

# Nastanak i razvoj naracije u videoigrama

---

**Vuković, Mario**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2019**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:000007>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-06-26**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Arts and Culture in  
Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT

SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI INTERDISCIPLINARNI STUDIJ

KULTUROLOGIJE

SMJER MEDIJSKA KULTURA

MARIO VUKOVIĆ

**NASTANAK I RAZVOJ NARACIJE U  
VIDEOIGRAMA**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: izv. prof. dr. sc. Vladimir Rismondo

SUMENTOR: Tomislav Levak

Osijek, 2019.

## **SAŽETAK**

U ovome radu raspravljat će se o povijesnom razvoju naracije u videoigrama i o njezinim različitim shvaćanjima. Teza će se temeljiti na opreci ludologije i naratologije koja kasnije postavlja temelje za razvoj i oblikuje rane godine studija videoigara. Pokušat će se utvrditi je li narativnost svojstvena novonastalom mediju videoigara, na koje se načine naracija pojavljuje u videoigrama te kako se u istima upotrebljava. U tu svrhu postaviti će se glavni pojmovi, definicije i koncepti vezani za videoigre i naraciju u videoigrama te će se prikazati njihova problematika. Obratit će se i pažnja na ostale medije koji koriste naraciju ili su u svojoj suštini narativni te će kroz rad, u kontekstu naracije, usporediti ostali mediji i videoigre. Kako bi se došlo do zaključka jesu li videoigre narativne ili ne, mnoge teorije naratologije bit će prilagođene videoigrama kako bi se i one mogle uvrstiti u njihov kontekst jer su nastale i postale metom mnogih studija tek mnogo godina kasnije.

## **KLJUČNE RIJEČI**

cybertekst, interaktivnost, ludologija, mediji, naracija, naratologija, videoigre

## **ABSTRACT**

This paper will discuss the historical development of the narrative in video games and its different understandings. The thesis will be based on the juxtaposition of ludology and narratology, which later laid the groundwork for development and shaped the early years of video game studies. An attempt will be made to determine whether narrative is inherent in the emerging video game medium, in what ways narrative appears in video games, and how it is used in them. For this purpose, the main concepts, definitions and concepts related to video games and narration in video games will be set out and their issues will be outlined. Attention will also be paid to other media that use narration or are essentially narrative and a comparison, in the context of narration, of other media and video games will be made throughout the work. In order to make a conclusion about whether video games are narrative or not, many narratology theories will be adapted to video games so that they can be incorporated into their context as they have emerged and become the target of many studies only many years after.

## **KEYWORDS**

cybertext, interactivity, ludology, media, narration, narratology, video games

# SADRŽAJ

1. Uvod.....	1
2. Pojava videoigara kao medija .....	2
3. Pregled glavnih pojmova i istraživanja.....	7
3.1. Naratologija.....	7
3.1.1. Polarnost ludologije i naratologije .....	9
3.2. Interaktivnost .....	10
3.3. Igre .....	12
3.4. Videoigre.....	14
3.4.1. Narativni deskriptori u videoigrama .....	15
3.5. Rane studije.....	17
3.6. Cybertekst i ergodička literatura .....	18
3.7. Ludologija nasuprot narativizmu .....	20
3.8. Srednji položaj ludologije i naratologije.....	21
4. Narativ u videoigrama.....	23
4.1. Utjecaj igrača na narativ .....	24
4.2. Mikro-narativ .....	25
4.3. Pseudo-narativ.....	25
4.4. „Predodređena putanja“ .....	25
4.5. Subjektivnost i iskustvo .....	26
4.6. Okolina nasuprot narativu.....	28
4.6.1. Od zabavnih parkova do videoigara .....	28
4.6.2. Daljnji razvoj .....	28
5. Jesu li videoigre zapravo narativne? .....	32
5.1. Dvojna struktura narativa.....	32
5.2. Princip varijabilnosti.....	36

6. Zaključak.....	41
7. Literatura.....	42
8. Prilozi.....	47

## 1. UVOD

Na početku ovoga rada objasnit će se pojava i razvoj videoigara kao novog medija. Prikazat će se njihov brz i jak razvoj kao i rasprostranjenje. U nastavku će se iznijeti glavni pojmovi te njihova objašnjenja kako bi se moglo razumjeti i pratiti ostatak rada. Prikazat će se i objasniti nastanak i razvoj prvih studija videoigara, njihov daljnji razvitak te opreka i problematika novonastalih grana i škola koje se zalažu za određeno razumijevanje naracije u videoigrama. Sljedeće poglavlje ticitat će se samih videoigara i narativa u videoigrama, a predstaviti će se njihovi različiti oblici i značajke: kako djeluju, koje su njihove funkcije i karakteristike, kakav je njihov odnos s naracijom i obrnuto, kakav je njihov utjecaj na igrača te na koje načine igrač može utjecati na njih kako bi konstruirao i unaprijedio naraciju. Nakon toga pokušat će se objasniti jesu li videoigre zapravo, u svojoj suštini, narativne te zašto mnogi tvrde da jesu ili nisu. Na kraju će se uzeti u obzir sve prikazane činjenice te će biti donesen zaključak o obrađenoj temi. .

## 2. POJAVA VIDEOIGARA KAO MEDIJA

Razvoj današnjeg modernog društva, između ostaloga, započeo je i uključivanjem računala u ljudsku svakodnevicu. Tijekom posljednje četvrtine 20. stoljeća ono je pokrenulo veliku digitalnu revoluciju koja je imala dubok utjecaj na sve ljudske aktivnosti. Jedna od tih aktivnosti, na kojima će se temeljiti teza ovoga rada, jesu „tisućljetni fenomen“ (Huizinga, 1950: n. p.) – igre. One su također podvrgnute svojevrsnoj obnovi jer u rukama računala dobivaju suvremeno ruho dodajući svojim manifestacijama novu kategoriju – videoigre.

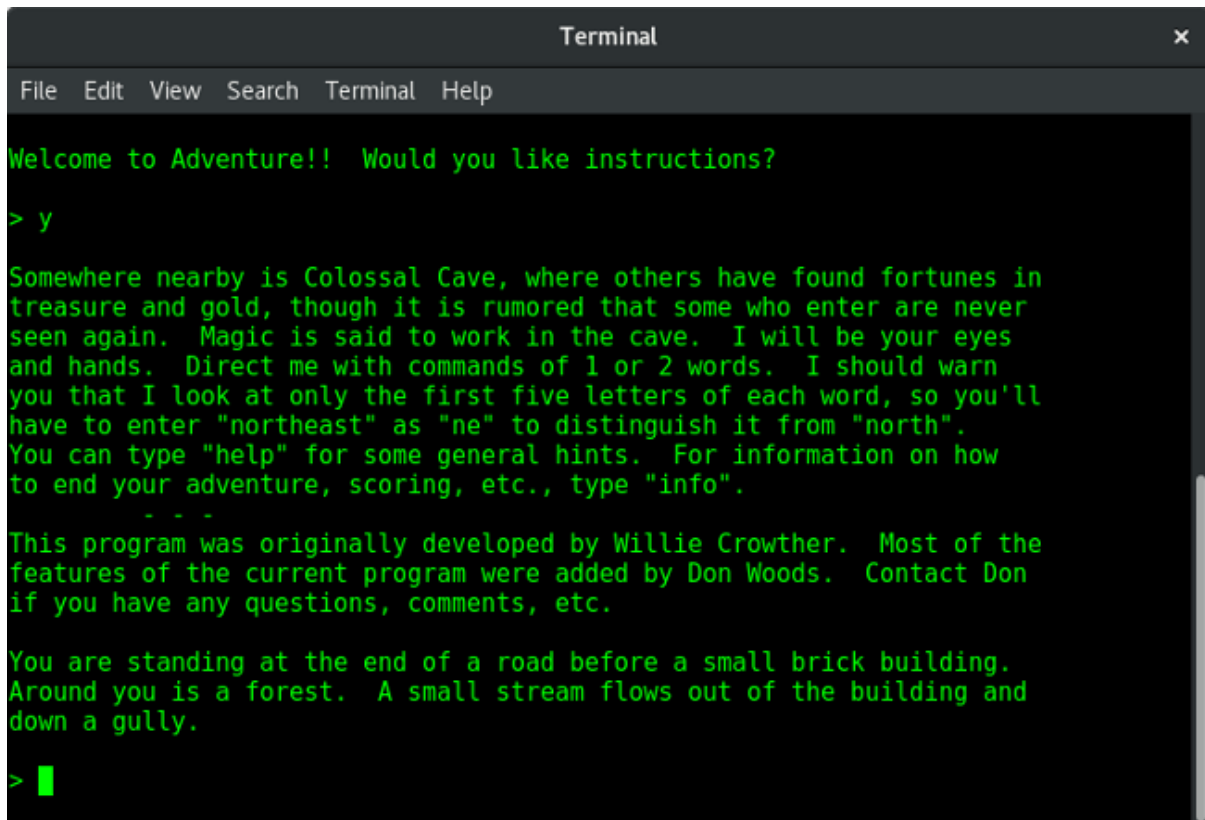
Videoigre su obilježene opozicijom njihovog dvostrukog podrijetla. S jedne strane, one su transpozicija (na ekranu) postojećih igara vještine, šanse, strategije ili tradicionalnih društvenih igara, poput *Ponga*. S druge strane, kao nasljednice stolnih igara poput *Dungeons & Dragons* (Slika 1.) ili „choose your own adventure“ knjiga, igraču pružaju mogućnost da odabere i proživi svoju priču.



Slika 1. „Stolna“ društvena igra *Dungeons & Dragons*



Najbolji je primjer ovakve interaktivne fikcije najpopularnija tekstualna avantura *Adventure*, prethodno poznata kao *Colossal Cave Adventure* (Slika 2.), koju je 1967. godine napisao računalni programer Will Crowther. Njegov se program ubrzo našao na tadašnjoj mreži, preteći današnjega interneta, ARPAnetu gdje ga je otkrio Don Woods (također računalni programer) i pretvorio u ono što je danas „Avantura“ je popularna čak i danas te je i dalje dostupna na Mreži gdje ju korisnici mogu igrati putem svojih internetskih preglednika. Ova se igra smatra začetnikom i temeljem svih ostalih igara interaktivne fikcije i tekstualnih avantura.

