekstualnosti.

Problem reprezentacije predstaviti će značajno mjesto u Frascinoj (usp. 2001a) artikulaciji simulacije kao alternativnoga principa odnosa sa stvarnošću, kojim bi se trebalo preciznije objasniti ponašanje videoigara. I on će usko povezivati reprezentaciju i narativ, na način da će narativi kod njega počivati na načelu reprezentacije. Kod njega će reprezentacija ipak biti shvaćena dosta šire, te će pretpostaviti svaki deskriptivan prikaz stvarnosti. Simulacija će s druge strane, najjednostavnije rečeno, predstaviti svako „modeliranje sustava A manje kompleksnim sustavom B, koji zadržava neke elemente izvornoga ponašanja sustava A“ (ibid, 3). Implikacijama interakcije sa sustavima bavili smo se u analizama digitalne tekstualnosti i kibertekstualnosti, gdje smo istaknuli neka temeljna obilježja poput izmijenjene uloge korisnika, nelinearnosti i postojanja

pravila, pa o tome ovom prilikom nećemo detaljnije. Jedan aspekt Frascine definicije simulacije se ipak kod Aarsetha i Ryan ne navodi eksplicitnije, a posebno nam je zanimljiv u pogledu videoigara. Frasca u definiranju simulacije tako navodi postojanje *dvaju* sustava, jednoga kompleksnijega i jednoga manjega kompleksnog, od kojih je potonji onaj s kojim je korisnik u izravnom doticaju prilikom korištenja simulacije.

Kao što smo spomenuli, u interakciji s videoigrama izravni susret s tekstem rjeđi je nego li u interakciji s oblicima digitalne tekstualnosti; igranje videoigara u pravilu očituje se u pojednostavljenom vršenju (uglavnom grafički) prikazanih akcija. Različiti „žanrovi“ videoigara, dakle, možemo reći, počivaju na simuliranju različitih tipova stvarnih akcija. Tako se u videoigrama moguće sresti s varijantama pucanja, skakanja, letenja ili igranja nogometa, da ilustrativno navedemo tek neke od njih.¹⁴ Problem koji se onda nameće, jest odrediti u kojoj mjeri vršenje različitih akcija može imati utjecaja na priču. Osim što o simulacijama govori kao o pojednostavljenim modelima ponašanja, Frasca ih, primjerice, istovremeno karakterizira kao „dinamičke sustave koji sadrže tisuće potencijalnih priča“ (ibid., 2), gdje bi, s obzirom na to da je igrač taj koji ima kontrolu nad akcijama koje sam vrši, u principu svaki prolazak kroz simulaciju trebao dovesti do stvaranja nove priče. U pogledu videoigara, to bi značilo, smatra Frasca, da bi se njih više doživljavalo kao alternativnu stvarnost, nego li kao priče u tradicionalnom smislu (ibid., 2).

Dok je njegovo tumačenje otvorenosti proizvodnje sasvim validno u pogledu nekih videoigara, ponajprije onih koje u sebi ne sadrže uočljive postojeće narativne strukture (možemo, primjerice, spomenuti serijal *The Sims* ili [ranije verzije] avanture iz prvoga lica *Minecraft*¹⁵), videoigre u velikom broju slučajeva predstavljaju primjere struktura koje stupnjem otvorenosti uvelike odudaraju od onoga što bi se dalo pretpostaviti na temelju artikulacija kao što je Frascina. Možemo se, primjerice, poslužiti upravo primjerom koji u prikazu simulacije spominje i sam Frasca, vrlo jednostavnim naslovom *Super Mario Bros*, kako bismo ukazali na to da „tisuće potencijalnih priča“, zapravo u pravilu označavaju sitne varijacije tek jedne ili dvije (uvelike tradicionalne) priče, od kojih su, istovremeno tek neke igraču zadovoljavajuće (Ryan, 2005: 518).

¹⁴ Posljedično, o videoigrama koje se baziraju na elementima pucnjave moglo bi se govoriti kao o simulacijama pucanja; ako se u njima daje prikaz nogometa, riječ je o simulacijama nogometa itd.

¹⁵ Radi se o naslovima koje karakterizira odsustvo okvirne priče, u kojima je igraču pridana potpuna sloboda istraživanja i stvaranja vlastitih priča, ograničena tek mogućnostima pripadajućeg simulacijskog sustava kao takvog.

Dok će u principu svaki prolazak kroz videoigru izgledati drugačije, u suštini se priča koju naslov priča daje svesti na dva ishoda: Mario ili uspješno spašava princezu, ili umire negdje na putu.¹⁶ Kako će pritom točno izgledati Marijeva avantura u principu nije previše bitno; tako dugo dok je igrač u stanju doći do kraja svakoga nivoa, označenog stupom sa zastavicom, Mario će se približiti svojemu, unaprijed zadanom, cilju.