A screenshot of a terminal window titled "Terminal" with a standard menu bar (File, Edit, View, Search, Terminal, Help). The terminal displays the text of the Colossal Cave Adventure game in green on a black background. The text includes a welcome message, instructions on how to play, and a description of the starting location. The user has entered the command 'y' and a green cursor is visible at the end of the line.

```
Terminal
File Edit View Search Terminal Help
Welcome to Adventure!! Would you like instructions?
> y
Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first five letters of each word, so you'll
have to enter "northeast" as "ne" to distinguish it from "north".
You can type "help" for some general hints. For information on how
to end your adventure, scoring, etc., type "info".
- - -
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. Contact Don
if you have any questions, comments, etc.
You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully.
> █
```

Slika 2. – *Colossal Cave Adventure*, 1976.

Ove dvije inkarnacije novonastalog pojma videoigara, dok su jasno razdvojene, odnosno predstavljaju zasebne elemente, progresivno su djelovale prema fuziji. Prve akcijske videoigre bile su „nepobjedive“. Njihov je jedini cilj bio prikupiti što više bodova prije nego što se skonča uslijed beskonačnih valova prepreka bačenih na igrača. Nakon njih programeri videoigara počeli su razvijati „pobjedive“ igre u kojima igrač može postići određeni cilj i završiti igru kako bi mogao osjetiti određeno zadovoljstvo umjesto samo beskrajno prikupljati bodove. Tako su se u videoigramima počele pojavljivati različite priče sve do točke u kojoj je, prema Françoisu Graffardu (vodećem dizajneru *Visiwareove* igre *Planet of the Apes* iz 2001. godine),

„dominantna tendencija videoigara postala stavljanje igrača unutar priče. U današnje vrijeme čak i u najjednostavnijoj akcijskoj igri odvija se neka priča.“ (Bas, 2000: 45).

Ako promatramo današnju ponudu industrije videoigara na prvi se pogled čini kako su virtualni „ping-pong“ i interaktivno pripovijedanje konačno postigli neku skladnu ravnotežu. Igre poput *The Last of Us*, *Days Gone*, i *Detroit: Become Human* pozicionirale su se u „logici akcije“ i radnji priče (prikazivanjem protagonista s vlastitom psihologijom koji se mora boriti protiv drugih likova kako bi postigao neki cilj) te u tradiciji igre (budući da je igrač onaj koji mora postići napredak kroz razine, pucati na neprijatelje, boriti se i drugo). No, dubinsko ispitivanje poveznice koja objedinjuje igru i pripovijest otkriva jednu dvosmislenost. U većini igara narativne informacije igraču se prenose putem neinteraktivne kinematografske *cutscene* prakse koju se ne čini prikladno nazvati „interaktivnom naracijom“. Štoviše, ove sekvence često se mogu preskočiti pritiskom na određeno dugme tipkovnice ili igračeg kontrolora. Znači li to da one nisu važne?

Čini se kako novinari fokusirani na *gaming* industriju dijele ovo uvjerenje. Internetske stranice *IGN* ([www.ign.com](http://www.ign.com)) i *GameSpot* ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)), vodeće stranice za recenzije videoigara, prigodom ocjenjivanja gotovo i ne prate priču prikazanu u igrama. Njihova se procjena temelji na grafici, tj. izgledu igre, prezentaciji, načinu igranja, glazbi, vrijednosti ponovnog igranja i originalnosti. Važnost priče za ocjenjivanje jedne igre najviše dočarava dio recenzije Ivana Sulića, novinara stranice *IGN.com*, o igri *God of War*. Recenzija započinje dugotrajnim izlaganjem priče igre koje je potom popraćeno sa sljedećim zaključkom: „To je osnovni sinopsis, ali *God of War* mogao bi se tako jednostavno sažeti jednim retkom: Ako želite ubijati jezive stvari svojim ogromnim, nazubljenim noževima, je\*\*\*\* će vam se svidjeti ova igra” (Sulić, 2005: n. p.).

Valja istaknuti i druga različita opažanja, poput ona Jeff Gertsmana, novinara portala *gamespot.com*, u recenziji igre *Metal Gear Solid*, ponajviše prepoznate i hvaljene zbog kvalitete svojeg scenarija. Naime, on je svoju recenziju zaključio s: „...no, želimo li zaista igre koje nalikuju filmovima? Ako je Hideo Kojima, producent igre, bio toliko uložen u ovu vrstu kinematografskog iskustva, on bi doista trebao snimati filmove umjesto igara.“ (Gerstmann, 1998: n. p.). Kada to uzmemo u obzir, zamjećujemo velik problem u zajednici igara i naracije u videoigramama.

Složene priče koje se nalaze u videoigramama često se sažimaju u nekoliko redaka kao da se njihovo postojanje koristi isključivo u svrhu uspostave privlačnog konteksta za samu igru. Uz

to, mišljenje koje Gerstmann iznosi govori nam da igrači vole dobro tkane priče, ali da oni prije svega igraju videoigre kako bi igrali igre, a ne da im se pričaju priče.

Unatoč tome svjetska industrija videoigara jača je nego ikada. Neki podatci govore kako je u posljednjih nekoliko desetljeća prema ukupnim prihodima nadmašila glazbenu i filmsku industriju. Po svemu sudeći ovaj će se trend nastaviti i u bliskoj budućnosti, što bi se dobrim dijelom moglo pripisati i tehnološkim inovacijama s kraja 20. i početka 21. stoljeća jer je masovna proizvodnja tijekom godina učinila računala, konzole i igre znatno jeftinijima i pristupačnijima potrošačima. Međutim, postoje i dodatni argumenti. Broj mogućih upotreba samog medija (videoigara, računala i konzola) također se drastično povećao. Videoigre više nisu nešto u čemu može uživati samo odabrana skupina ljudi, što je jasno artikulirao i teoretičar videoigara Jesper Juul u svojoj knjizi *A Casual Revolution* iz 2010. godine. Neke su platforme čak preuzele model sličan onom popularnoga servisa za prijenos videosadržaja, *Netflix*, gdje se plaćanjem male mjesečne pretplate igre prenose putem mreže izravno na računala ili konzole umjesto da se kupuju fizički ili digitalnim putem. U novije vrijeme mnoge videoigre također nerijetko aktivno potiču osjećaj povezanosti i jedinstva. Uz golemu raznolikost audiovizualnih stilova, tematskih sadržaja, mehaničkih svojstava i karakteristika igara, industrija videoigara nudi široku paletu proizvoda u kojoj čak i oni najzibirljiviji mogu pronaći nešto za sebe.

Tako su videoigre postale bitan dio mnogih života i to, osim pukog užitka, iz različitih razloga. Neke od upotreba videoigara uključuju terapiju, (vojnu) obuku i simulaciju pa čak i potvrđivanje (društveno ili samovrijednost). Deterding et al. (2011: n. p.) upotrebu igara ili elemenata igara u kontekstima izvan samog igranja nazivaju *gamifikacija*.

Jedna od najvrjednijih primjena videoigara nalazi se u obrazovanju. Koristeći se kao pomoćno sredstvo pri učenju, videoigre mogu pomoći u poboljšanju različitih društvenih, jezičnih, matematičkih i vještina čitanja kod djece. Studije su pokazale kako upotreba igara može poboljšati učenje (Dondlinger, 2007), a znanstvenici su priznali i postojanje blagodati videoigara za mentalno zdravlje (Granic et al., 2014), istovremeno upozoravajući na moguće prekomjerne interpretacije podataka. U studiji o potencijalnim prednostima korištenja videoigara u obrazovanju ovlaštenu psiholog Mark Griffiths (2002: n. p.) kao neke od mogućih prednosti spominje povećano samopoštovanje, bolju koordinaciju ruka-oko i brže vrijeme reakcije.. Također, videoigre su se pokazale vrlo korisnim za razvoj vještina među skupinama ljudi s posebnim potrebama. Stoga je, osobito osobama mlađima od 25 godina, postalo gotovo nemoguće svakodnevno izbjegavati videoigre.

Valja razmotriti i obilje proizvoda plasiranih igračima kao i porast *e-sporta* i odgovarajućih turnira koji se emitiraju uživo milijunima gledatelja na platformama kao što su *Twitch.tv* i *YouTube Gaming*. Uz to, postoje tisuće mobilnih igara napravljenih za „pametne telefone“, a svakim ih se danom objavljuje sve više. Čak i neke društvene mreže svojim korisnicima nude različite igre koje se mogu igrati unutar *web* preglednika, integrirajući igru unutar mreže i zamagljujući linije između društvenih medija i videoigre. Tradicionalne „stolne igre“ i sport jednostavno se pretvaraju u digitalizirane verzije iste igre. Primjerice franšize igara *NHL* i *FIFA*, već spomenuti *Dungeons & Dragons*, ali i kartaške igre poput pasijansa i pokera, imaju svoje digitalne duplikate.

Videoigre se razlikuju od bilo kojeg tradicionalnog medija, a budući da je ovaj još uvijek novi medija postao toliko rasprostranjen u relativno kratkom vremenu, pojavila su se mnoga pitanja. Kako treba pristupiti ovom mediju? Što se može reći o samom mediju? Što igru čini igrom i kako se razlikuje od tradicionalnih medija? Velik dio rasprave usredotočen je, osim na vrijednosti i aspekte, na ispravnu metodu analize videoigara. Koji su adekvatni kriteriji za raspravu o ovom mediju? Postoji li prikladan način za analizu njegovih funkcija i svojstava, i ako da - koji? Slično kao u književnosti, filmu i drami, ideja da i videoigre imaju određenu narativnost općenito je prihvaćena među znanstvenicima. Problematičnija je uloga pripovijedanja u videoigrama kao i odnos dinamike igre i narativnih elemenata igre. Kakva je priroda ove interakcije?

Prije detaljnije rasprave i dubljeg ulaženja u samu problematiku naracije u videoigrama bit će pružene definicije i objašnjenja temeljnih pojmova potrebnih za daljnje razumijevanje rada kao i prikaz najbitnijih istraživanja vezanih uz videoigre i naraciju.

### 3. PREGLED GLAVNIH POJMOVA I ISTRAŽIVANJA

Kako bi se bilo koja igra uspješno analizirala, bilo da se radi o tradicionalnoj (stolnoj) igri ili videoigri, potrebno je uspostaviti okvir za analizu, ali i ukratko prikazati pojavu, razvoj i sadržaj studija videoigara i proučavanja narativa unutar igara koje su znatno napredovale u protekla dva desetljeća.

#### 3.1. Naratologija

Naratologija je znanost koja proučava narativ, tj. priču. Ovaj pojam javlja se 1970-ih godina i od tad ga usko proučava David Herman, profesor humanističkih znanosti s nekoliko prestižnih, američkih sveučilišta. On objašnjava kako su se uz naratologiju pojavljivale različite „mutacije“, tvrdeći kako „nema više referenciranja na podskup strukturne književne teorije. Danas se naratologija može upotrijebiti za bilo koji argumentirani pristup proučavanju narativno organiziranog diskursa, bilo da je riječ o književnom, povijesnom, razgovornom, filmskom ili drugom.“ (Herman, 1999: 27).

Tri su izraza središnja u naratologiji: priča, pripovijest i pripovijedanje (francuski: *histoire, récit, et narration*). Međutim, iako slična, sva tri pojma imaju različite primjene, ovisno o pristupu. Za neke narativ označava tekst recitacije i događaje koji se prepričavaju, a može se koristiti i kao imenica (primjerice, pripovijest o putovanjima u inozemstvo) i kao pridjev (primjerice, proučavanje pripovjedačkog diskursa). O odnosima ove tri ideje temeljne za narativnu teoriju govori klasična, trodjelna podjela francuskog literarnog kritičara Gérarda Genettea. Genette (1972: n. p.) tvrdi kako je priča niz događaja koji se zbivaju s jednim ili više likova u određenom svijetu; pripovijedanje je organizacija ove priče u tekstu i stilu u kojem je nastala; a naracija je način komuniciranja tog narativa. Vincent Jouve (1999: 24) nadovezuje se na ovu definiciju tvrdeći kako pripovijest obuhvaća redoslijed kojim su događaji prikazani, stajalište iz kojeg su ispričani ili naratorov stupanj implikacije. Ova objašnjenja pojašnjavaju poziciju koju ti pojmovi zauzimaju, ali kako ih možemo precizno definirati?

Ovaj dio rada kratko će se osvrnuti na opreku naratologije i ludologije kako bi se lakše prikazali problemi definiranja naratologije i njenih pojmova, a kasnije će biti prikazani i objašnjeni sami pojmovi škole naratologije i ludologije te njihov značaj.

U studijama videoigara rasprava o naratologiji i ludologiji može se u velikoj mjeri pripisati mnoštvu definicija koje koriste različiti istraživači. Marie-Laure Ryan (2006: 184) primjećuje kako će ludolozi više voljeti klasičnu naratologiju jer ona negira narativnost govoreći kako ona pripada kazalištu ili kinu. Ovakvom logikom videoigre bi bile isključene iz reda narativnih medija. S druge strane, Markku Eskelinen (2001: n. p.) svoj argument temelji na definiciji pripovijesti koju je 1987. dao Gerald Prince: „Narativno: prepričavanje (proizvoda i procesa, predmeta i djela, strukture i strukturiranja) jednog ili više stvarnih ili izmišljenih događaja koje je jedan, dva ili više pripovjedača pripočelo jednom, dvama ili više pripovjedačima.“ (Prince, 1987: 58).

Jasno je da će se netko tko usvoji ove uvjete kako bi kvalificirao nešto kao narativ teško složiti s nekim koji, slijedeći Tvetana Todorova (1978: 66), pripovijest shvaća kao nešto mnogo globalnije (slijed jedinica u transformaciji). Većina znanstvenika i proučavatelja studija videoigara ipak o naraciji razmišlja u širem smislu. Ryan (2006: 185), na primjer, kaže da slijedi kognitivnog teoretičara filma Davida Bordwella koji ističe: „Narativ možemo smatrati lancem događaja u uzročno-posljedičnoj vezi koji se događaju u određenom vremenu i prostoru.“ (Bordwell, 1997: 90). Zbog toga je vrlo važno jasno definirati što mislimo kada se referiramo na priču, pripovijest ili pripovijedanje. .

Glavni argumenti kojima su se koristili ludolozi temeljili su se na radu Marie-Lauren Ryan *Avatars of Story* iz 2006. godine. Neki od ovih argumenata odnose se na sadržaj i uočavaju izostanak nekog elementa koji je presudan za priču, primjerice „u apstraktnim igrama poput Tetrisa postoje postavke, objekti i događaji, ali definitivno nema likova.“ (Eskelinen, 2001: n. p.). Međutim, većina ludoloških kritika mogu se sažeti u četiri glavna argumenta:

1. Argument vremenske udaljenosti – pripovijest je definirana dvostrukom vremenošću – uvijek postoji vrijeme pripovjedača ili označitelja i vrijeme onoga što je rečeno ili označeno. Bez ove vremenske udaljenosti nešto ne može biti „pripovijedanje“ već samo „pokazivanje“ ili „opis“. Ova dva načina prikazivanja priče ne koriste iste principe kao pripovijedanje. U igri se sve aktivnosti igrača odvijaju u sadašnjem, tekućem vremenu. Kao takve igre ne pričaju događaje, kao što bi pripovijedanje, nego ih „samo prikazuju“.
2. Argument pripovjedača – da bi se pripovijest dogodila mora postojati autoritet koji govori. Ako nitko ne govori onda se događaji ne pripovijedaju, već pokazuju. Pojam

„autoritet“ u ovom smislu odnosi se na strukturiranu hijerarhiju određenih entiteta odgovornih za pripovijedanje koji nisu isključivo ograničeni na specifične naratore.

3. Argument interpenetracije – moderne videoigre prikazuju naizmjenično interaktivne i narativne segmente bez međusobnog prožimanja. Na ovaj način nikada ne postoji „interaktivna pripovijest“ već samo narativni segmenti koji se izmjenjuju s interaktivnim dijelovima.
4. Argument linearnosti – budući da su videoigre interaktivne događaji koji se odvijaju tijekom igre nisu unaprijed definirani dok je pripovijedanje točno određeno. (Ryan, 2006: n. p.).

### **3.1.1. Polarnost ludologije i naratologije**

Naratologija se uglavnom vrti oko dva pitanja. Prvi se odnosi na sadržaj ili na ono „što“: što je priča i od čega se stvara? Drugi želi razumjeti „kako“: kako priča mora biti predstavljena da bi se smatrala narativom? Ovdje se pak pokušava odgovoriti na dva pitanja koja se često preklapaju:

1. Jesu li videoigre narativne u općem smislu „prenošenja priče“? Ono što u ovom slučaju pokušavamo učiniti jest saznati jesu li igre sposobne isporučiti sadržaj koji zadovoljava minimalne uvjete potrebne kako bi bile smatrane „pričom“.
2. Jesu li videoigre „pripovijedne“ u užem smislu suprotnosti između pričanja i prikazivanja u književnosti i filmu? Ovo je pitanje najčešće se postavlja kao „Kako videoigre komuniciraju priče?“.

„Ove dvije osi razmišljanja odgovaraju dvjema školama razmišljanja o književnosti, a to su narativna semiotika (disciplina koja proučava strukturu priče, tj. sadržaj) i naratologija (disciplina koja proučava strukturu narativa, tj. oblik).“ (Jouve, 1999: 184-185). André Gaudreault (1988: 42) te iste vidike vidi kao dva podskupa naratologije. Naratologija sadržaja fokusira se na proučavanje narativnog sadržaja (tj. ispričane priče) neovisno o mediju koji ga prikazuje, dok naratologija izraza narativni diskurs smatra važnijim od sadržaja.

Ove dvije vrste narativnosti imaju vrlo neujednačen značaj za ludologe i naratologe koji raspravljaju o sudbini videoigara. Naratologija sadržaja o kojoj govori Gaudreault predstavlja propusnost ovog medija i njegovu sposobnost komuniciranja priča koje postoje unutar samih njih. Kao rezultat te su priče relativno male važnosti. Slično tome, glazba se, poput gotovo svih medija, može mobilizirati za prenošenje priče ako umjetnik tako odluči. Međutim, nekim medijima, poput filma, to je teško učiniti. Način na koji oni djeluju prirodno je prožet narativnošću.

„Čini se da s jedne strane postoji vrsta narativnosti koju bismo mogli kvalificirati kao vanjsku koja se odnosi samo na narativne sadržaje, neovisno o sredstvima (izrazima) izražavanja kojom se narativ komunicira. S druge strane, čini se da je narativnost koju možemo nazvati intrinzičnom izravno povezana sa sredstvima izražavanja od kojih se neka mogu smatrati intrinzično narativnima.“ (Gaudreault, 1988: 43).

## **3.2. Interaktivnost**

Koncept koji je u srcu digitalne revolucije, interaktivnost, može se razumjeti na više načina. Chris Crawford koristi vrlo jednostavnu i metaforičku definiciju: „Interaktivnost definiram kao ciklički proces u kojem dva glumca naizmjenično slušaju, razmišljaju i razgovaraju jedan s drugim. Dobar razgovor pruža idealan primjer bogate interaktivnosti.“ (Crawford, 2003: 262). Lev Manovich taj izraz koristi u vrlo širokom smislu koji uključuje mentalnu i kognitivnu aktivnost čitatelja: „Sva klasična pa i modernija umjetnost već je bila 'interaktivna' na brojne načine. Elipsa u književnom pripovijedanju, nedostajući detalji predmeta u vizualnoj umjetnosti i drugi reprezentativni 'prečaci' zahtijevali su od korisnika da popunjava nedostajuće podatke.“ (Manovich, 2001: 56).

Ako ovaj fenomen shvatimo na taj način tada računalo zapravo ne nudi ništa revolucionarno ono pruža materiju koja će se tumačiti, a za to zahtijeva uporabu naših recepcijskih sposobnosti, kao i svi drugi mediji. No, to nam ne dopušta da, u ovom kontekstu, uzmemo u obzir specifičnu interaktivnost računala jer ona nam nudi mogućnosti koje čitanje knjige ili gledanje filma ne mogu reproducirati.

Razlikovanje je pratio i opisao Eric Zimmerman (2004: n. p.). Prema njegovim riječima, interaktivnost se može podijeliti na četiri vrste:



1. Kognitivna interaktivnost – pojavljuje se na razini interpretacije, a sastavljena je od „učinaka čitanja“ koje je Lev Manovich definirao u svom djelu. Knjiga ili film stoga su „interaktivni“ jer pružaju informacije čitatelju koji ih može koristiti za konstruiranje značenja i „popunjavanje praznina“.
2. Funkcionalna interaktivnost – obuhvaća sve radnje koje korisnik može izvršiti na materijalnoj podršci teksta, bez izravne promjene. Prelistavanje stranica romana, pojačavanje gumba glasnoće pojačala ili zaustavljanje projekcije filma primjeri su funkcionalne interaktivnosti jer u svim slučajevima tekst (kao niz znakova) nije zahvaćen i pod utjecajem.
3. Izričita (eksplicitna) interaktivnost (dizajnira autor proizvoda) – ovaj objekt zahtijeva manipulaciju od strane interaktora koji izravno utječe na znakove koji čine tekst.
4. Meta-interaktivnost – sastoji se od djelovanja na tekst izvana. Potrošači se mogu uključiti u ovaj oblik interaktivnosti kada zatraže vlasništvo nad tekстом ili stvore njegovu varijaciju (primjerice, *fan fiction novels*).