Dok je primjer naslova *Super Mario Bros* prilično pojednostavljen, on je ipak jasno indikativan sljedećem problemu. U trenutku kad videoigrama ne pristupimo naprosto kao simulacijskim modelima određenima tehničkim mogućnostima modela kao takvoga, već u njima počnemo uočavati zadane strukture, udaljavamo se od viđenja videoigara kao alternativnih stvarnosti, i otvaramo mogućnost tumačenja videoigara kao svojevrsnog teksta. Taj je tekst možda uvelike nalik onome koji je Aarseth oslikao pojmom kibertekstualnosti - netradicionalan jer u svojoj realizaciji podrazumijeva konfigurativnu ulogu igrača (u ovom slučaju manifestiranu u vršenju specifičnih akcija). No i dalje je riječ o tekstu koji dopuštenom razinom otvorenosti značajno odstupa od stvarnosti.

¹⁶ Hoće li drugi slučaj uopće biti shvaćen pričom, upitno je, jer igrača će u slučaju umjesto ikakve narativne eksplikacije naprosto dočekati crni ekran s natpisom *Game Over*.

4. Zaključak

Odmah na početku rada spomenuli smo kako ćemo se moći pozabaviti tek ograničenim brojem narativnih mogućnosti videoigara, a to se kroz samu razradu pokazalo i više nego točnim. Između ostaloga, kroz rad smo otvorili više pitanja, nego li smo dali odgovora, dosta je problema pritom ostalo bez jednoznačnoga rješenja, te smo, mora se priznati, usprkos pokušajima da se mjestima od središnjega značaja prida adekvatna količina prostora, tek zagrebli samu površinu ozbiljnijega proučavanja videoigara.

U retrospektivi, veliki se (možda i preveliki) dio rada posvetio općoj analizi odnosa konstitutivnih elemenata videoigara te rasvjetljavanju onih problema do kojih dolazi zanemarivanjem višestrukih mogućnosti u uspostavljanju njihove veze, dok je konkretnim manifestacijama do kojih dolazi u različitim videoigramama pridano znatno manje pozornosti nego li što to zaslužuju. Mi se ovdje tako, primjerice, nismo bavili pojedinim igrama, niti njihovom analizom, osim u svrhu osvjetljavanja nekih širih problema. U konačnici za time ipak ne treba pretjerano žaliti: takva je naprosto priroda polja, pa da bi se moglo ozbiljnije pristupiti specifičnostima medija, potrebno je dobro poznavati temelje. Umjesto da se posvetimo detaljnijem tipologiziranju, pokušali smo kroz rad zacrtati skup problema i silnica s kojima će se neminovno suočiti svaki savjesni istraživač koji u videoigramama vidi plodno tlo za istraživanje mogućnosti narativa. Ponuđenom kontekstualizacijom videoigara i prikazom problematike formirane oko ludološko-naratoloških sukoba nastojalo se pak ukazati na kvalitete koje bi radovi koji se bave medijem trebali pokazivati - kao što su, primjerice, nesklonost prema općim generalizacijama, teorijska fleksibilnost i uvažavanje dvojake ontološke prirode videoigara.

Tako dugo dok narativ kao takav ne počne predstavljati neproblematičan pojam na širem području naratologije (za što, s priličnom sigurnošću, možemo ustvrditi da se neće nikada dogoditi) proučavanje naratoloških mogućnosti videoigara neće predstavljati homogeno područje. No, takvo stanje stvari ne bi trebalo podrazumijevati izostanak produktivnoga dijaloga među suprotstavljenim stranama. Ono što bi se na polju proučavanja narativnih mogućnosti videoigara trebalo izbjegavati, i na čemu se kroz rad inzistiralo, pokušaji su pojednostavljanja kompleksne problematike na suviše jednostavne (i jednostrane) konstatacije. S obzirom na to da je polje

proučavanja videoigara dugo vremena uvelike bilo obilježeno binarnošću pristupa, to pak nisu posve prazna upozorenja.

Unatoč tome što smo se kroz razradu prema ponuđenim rješenjima odnosili podosta kritički, sam rad ipak opravdano možemo završiti u pozitivnom ključu. Za razliku od toga kako su stvari izgledale u ne toliko dalekoj prošlosti, opća strujanja na području proučavanja videoigara posljednjih nekoliko godina u globalu su vrlo povoljna: piše se sve više sintetičkih pregleda na temu videoigara, na različitim europskim fakultetima se pokreću kolegiji relevantnih sadržaja, te se generalno može očekivati proliferacija diskurza kojim bi se nadilazio počesto zakučasti dijalog ludologa i naratologa – i to na načine koji bi se, u konačnici, definitivno trebali pokazati produktivnima za obje strane.

5. Popis literature

Aarseth, Espen, 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore/London: The John Hopkins University Press

Abbott, H. Porter, 2005, "The Future of All Narrative Futures", u Phelan, James, Rabinowitz, Peter J. (ur.), *A Companion to Narrative Theory*, Malden/Oxford/ Victoria: Blackwell Publishing, str: 529-542.

Barthes, Roland, 1966, „Introduction to the structural analysis of the narrative“, *Communications*, broj 3, [http://epapers.bham.ac.uk/2961/1/Barthes%2C 1966%2C Introduction to the Structural Analysis of the Narrative SOP06.pdf](http://epapers.bham.ac.uk/2961/1/Barthes%2C%201966%2C%20Introduction%20to%20the%20Structural%20Analysis%20of%20the%20Narrative_SOP06.pdf), posjet 15.6.2021.