Od gore spomenute četiri vrste interaktivnosti u ovoj smo raspravi zainteresirani u prvom redu za eksplicitnu interaktivnost budući da se računalo upravo na toj bazi razlikuje od tradicionalnih medija. Zimmermanova definicija u tom smislu nije dovoljno određena (objašnjenje interaktivnosti nije glavni cilj njegovog teksta) i stoga će se daljnja rasprava o interaktivnosti nastaviti na osnovu Espen Aarsethove studije o cybertekstu i ergodičkoj literaturi.

### 3.3. Igre

Drugi pojam kojeg moramo definirati jest „igre“, koncept koji je teže definirati nego što se to čini. Wittgenstein (1995: 147-148) je rekao da se igre ne mogu identificirati ne zato što imaju određeni broj zajedničkih karakteristika već zato što predstavljaju neku vrstu „obiteljske sličnosti“. Međutim, autor se na ovaj argument poziva zbog demonstracije njegove filozofije jezika, a ne zbog njegove inherentne, dokazane istinitosti. O teškoćama definiranja ovoga pojma govori i sam broj postojećih definicija danas. Brojni autori ponudili su svoju definiciju „igre“. Umjesto predstavljanja i analiziranja svakog prijedloga pojedinog autora, nešto što su već napravili Katie Salen i Eric Zimmerman u svom radu *Rules of Play* i Jesper Juul u *Half-Realu*, ovdje se iznosi danas najrasprostranjeniji, „klasični“ model igre kojeg definira Juul: „Igra je sustav temeljen na pravilima s varijabilnim i mjerljivim ishodom, gdje se različitim ishodima dodjeljuju različite vrijednosti, igrač ulaže napore kako bi utjecao na ishod, igrač se osjeća emocionalno vezan za ishod, a o posljedicama aktivnosti se može pregovarati.“ (Juul, 2005: 36-54).

Ova definicija sadrži šest ključnih elemenata koje Juul navodi:

1. Pravila – igre se temelje na pravilima.
2. Promjenjiv i mjerljiv rezultat – igra se može završiti na više, različitih načina, a svakom od mogućih rezultata dodijeljena je jasna i nedvosmislena vrijednost (primjerice, pomoću bodova).
3. Vrijednost rezultata – neki su rezultati pozitivni dok su drugi negativni (pobjeda ili gubitak).
4. Napor igrača – da bi se igra odigrala igrač mora raditi ili uložiti napore kako bi pokušao pobijediti.
5. Privrženost igrača ishodu – igrač želi pobijediti i brine o ishodu.
6. Pregovaračke posljedice – igra se može igrati jednostavno, za zabavu, ili joj se dodjeljuju posljedice izvan igre (primjerice, klađenje novcem, osvajanje pehara u kupu...).

Jedna od prednosti ovog modela je ta što su zahvaljujući šestom elementu sve prakse koje usporedno nazivamo „igrama“, poput „igra života“ ili „političke igre (i laži)“, isključene iz ove definicije igre jer u oba slučaja posljedice prelaze granice okvira igre bez mogućnosti pregovaranja, osim ako, naravno, nisu prikazane u sekundarnom okviru, poput igre koja simulira određene aspekte života ili politiku.

Ostao je još samo jedan detalj za objasniti - priroda odnosa kojeg igrači imaju s različitim vrstama igara. U tu svrhu iskoristit će se tvrdnje Rogera Cailloisa. . Prema njegovim riječima (1958: n. p.) igre se grade prema četiri glave potrebe igrača:

1. Agon – natjecateljski nagon koji poziva igrače da se bore kako bi pobijedili.
2. Alea – agonova suprotnost, predstavlja pasivno prihvaćanje slučajnosti, sreće, sudbine ili bilo kakve nekontrolirane situacije.
3. Mimika – želja za oponašanjem, pretvaranje da smo netko drugi ili da radimo nešto drugo.
4. Ilinx – potraga za „vrtoglavicom“, snažnim, ili u najmanju ruku neobičnim, fizičkim osjećajima.

Ovi različiti nagoni i želje kombiniraju se u cjelinu aktivnosti igranja što se može organizirati između dva pola. S jedne strane je *payia* („zabava“) - zabavna i pomalo kaotična aktivnost u kojoj je igra besplatna i jedina briga je užitak. S druge strane je *ludus* koji postoji u strogom strukturiranju radnji i akcija u sustavu pravila. Stoga možemo upotrijebiti Cailloisovu tipologiju radi boljeg nijansiranja igračkih aktivnosti na koje se kolokvijalno pozivamo koristeći izraze „igranje“ i „igra“. Na primjer, šah je strogo strukturirana igra koja se oslanja na precizna pravila (*ludus*) i temelji se na sukobu dva igrača koja žele pobijediti (*agon*), dok djeca koja se igraju s lutkama ili akcijskim figurama izvlače zadovoljstvo iz pretvaranja (*mimikrije*) bez muke s pravilima, prema vlastitom zadovoljstvu (*payia*).

### 3.4. Videoigre

Posljednji koncept koji treba definirati jest „videoigra“. Ovaj se pojam ne koristi jednolično u svakodnevnoj upotrebi. Neki ga koriste isključivo kada se odnose na igre koje se igraju na igraćim konzolama priključenim na televizore (poput Microsoftovog Xboxa ili Sonyjevog PlayStationa), a koriste pojam „računalne igre“ kada govore o igrama koje se igraju na računalu. Drugi pak termin „računalne igre“ koriste za bilo koju igru reguliranu od strane računalnog procesora, bilo na konzoli ili na računalu.

Klasifikacija koja će koristiti temelji se na definiciji Jespera Juula: „Videoigre su igre koje se koriste računalnom snagom, gdje računalo podržava pravila igre i gdje se igra pomoću video prikaza.“ (Juul, 2005: n. p.). Videoigre kao cjelinu možemo podijeliti na mnogo različitih načina:

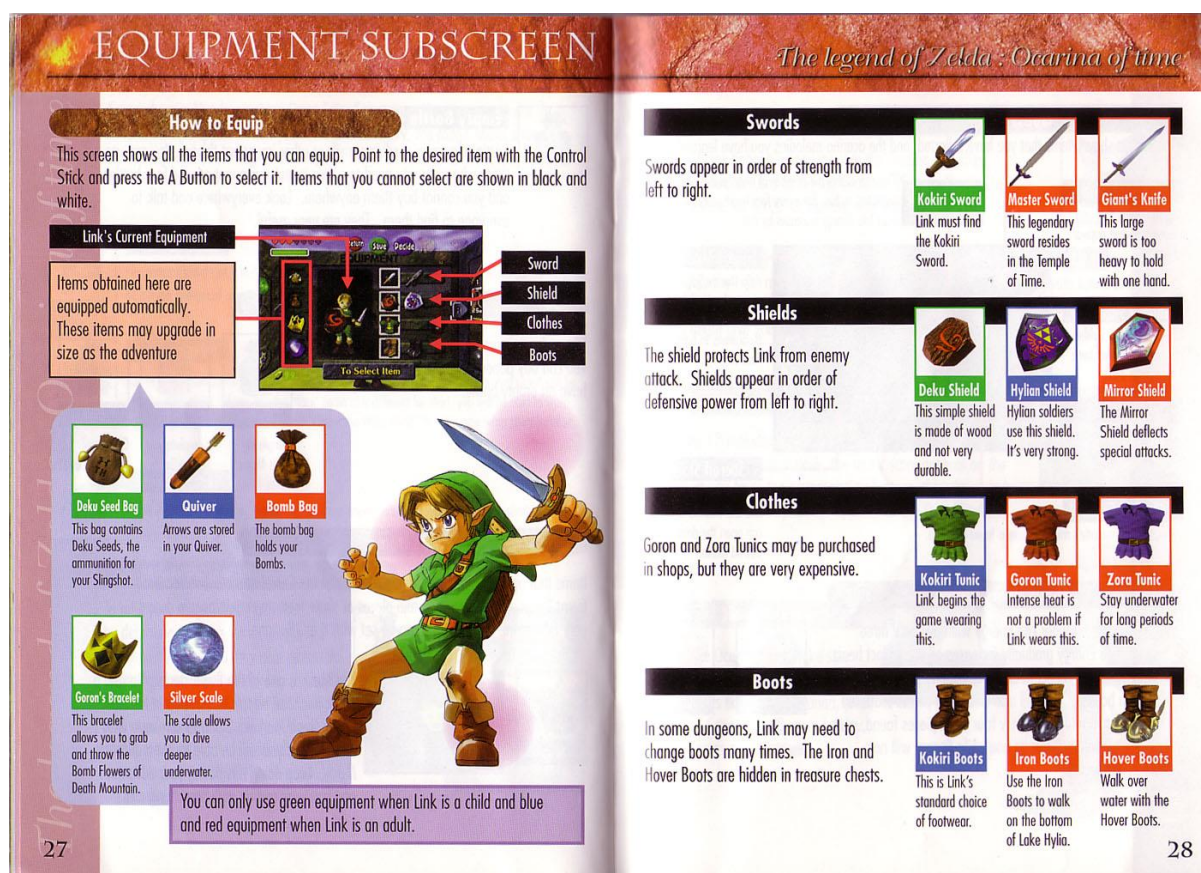
- Prema njihovoj materijalnoj podršci ili kontekstu prijema – kako je već spomenuto, postoje konzole i računalne ili PC (Personal Computer) igre, ali i arkadne igre ili igre temeljene na perifernim uređajima kao što su „svjetlosni pištolji“, podne prostirke, volani, upravljači slični onima iz zrakoplova, itd.
- Prema njihovom broju igrača – povijesno, uvijek su postojale igre za jednog igrača i za više igrača. Nedavno su se pojavile „igre za masovan broj igrača“ zahvaljujući razvoju interneta. Te se igre temelje na gigantskim virtualnim svjetovima u kojima deseci tisuća igrača igraju koristeći lik (avatar) kojeg su stvorili sami. Obično ih nazivaju *MMOG* (*Massive Multi-Player Online Games*), izraz koji se može prilagoditi različitim, specifičnijim žanrovima igara, kao što su *MMORPG* (*Massive Multi-player Online Role-Playing Game*), *MMOFPS* (*Massive Multi-player Online First-Person Shooter*) i tako dalje.

U svom nastavku rad će se fokusirati na videoigre za jednog igrača, odnosno na interaktivnost između čovjeka i stroja što isključuje prethodno navedene MMO igre. Nakon prezentiranja mnogih različitih pojmova, shvaćanja i definicija, pričati o naraciji u videoigramama te istovremeno zadirati u svaki od navedenih aspekata bio bi pristup koji nadilazi okvire i potrebe ovoga rada. Radeći samo na ovoj određenoj, ali i dalje širokoj kategoriji videoigara lakše će se doći do zaključka koji će se moći primijeniti i na ostale kategorije i potkategorije videoigara.

### 3.4.1. Narativni deskriptori u videoigrama

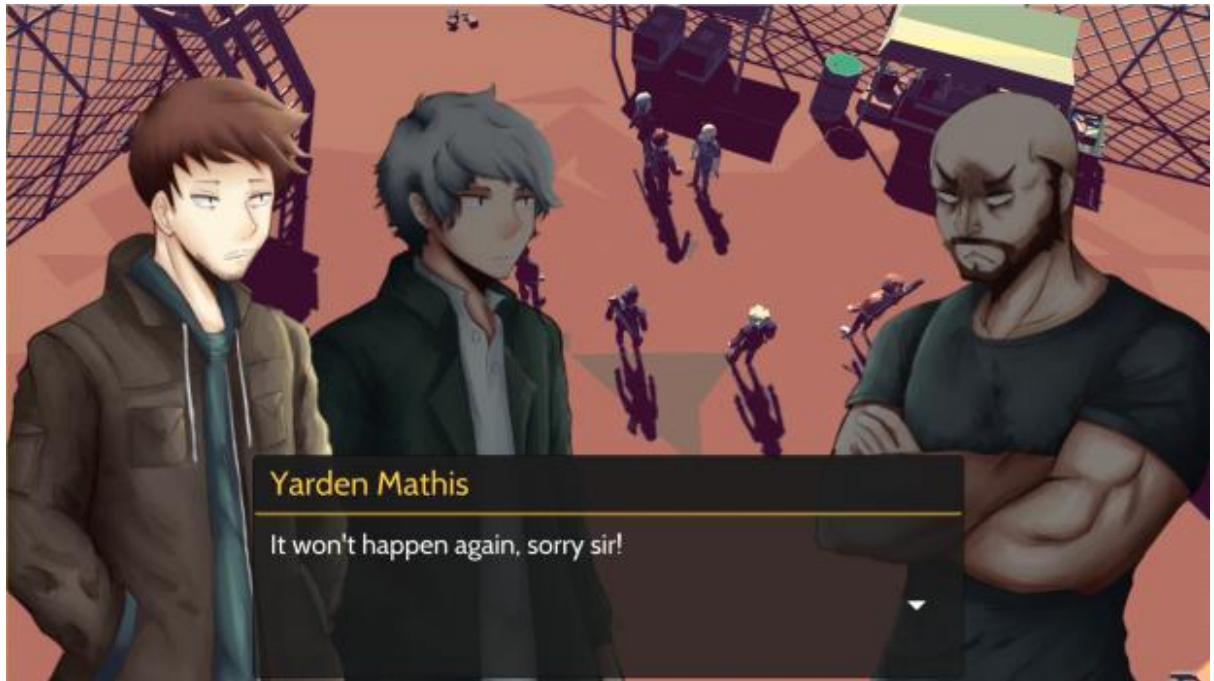
Narativni deskriptori su elementi igre koji igraču komuniciraju aspekte svoje priče. Ovo je dosta širok pojam koji obuhvaća većinu vizualnih i mehaničkih elemenata igre kao i njenu okolinu i kontekst, ali za lakše razumijevanje rada navest će se najosnovnije:

1. Priručnik za igru (Slika 3.) – nekada je to bila kratka knjižica koja dolazi zajedno s fizičkom kopijom igre te sadrži dodatne informacije o tome kako igrati igru i o priči. Danas su te informacije najčešće dostupne na internetu, pogotovo uz snažan razvoj digitalne kupovine.



Slika 3. Priručnik za videoigru *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

2. *Cutscene* (Slika 4.) – kratki video zapisi koji prikazuju dijaloge između likova, predstavljaju nove elemente igre, postavljaju raspoloženje ili pružaju bilo kakve druge informacije potrebne za daljnje razumijevanje i napredovanje kroz igru.



Slika 4. Prikaz *cutscene* dijaloga u igri *Bright Red Skies*

3. Elementi sučelja (Slika 5.) – igrači kontroler, tipkovnica i miš ili bilo koji drugi način unosa pri interakciji s igrom te sve ono što nam govori kako i gdje se koriste i što znače.



Slika 5. Elementi sučelja u videoigri *Final Fantasy I*

4. Vizualni elementi – sve ono što igrač vidi i što se nalazi oko njega.

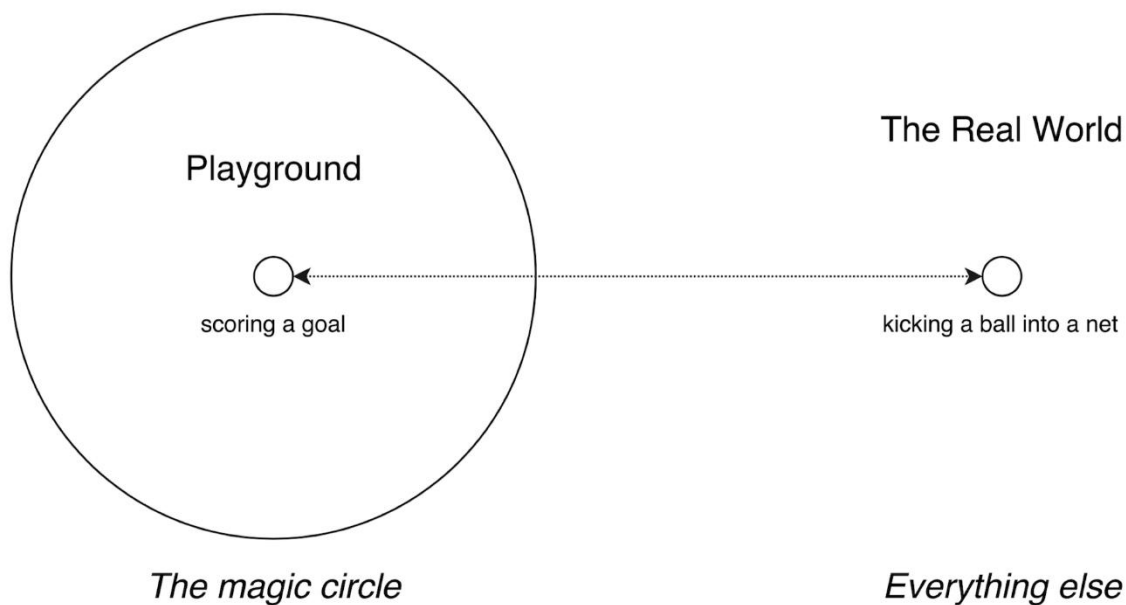
### 3.5. Rane studije

Teško je utvrditi točnu početnu točku za proučavanje videoigara. Dok su igre, kao kulturni i društveni fenomen, proučavane davno prije, interes za proučavanje videoigara pojavio se nakon velikog uspjeha medija kojeg proučava i s kojim se sada zajedno razvija. Juul naglašava upravo taj fenomen: „Ova kratka povijest bila je nešto poput zlatne groznice i utrke prema tome tko će prvi istaknuti posebne aspekte igara, oblikovati polje, definirati riječi i ukazati na sličnosti i različitosti između igara i drugih kulturnih oblika.“ (Juul, 2010: 11).

Ovaj „teorijski napad“ može objasniti zašto je danas za studije videoigara karakteristično takvo obilje glasova koji dolaze iz mnogih različitih područja istraživanja, što dodatno povećava klimu „pojmovnog nemira“. Kao što ističe Juul (2005: 10), dva klasična teksta studija igara su *Homo Ludens* Johanna Huizinge iz 1949. godine i *Man, Play and Games* Roger Cailloisa iz 1961. godine. Iako su oba ova djela imala značajan utjecaj oni se uglavnom usredotočuju na pojam igre u sociokulturnom kontekstu i čini se kao da sami zanemaruju igre. Juul potvrđuje ovu misao u svojoj raspravi o Huizinginom nasljedstvu navodeći kako se Huizinga „fokusira na igru kao središnju komponentu cijele kulture“, ali „pruža samo skrivene rasprave o igrama kao takvim.“ (Juul, 2005: 10).

S druge strane, Huizingin koncept čarobnog kruga (Slika 6.) u velikoj je mjeri utjecao na studije videoigara. On putem ovog koncepta igre opisuje kao „privremeni svijet unutar običnog svijeta, posvećen izvođenju čina odvojeno od običnog svijeta.“ (Huizinga, 1950: 10). Nieuwdorp (2008: 6) napominje da je taj koncept kasnije ponovno uveden i primijenjen na studijama videoigara Katie Salen i Eric Zimmermana, dva autora koja su važna u suvremenim studijama videoigara.





Slika 6. Huizingin koncept čarobnog kruga

Zaključno, činjenica da su ovi tekstovi napisani u razdoblju u kojem videoigre još nisu postojale, što znači da su ih stvarali znanstvenici koji su imali radikalno različit referentni okvir, ne sprječava ih da još uvijek budu relevantni suvremenim teoretičarima videoigara.

### 3.6. Cybertekst i ergodička literatura

Espen Aarseth je posebno važan autor kada se govori o proučavanju videoigara. U svom radu, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* iz 1997. godine, norveški akademik upoznao je svijet s ergodičkom literaturom i konceptom *cyberteksta*. Ova dva pojma značajno su oblikovali studije teksta i studije videoigara.

Važno je primijetiti da se Aarsethovo rad u početku nije nužno odnosio na videoigre već, kao što naslov sugerira, na određenu vrstu tekstova. Unatoč tome, Aarseth se često smatra jednim od očeva utemeljitelja studija videoigara. Klevjer Aarsethovo koncept ergodike opisuje kao „princip rada s materijalnošću teksta, sudjelovanje u izgradnji njegove materijalne strukture“ (Klevjer, 2006:44). Sam Aarseth (1997: n.p.) naglašava činjenicu da se neki tekstovi (cybertekstovi su samo jedan od mogućih tipova ergodičke literature) ne mogu analizirati



tradicionalnom književnom teorijom jer su oni inherentno različiti. Aarseth nadalje pojašnjava da su u ergodičkoj literaturi potrebni drugi, netrivialni naponi kako bi čitatelj mogao proći kroz tekst.