Caillois, Roger, 1979, *Man, Play, Games*, New York: Schocken Books

Calvino, Italo, 2004, *Ako jedne zimske noći neki putnik*, Zagreb: Jutarnji list

Ciccoricco, David, 2012, "Networked Narratives", u: Bray, Joe, Gibbons, Alison, McGale, Brian (ur.), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, London/New York: Routledge, str. 469-483.

Cortazar, Julio, 2009, *Školice*, Zagreb: Naklada Pelago

Deleuze, Gilles i Guattari, Félix, 1983, *Capitalism and schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Domsch, Sebastian, 2013, *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH

Eco, Umberto, 1989, *The Open Work*, Cambridge, MA: Harvard University Press

Ensslin, Astrid, 2012, "Computer Gaming", u: Bray, Joe, Gibbons, Alison, McGale, Brian (ur.), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, London/New York: Routledge, str. 497-512.

Eskelinen, Markku, 2001, "The Gaming Situation", *The International Journal of Computer Game Research*, god. 1, br. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, posjet 4.6.2021.

Frasca, Gonzalo, 2001, "Simulation 101: Simulation versus Representation", *Ludology. Org*, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/sim1/simulation101.html>, posjet 2. 6. 2021.

Frasca, Gonzalo, 2001, *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, diplomski rad, Georgia: Georgia Institute of Technology

Fukuyama, Francis, 1994, *Kraj povijesti i Posljednji čovjek*, Zagreb: Hrvatska sveučilišna naknada

Genette, Gerard, 1980, *Narrative Discourse*, Ithaca: Cornell University Press

Hocking, Clint, 2007, "Ludonarrative Dissonance in Bioshock", *Click Nothing*, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-11-uncharted-4-has-a-couple-of-really-meta-hidden-trophies>, pristup 12.6.2021.

Huizinga, Johan, 1950, *Homo Ludens*, Boston, MA: Beacon Press

Johnson, B. S., 1969, *The Unfortunates*. London: Panther Books/Secker & Warburg

Juul, Jesper, 1998, "A Clash between Game and Narrative", rad prezentiran na konferenciji *Digital Arts and Culture*, Bergen

Juul, Jesper, 2005, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press.

Landow, G.P., 1992, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The John Hopkins University Press

Lytard, J.F., 1991, *The Inhuman: Reflections on Time*, Stanford, CA: Stanford University Press

Matulef, Jeffrey, 2016, "Uncharted 4's really meta hidden Trophies revealed", *Eurogamer*, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-11-uncharted-4-has-a-couple-of-really-meta-hidden-trophies>, posjet 16.6.2021

Meifert-Menhard, Felicitas, 2013, *Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH

Metz, Christian, 1974, *Film Language. A Semiotics of Cinema*, New York: Oxford University Press

Murray, J. H., 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Simon & Schuster/Free Press.

Murray, J.H., 2005., „The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies“, rad prezentiran na konferenciji *DiGRA*, Vancouver

Neitzel, Britta, 2014, „Narrativity of Computer Games“, u Hühn, Peter et al. (ur.), *the living handbook of narratology*, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/127.html>, posjet 15.6.2021.

Prince, Gerald, 1987, *The Dictionary of Narratology*, Lincoln i London: University of Nebraska Press

Proust, Marcel, 1965, *U traganju za izgubljenim vremenom*, Zagreb: Zora

Reynolds, Daniel, 2014, "Letters and the Unseen Woman: Epistolary Architecture in Three Recent Video Games", *Film Quarterly*, god. 68, br.1, str 48-60

Rockwell, Geoffrey, 2002, "Literary Theory and Computer Games", *Computers and Humanities*, god. 36, br. 3, str 345-358.

Ryan, Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Intercativity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press

Ryan, Marie-Laure, 2005, "Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium", u Phelan, James, Rabinowitz, Peter J. (ur.), *A Companion to Narrative Theory*, Malden/Oxford/Victoria: Blackwell Publishing, str. 515-529

Saporta, Marc, 1963, *Composition No. 1*, New York: Simon and Schuster

Solar, Milivoj, 1996, *Teorija književnosti*, Zagreb: Školska knjiga

6. Popis videoigara

2K Australia i 2K Boston, 2007, *Bioshock*, 2K Games

CD Projekt Red, 2015, *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt

Crowther, William i Woods, Don, 1977, *Colossal Cave Adventure*

ID Software, 1993, *Doom*, ID Software

Juul, Jesper, 1997, *Puls in Space*

Juul, Jesper, 1998, *Euro-Space*

Maxis, 2000, *The Sims*, Electronic Arts

Mojang, 2009, *Minecraft*, Mojang

Naughty Dog, 2007, *Uncharted: Drake's Fortune*, Sony Interactive Entertainment

Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, 1985., Nintendo

Pajitnov, Alexey i Pokhilko, Vladimir, 1984, *Tetris*

Taito, 1978, *Space Invaders*