„Koncept cyberteksta usredotočen je na mehaničku organizaciju teksta, postavljajući zamršenosti medija kao sastavni dio književne razmjene. Međutim, također usredotočuje pažnju na potrošača ili korisnika teksta kao integriraniju figuru čak i više nego što bi to tvrdili *reader-response* teoretičari. Predstava njihovog čitatelja odvija se u potpunosti u njegovoj glavi, dok korisnik cyberteksta također nastupa u ekstranoematskom smislu (pojavljuje se izvan granica ljudske misli). Tijekom cybertekstualnog postupka korisnik će izvršiti semiotički niz, a ovaj selektivni pokret djelo je fizičke konstrukcije kojeg različiti koncepti 'čitanja' ne uzimaju u obzir. Taj fenomen nazivam 'ergodika'.“ (Aarseth, 1997: 1).

Cybertekst se može definirati kao tekst (još uvijek u širem smislu - sekvenca označitelja) koji za čitanje zahtijeva aktivnu intervenciju od strane čitatelja. Prelazeći tekst, čitatelj donosi odluke i određuje semiotički niz što znači da dva čitanja neće omogućiti pristup istim znakovima. Tekst se može očitovati na različite načine - promjenjiv je. Moramo također imati na umu da su cybertekstovi postojali i prije dolaska računala (treba se prisjetiti *choose your own adventure* knjiga spomenutih na početku rada) te stoga nisu vezani za nove medije.

Ako se interaktivnost općenito može shvatiti kao ergodična aktivnost ostvarena na cybertekstu moramo dalje razjasniti njeno funkcioniranje. U tu svrhu koristit će se definicija koju je dao Jeffrey Allan Ward: „Interaktivnost je proces u kojem sudionici naizmjenice (ciklično) prezentiraju prilagođene odgovore na prilagođene akcije.“ (Ward, 2004: 15). Ova definicija pruža dvije prednosti.

Prvo, ona isključuje jednostavnu „reaktivnost“ – da bi došlo do interakcije oba sudionika moraju pružiti odgovore. Prigodom gledanja filma reagiramo na njegov sadržaj formuliranjem hipoteza i smisla, ali film neumoljivo napreduje nepromijenjen odgovorom gledatelja. Da bi se dogodila istinska interakcija, a ne samo ponovno djelovanje ili, da se upotrijebi Zimmermanova klasifikacija, kognitivna interaktivnost, potrebno je da, slijedeći Chrisa Crawforda, „dva glumca naizmjenično slušaju, razmišljaju i razgovaraju jedan s drugim.“ (Crawford, 2003: 262). Dakle, knjige i filmovi nisu interaktivni jer nikada „ne slušaju“, „ne razmišljaju“, ne moraju tumačiti „odgovore“ svojih čitatelja ili gledatelja i „razgovaraju“ cijelo vrijeme. Interaktivnost mora biti uzajamna. Niti jedna interaktivnost ne može biti moguća bez pojma „inter“ jer tada je samo „aktivnost“.

Zatim, Wardova formulacija koristi koncept „prilagođeni odgovori na prilagođene radnje“. Postojanje odgovora teksta na akciju koja je učinjena zbog samog teksta nije dovoljno da se zaključi da je došlo do interaktivnosti. Njegov odgovor ne smije biti posve slučajan i izazvati drugi koherentan odgovor (ili radnju) nakon toga (koji se ipak može znatno razlikovati od onoga što je interaktor očekivao). Dakle, možemo reći da je interaktivnost razmjena.

Aarseth u svojoj tipologiji cyberteksta razlikuje i „tekstonske“ i „scenarističke“ elemente igre. Drugim riječima, razlikuje znakove koji postoje u igri od znakova u igri kao što su prikazani igraču. Budući da je diskurs ponekad prilično nejasan može biti teško shvatiti što to neki od ovih pojmova zapravo znače, ali suština koju treba imati na umu u svemu tome jest da se Aarsethovo djelo može promatrati i koristiti kao opravdanje za uspostavu nove discipline. Tradicionalna književna teorija nedovoljno je sposobna analizirati nelinearne vrste tekstova, poput cyberteksta i drugih vrsta ergodičke literature.

### **3.7. Ludologija nasuprot narativizmu**

Ne iznenađujuće, Aarsethova opažanja o cybertekstovima i ergodičkoj literaturi dovela su do pojave koja je bila predmetom mnogih članaka koji se tiču analize videoigara: podjele između takozvanih ludologa i narativista. Anti-narativna nit već je klijala iz ergodike, koja se također naziva „ludski zaokret“, ali ubrzo je nesklad među znanstvenicima eskalirao. To se dogodilo uglavnom nakon što je Gonzalo Frasca u svom članku *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* iz 1999. godine uveo termin ludologija: „Predložit ćemo termin ludologija – od „ludus“, latinske riječi za igru, kako bi se odnosili na još nepostojeću 'disciplinu koja proučava igru i igru aktivnosti.'“ (Frasca, 1999: n. p.). Iako je Frasca tvrdio kako niti on niti Aarseth nisu izmislili taj pojam, on je i dalje izazivao žestoku raspravu u akademskoj zajednici. Ludolozi bi u potpunosti odbacili narativne analize negirajući postojanje veze između naracije i igre budući da igre poput *Ponga* i *Tetrisa* ne dijele mnoge osobine narativa i usredotočili bi se na formalnu analizu igre i njezine mehanike.

Za ludologe proučavanje videoigara zahtijeva razvoj novih analitičkih koncepata prilagođenih igrama općenito i posebno videoigrama jer teorije razvijene za druge medije ne mogu objasniti njihovu specifičnost. Prema njima, igra i pripovijedanje dva su pojma koji su ili nespojivi ili izravne suprotnosti. Upravo ovo je poanta koju Frasca pokušava iznijeti u svom radu.

Mnogo mislilaca i dizajnera igara, poput Jespera Juula ili Grega Costikyana, ponavljaju ovu ludološku liniju razmišljanja: „Priča je antiteza igre. Najbolji način da se priča priča je u linearnom obliku. Najbolji način za stvaranje igre je pružanje strukture unutar koje igrač ima slobodu djelovanja. Stvaranje igre s pričom (ili priče s elementima igre) je jednako pronalaženju kuteva u krugu, pokušavajući izmisliti sintezu između antiteza igre i priče.“ (Costikyan, 2000: n.p.)

Costikyan ne odbacuje važnost ili interes priče u igri već drži da igre nisu intrinzično narativne. Njegovo gledište, koje ludolozi općenito dijele, može se sažeti s dva opća argumenta:

1. Videoigre u osnovi nisu narativne jer su u osnovi interaktivne. Sve su igre interaktivne, ali mnoge se ne trude komunicirati priču.
2. Kad videoigra želi ispričati priču to čini pomoću kinematografskih ili književnih tehnika. To znači da videoigre ne posjeduju potrebne alate za samoobjavljivanje pripovijesti.

Suprotno tome, Frasca opisuje narativiste kao učenjake koji drže mišljenje da su „igre usko povezane s narativom i / ili da ih treba analizirati, barem dijelom, kroz naratologiju.“ (Frasca, 2003:93).

Škola naratologije temelji se na gledanju videoigara kao novog načina izražavanja i reagiranja na „želju za fikcijom“ (Odin, 2000:11) koja se nalazi unutar svakog čovjeka. Prema shvaćanju radova više autora, kao što je to bio slučaj s filmom s kraja 19. stoljeća na videoigre treba gledati kao na novi izražajni oblik čiji narativni potencijal tek treba razviti. (Laurel, 1991; Murray, 1997; Ryan, 2001). Prema tome, teorije naratologije razvijene u književnim i filmskim studijama služe kao osnovni analitički alati za proučavanje ovog novog medija. Igranje videoigara u osnovi je igrati ulogu glavnog lika u priči i doživjeti „interaktivnu pripovijest“.

### **3.8. Srednji položaj ludologije i naratologije**

Frasca (2003: 223) u svom djelu *Simulation versus Narrative*, s gledišta ludologa, objavljuje da „narativna paradigma i dalje prevladava“. No, danas, nakon skoro dva desetljeća, čini se da se situacija okrenula. Frasca pobija mnoge zablude o raspravi koja se odvila nakon

prihvaćenog pojma „ludologije“ 1999. godine i ističe kako to zapravo nikada nije ni bila rasprava te da su svi sporovi između ludologa i narativista zapravo bili posljedica nerazumijevanja. To je potaknulo jednu od glavnih promjena mentaliteta u današnjoj disciplini proučavanja videoigara. Frascini argumenti pokazuju da je čak i Aarseth potvrdio preklapanje između pripovijedanja i igre te da mišljenja drugih ludologa „starog reda“, poput Jespera Juula i Markka Eskelinena, pokazuju isto. Budući da je pripovijedanje polako lišeno svojih negativnih konotacija, čini se da je ovaj relativno novi srednji položaj, koji kombinira ludološke i naratološke elemente, postavlja put za budućnost.

Iako se Frasca već založio za „miran suživot“ s naratologijom, postoje i drugi autori koji otkrivaju i donose nove načine analize videoigara. Marie-Laure Ryan je 2006. godine predložila „funkcionalni ludo-narativizam“. Prema Ryan (2006: 203) u videoigrama postoji dualnost što je ono što taj medij čini tako jedinstvenim. Prema njezinim riječima videoigre su kombinacija „maštovitog iskustva izmišljenog svijeta“ sa „strateškom dimenzijom igranja“ (Ryan: 2006: 203). Ryan odbacuje ludološke argumente koji naglašavaju samo jedinstvenost videoigara i kritizira ludologe zbog „rata s naratologijom“. Ona dalje zahtijeva specijalizirani pristup koji integrira i naratološke i ludološke elemente videoigara.

Drugi autor koji pripada ovom srednjem položaju je Henry Jenkins. Jenkins je napisao utjecajno djelo o naratološkim posljedicama organizacije i dizajna igračih prostora. Jenkinsova tvrdnja da „rasprava o narativnim potencijalima ne mora nužno podrazumijevati privilegiranje pripovijedanja priče nad svim ostalim stvarima koje igre mogu učiniti“ (Jenkins, 2004: 120) signalizira njegovu spremnost da uskladi igru s naracijom.

Paradoksalno je kako budućnost studija videoigara istovremeno izgleda prilično homogena i heterogena. Iako je polje općenito prihvatilo određene tekstove, kao kanon ono ostaje interdisciplinarno kao i uvijek, crpeći pojmove i shvaćanja iz psihologije, naratologije, antropologije, literarnih i medijskih studija, informatike i drugih. Jedno je sigurno - videoigre će postati još više uklopljeni element u našem sociokulturnom okruženju. Stoga je vjerojatno da će važnost studija videoigara u sljedećih nekoliko godina također rasti eksponencijalno.

## 4. NARATIV U VIDEOIGRAMA

Kao što je već spomenuto, narativne kvalitete videoigara više nisu u pitanju. Prepirka između ludologa i narativista uglavnom je riješena nakon što joj se suprotstavio otvoreni pristup. No, to naravno ne znači prednost narativa nad ostalim kvalitetama igara jer se jedinstvenost medija videoigara, iz razloga koji ne izlaze iz narativa, ističe više nego ikad. I ludološki i narativni elementi isticali su svoju važnost. Ipak, narativ je shvaćen kao nešto sveobuhvatno, objašnjavajući i oblikujući sve oko nas - uključujući i videoigre. Roland Barthes formulirao je to ovako: „Među prenositeljima pripovijedanja su artikulirani jezik, bilo usmeni ili pisani, fotografije, mirne ili pokretne, gestikulacija i naručena mješavina svih tih stvari; pripovijest je prisutna u mitu, legendi, bajkama, pričama, kratkim pričama, epovima, povijesti, tragediji, drami (dramska napetost), komediji, pantomimi, slikama, vitražima, filmovima, lokalnim vijestima, razgovoru. Štoviše, u ovoj beskonačnoj raznolikosti oblika, pripovijest je prisutna u svakom trenutku, na svim mjestima, u svim društvima.“ (Barthes, 1966: 237).

Da je Barthes bio tu kako bi svjedočio razvoju videoigara vjerojatno bi na ovaj popis dodao i videoigre. Uostalom, ako i drugi mediji poput filma, glazbe, drame i književnosti posjeduju neki oblik narativnosti, zašto ne bi i igre? Iako ovakve izjave možda djeluju u velikoj mjeri u korist narativističkog tabora, a u stvari su korištene za obranu takvih stavova, univerzalnost i sveprisutnost narativa je nesporna. Četrdeset godina nakon Barthesa, Ryan je to pojasnila: „Računalne igre predstavljaju sve osnovne sastojke pripovijedanja: likove, događaje, postavke i putanje koje vode od početnog do krajnjeg stanja. Može se zaključiti da je jedinstveno postignuće računalnih igara, u usporedbi sa standardnim igrama na stolu i sportom, integriranje igre unutar narativa i fikcionalnog okvira.“ (Ryan, 2006: 182).

Pripovijedanje u videoigramu temelji se na klasičnom pojmu naracije kakav je pronađen u tradicionalnim medijima, unatoč tome trebalo bi ga prepoznati po osobinama koje ekskluzivno pripadaju tom mediju. Univerzalna pripovijest ne postoji. Narativ se čak i unutar tradicionalnih medija događa u različitim oblicima. Ryan (2002: 583) ističe da je „narativnost stvar stupnja“. Ona to kontekstualizira primjerom, rekavši da postmoderni romani nisu ni približno tako narativni kao oni iz devetnaestog stoljeća. Stoga je sigurno reći da neka vrsta pripovjedačkog kontinuiteta postoji i unutar videoigara, pogotovo ako se uzme u obzir ogroman niz dostupnih žanrova videoigara. Arhetipski primjer o kojem se iznova i iznova raspravlja kako bi se dokazalo ili opovrgavalo narativne spoznaje jest Tetris. No, koji bi čovjek igrao Tetris zbog njegovih narativnih kvaliteta? Samoidentificirani ludolog Frasca (1999: n.p.) tvrdio je da

nedostatak likova otežava prepoznavanje Tetrisa kao narativnog. Uz to, za razliku od avanturističkih ili akcijskih igara, apstraktne igre ne mogu se lako uklopiti u kategoriju „kulturno prihvaćenog narativnog žanra“.

#### **4.1. Utjecaj igrača na narativ**

Mnogi su znanstvenici sveli narativ videoigre na neku vrstu spremnika gdje priča služi samo za poboljšanje procesa igranja. Celia Pearce ovu ideju izražava na sljedeći način: „Na najvišoj razini funkcija pripovijedanja u igrama je da stvori uvjerljivu i zanimljivu igru.“ (Pearce, 2004: 144). No, što onda zapravo čini narativ u videoigrama tako jedinstvenim za razliku od drugih medija? Pearce (2004: 153) odgovara da su videoigre zamaglile liniju između proizvođača i potrošača (u kontekstu videoigara proizvođači su programeri, dizajneri igara ili 'pisci' igre, a potrošači su igrači ili 'čitatelji') više nego što bi tradicionalna pripovijest ikad mogla. Igrači nisu samo „čitatelji“ nego su ujedno i izvođači i pripovjedači.

Frasca (2003: n. p.) je tvrdio da je naracija u igrama različita zbog prirode samih videoigara. Za razliku od tradicionalnih medija, igre se ne smatraju reprezentativnim već simulacijama generiranih kodom. Frascanin argument je ludološki i potpuno drugačije prirode (argument je drugačiji u smislu da je ukorijenjen u simulacijskoj semiotici – ona tvrdi da se naracijom, koja je reprezentativna, ne može manipulirati), ali može se upotrijebiti za naglašavanje iste osnovne ideje – igračeva izvedba ključni je element u videoigrama. Zapravo, igrajući igru (mehaničkim unosom igrača, tj. manipuliranjem tipkama igraćeg kontrolera, tipkovnice i miša ili korištenjem bilo kojeg drugog načina unosa), igrač koproducira priču. Bez uloge igrača niti igra niti pripovijest neće napredovati, je li pripovijest unaprijed definirana ili ne nema važnosti. Budući da je narativ igre usko povezan s napredovanjem igre, igrač aktivno pomaže u konstruiranju priče jednostavnim igranjem igre. Još jedna zanimljivost pripovijesti videoigara bila bi ta da u mnogim, ali ne svim igrama, igrač često ima šansu ostaviti trajan utjecaj na daljnji napredak igre ili ponekad čak i na ishod iste.

## 4.2. Mikro-narativ

Videoigre imaju mogućnost unošenja manjih „mikro-narativa“ u glavnu narativnu strukturu igre. Bizzocchi ga je definirao kao „manje trenutke pripovjednog protoka i koherencije koji se događaju u širem kontekstu igranja“ (Bizzocchi, 2007: n. p.). On objašnjava da je narativni luk koji se obično nalazi u tradicionalnim medijima neprimjenjiv za narativ videoigara jer se interaktivna priroda videoigara sukobljava s mogućnosti dizajnera igre da kontrolira ovaj narativni luk. Bizzocchi dalje predstavlja konceptualno ograničeniji okvir za zamjenu do sad utvrđenog narativnog luka koji se sastoji od triju narativnih parametara: priče svijeta (okruženje igre), likova (naseljavanja svijeta igre) i emocija (igrača i likova). Mikro-narativi ne samo da unose više varijacija u narativnu strukturu igre već također mogu zadužiti igrače da razmisle o važnosti onoga što se komunicira - što mi ovo pokušava reći? Zašto je uključeno u igru?

## 4.3. Pseudo-narativ

Brand i Knight predstavili su zanimljiv koncept koji pokazuje preklapanje između takozvanih „narativnih i nenarativnih struktura“. „Koncept 'pseudo-narativnosti' definira strukturu u kojoj igra 'priča priču uz pomoć mašte igrača'. Elementi određenih narativnih struktura mogu aktivirati igrača da razmišlja o mogućem razvoju priče. Nadalje, narativ igre potpomognut je 'ekstradigetičkim narativnim potporama'. To može biti bilo što što se nalazi izvan fikcionalnog svijeta igre što pomaže igraču da nađe bolji smisao u narativu igre.“ (Brand i Knight, 2005: 5). Najznačajnije, Brand i Knight (2005: 6) spominju primjere dodatnih informacija o priči u priručniku za igre. Danas bi se te informacije najvjerojatnije našle na internetu.

Ova je koncepcija usko povezana s Jenkinsovim konceptom novih narativa gdje narativ „nastaje“ kroz igru i ne postoji stvarna, unaprijed definirana narativna struktura koju su nametnuli programeri igre. Jedina unaprijed definirana struktura jest skup pravila igre koje je odredio programer. Prema Jenkinsu (2004: 118-130) ovo je samo jedan od četiri moguća načina na koje se narativ može preslikati na prostor igre. Spominje i evocirani narativ (prizivanje na priču koja već postoji), nametnuti narativ (kretanje lika strukturira priču) i ukorijenjeni narativ (prostor igre kao „palača sjećanja“ koju igrač treba dešifrirati kako bi rekonstruirao zaplet).

#### 4.4. „Predodređena putanja“

Ako nastavimo s pojmom unaprijed definirane narativne strukture prikladno je uputiti se na Ryan i Callejau. Ryan je navela da „većina interaktivnih fikcija prati usko skriptiranu putanju“ (Ryan, 2004: 425). Iako se interaktivna fikcija općenito odnosi samo na tekstualne avanture i *role-play* igre, ista osnovna ideja vrijedi za mnoge akcijske i avanturističke videoigre. Igrači su obično upućeni da prelaze različita područja svijeta igara, ali ponekad im se nudi izbor da to rade slobodno, odlučujući koje će područje prvo posjetiti. „Predodređenost“ leži u činjenici da će često postojati samo jedan pravi, krajnji položaj koji će napredovati igru. Ako je cilj prijeći od točke A do točke B igrač ponekad može pribjeći različitim stazama do točke B, ali točka B bit će jedini ulaz u napredak igre, sve ostale točke će biti slijepa ulica i prisiliti igrača da pronade drugi put. Naravno, to nije slučaj za svaku igru. Prvenstveno *role-play* videoigre igraču omogućuju napredovati na različite načine. S predodređenom putanjom (koja je obično linearna) često dolazi do predodređene naracije koja se razumijeva kao „narativni sadržaj i strukture koje su dizajneri izričito zapisali u igru“ (Calleja, 2011: 124).

Zanimljivo je da je i sam Ken Levine u svom predavanju na Konferenciji programera igara 2008. razlikuje tzv. „push narativ“ od „pull narativa“. Prvi pojam odnosi se na situacije u kojima su ruke igrača figurativno vezane. Levine daje primjer *cutscene* videa, a Calleja dalje objašnjava kako su putem njih „informacije koje dizajneri igre žele pružiti doslovno gurnute na igrača“ (Calleja, 2011: 123). Igrač obično ne može pomicati svoj avatar ili slobodno gledati oko sebe u tim trenucima. Suprotno tome, „pull narativ“ zahtijeva napor od igrača te narativ, kroz interakciju s objektima i okolinom, mora povući prema sebi. Levine zapravo *pull narativ* povezuje s djelovanjem igrača u virtualnom okruženju. Iz ovog kuta gledanja *pull narativ* ne dopušta igraču da pasivno apsorbira narativ već zahtijeva od njega da djeluje.

#### 4.5. Subjektivnost i iskustvo

Važno je naglasiti da je igranje igara vrlo subjektivna stvar. Budući da je narativ dio iskustva igre imalo bi smisla da ima i „iskustvenu dimenziju“. Stupanj uložnosti igrača u narativ ovisi o dizajnu igre, ali možda još više o samim igračima. Slično kao i čitanje romana, svaki će se igrač usredotočiti na različite elemente igre - svaki igrač će „čitati“ igru drukčije i tako doživljavati priču na drukčiji način. Bizzocchi i Tanenbaum (2011: 299) spominju kako i novi mediji i videoigre pate od određenog stupnja neodređenosti. Štoviše, dalje ističu kako: „...



nitko ne može jamčiti da će se dva čitatelja susresti s istim medijskim sredstvima tijekom interakcije s igrom ili da će ih doživjeti istim redosljedom. Niti može jamčiti da će promatrati i pratiti iste detalje ovog iskustva.“ (Bizzocchi i Tanenbaum, 2011: 299).

U pokušaju da primijene tehnike čitanja na igračka iskustva Bizzocchi i Tanenbaum su predložili koncept „zamišljenog naivnog čitatelja“. Da bi došao do „uspješnog čitanja“, igrač mora igrati igru kao da je novi, neiskusni igrač, „onaj koji igru sreće kao svježi sudionik“ (Bizzocchi i Tanenbaum, 2011: 302). Dalje navode kako je ovo samo jedan od dva načina na koji bi znanstvenici trebali promatrati igranje igre. Osim što će zamišljati „zamišljenog naivnog čitatelja“, znanstvenici bi trebali napredovati kroz igru izvodeći specifične „stereotype o igračima“, u osnovi kao da su dio specifičnog arhetipa igrača. Cilj je prve metode „konstruirati neutralno, nepristrano iskustvo“, a druge upravo suprotno kako bi se „otkrile specifične stvari u igri“ (Bizzocchi i Tanenbaum, 2011: 304). Autori, međutim, ponavljaju ideju da je doživljaj neiskusnog igrača „doživljaj jednog čitatelja artefakta koji zamislivo može stvoriti bezbroj različitih mogućih iskustava i čitanja“ (Bizzocchi i Tanenbaum, 2011: 303). Glavno je pitanje do koje se mjere može uspješno animirati ove različite vrste igrača? U svakom slučaju, važnost ove teorije je u tome što ilustrira raznolikost mogućih tipova igrača, istovremeno naglašavajući subjektivnost doživljaja i narativnih elemenata.

Neki bi igrači mogli detaljno ispitati svijet igre koji okružuje njihov avatar pokušavajući ugraditi ono što vide u obrazac narativne strukture, dok se drugi mogu usredotočiti na savladavanje mehanika igre ili napredovanje što je brže moguće. Neizbježno je da će posljednje spomenuti tip igrača zanemariti ili, u najmanju ruku, biti manje pažljiv vezano uz cjelokupni narativ igre. Treba napomenuti da uloga svijeta virtualne igre (i njegov dizajn) ovdje nije neutralna. Ovo je najočitiije u „simulatorima hoda“. Na primjer, u igri *Gone Home* „subjektivna, interpretativna misao potiče se kao dio procesa istraživanja i otkrivanja“ (Muscat et al., 2016: 13). To se može postići primjenom tehnika „pripovijedanja iz okoline“, o čemu će detaljnije raspravljati u sljedećem odjeljku. Pripovijedanje iz okoline korisno je jer se može iskoristiti za prisiljavanje igrača da prepoznaju narativ igre. Naravno, stupanj do koje ta tehnika može biti uspješna ovisi o njezinoj učinkovitoj primjeni.

## 4.6. Okolina nasuprot narativu

Nakon što su navedene određene zamršenosti narativa u videoigrama možemo prijeći na raspravu o konkretnoj metodi realizacije ove naracije - „ekološkom narativu“ ili „pripovijedanju iz okoline“. Ako uzmemo u obzir sve elemente ostvarivanja naracija u videoigrama, prethodno navedene u radu, možemo primijetiti da se često spominju elementi od kojih se očekuje da najuspješnije generiraju narativ u videoigrama – *cutscenes*, dijalog, ali i sporedna priča. Ovi su elementi zapravo među „najslabijim metodama“ pripovijedanja priče. Jenkins objašnjava: „Netko će možda doživjeti da, po njegovom mišljenju, *cutscenes* prekidaju tijek igre. U slučaju ukorijenjenih narativa prostor za igru postaje palača sjećanja čiji se sadržaj mora dešifrirati dok igrač pokušava rekonstruirati zaplet. A u slučaju nametnutih narativa prostori za igru dizajnirani su tako da obogaćuju narativni potencijal, omogućujući igračima konstruiranje priča. „U svakom slučaju o dizajnerima igara treba razmišljati kao o arhitektima narativa, a ne kao o pripovjedačima“ (Jenkins, 2004: 129).

Uloga dizajnera igara kao pripovjedača svedena je na minimum. Pearce to artikulira na gotovo isti način: „oni nisu toliko pripovjedači koliko stvaraoci konteksta“ (Pearce, 2004: 153). Naglasak je uistinu na okruženju koje sadrži elemente kako bi igrač mogao konstruirati narativ. Većina ove konstrukcije radi se nesvjesno jednostavnim hodanjem kroz okruženje igre. Drugim riječima, svijet igre razgovara s igračem - igrač je taj koji sastavlja sve dijelove slagalice, čak i ako se uvijek tako ne osjeća. Priča je ispričana bez korištenja ikakvog očitog, izravnog oblika pripovijedanja, kao što su *cutscene*, dijalog ili sporedna priča.

### 4.6.1. Od zabavnih parkova do videoigara

Zanimljiv doprinos nekim tehnikama koje se koriste u pripovijedanju iz okoline potiče iz možda malo iznenađujućeg kuta. Don Carson je bivši dizajner vožnji za *Walt Disney Imagineering*, a godinama je pomagao u dizajniranju različitih tematskih parkova za Disney. U svom člankom *Environmental Storytelling* iz 2000. godine izvještava o mnogim stvarnim tehnikama i njihovom korištenju za stvaranje digitalnog okruženja u videoigrama. Četiri godine kasnije Jenkins to ponavlja u svojim razmišljanjima o evokativnim prostorima: „Najuvjerljivije atrakcije zabavnog parka grade se na pričama ili žanrovskim tradicijama koje su već dobro poznate posjetiteljima. Takvi se radovi ne čine toliko samozatajni koliko privlače naše prethodno postojeće narativne kompetencije. Oni mogu slikati svoje svjetove u prilično širokim

obrisima i računati na to da će posjetitelj (ili igrač) učiniti ostalo. Nešto slično se može reći za mnoge igre.“ (Jenkins, 2004: 123).

Carson (2000: n. p.) ističe da tematski parkovi koriste različite strategije za stvaranje iluzije besciljnog istraživanja. On sugerira da nepristupačna područja koja posjetitelju na prvi pogled izgledaju dostupno mogu pridonijeti održavanju narativa. Prostor je organiziran na takav način da se posjetitelji (ili igrači u videoigrama) prevare kao da je sve što dožive i vide novo. Carson ovu tehniku koju koriste dizajneri tematskog parka naziva „iluzija složenosti“ (Carson, 2000: 3-4). Međutim, ono što Carson nije spomenuo jest da se ta iluzija jednako lako može razbiti ako igrač odluči detaljnije istražiti okruženje igre.

#### **4.6.2. Daljnji razvoj**

S gledišta dizajna igara, Smith i Worch artikulirali su suštinski okvir za primjenu pripovijedanja iz okoline u igrama. Ekološki narativ definiran je kao „stvaranje prostora igrača sa svojstvima okoliša koje se može protumačiti kao smisljena cjelina, proširujući narativ igre“ (Smith i Worch, 2010: 16). Autori zatim tu definiciju dodatno pojašnjavaju predstavljajući četverostruko razumijevanje funkcija pripovijedanja iz okoline:

1. Ekološki narativ oslanja se na nadu da će igrač povezati različite elemente, interpretirajući ih kao smislenu cjelinu.
2. U osnovi integrira percepciju igrača i aktivno rješavanje problema, što dodatno investira igrača u priču.
3. Traži tumačenje situacija i značenja u skladu s igračkim pogledima i iskustvom.
4. Može pomoći igraču da se telegrafski kreće po prostoru igre. (Autori se pozivaju na ideju da se igrač može pripremiti za nešto što nadolazi zahvaljujući porukama i informacijama koje mu daje njegova okolina).

Smithov i Worchov pristup usmjeren je na igrača – podvlače doprinos pojedinog igrača u procesu stvaranja priče, baš kao što su to učinili Jenkins i Carson. Oni također integriraju ideju subjektivnosti. Igrač konstruira priču i te ju prema svojoj konstrukciji također interpretira.

Tarnowetzki je spomenula da su teorijski resursi o ekološkom narativu oskudni te je stoga predložila vlastitu kategorizaciju okruženja igara bazirajući se na teoriji Smitha i Worchu, kao i na Jenkinsovoj teoriji. Tarnowetzki identificira tri glavna okruženja „koja mogu pomoći u stvaranju i primarnih i sekundarnih narativa“ (Tarnowetzki, 2015: 76). Dalje objašnjava: „Fizičko okruženje avatara postoji u dijegetskom prostoru (unutar narativnog i izmišljenog svijeta) i ono je što igrač treba shvaćati kao fizičko u svom virtualnom svijetu. Društveno okruženje avatara također je dijegetsko te taj društveni svijet stvara određena iskustva tijekom igre pružajući narativni kontekst i bogatstvo. Ekstradijegetsko okruženje je ono koje postoji izvan izmišljenih svjetova igara, ali je još uvijek dio igre.“ (Tarnowetzki, 2015: 76-77).

Livingstone, Louchart i Jeffrey razmišljali su o tome kako videoigre mogu upotrijebiti „arheološko pripovijedanje“, oblik ekološkog narativa kojim se pokušava „dati značenje artefaktima i zaključak o njihovom značaju kao i društvima i pričama koje stoje iza njih“ (Livingstone, Louchart i Jeffrey, 2016: 5). Cilj je ovih znanstvenika utvrditi kako ugraditi jezgru arheološkog mišljenja u videoigru koja se može koristiti za arheološko obrazovanje. Naglašavaju (2016: 6) da igre poput ovih ne bi trebale tjerati igrače na usku, jedinstvenu interpretaciju. Umjesto toga, igrači bi se trebali suočiti s različitim mogućim povijestima. Novost u ovoj paradigmi stoji u kritičkom stavu koji se ohrabruje ovim igrama: „Novootkriveni artefakti dolaze ne samo s vlastitim fragmentima priče, već mogu dovesti do novih mogućnosti za prethodno otkrivene predmete ili omogućiti igraču da zaključi kako se ranije postavljene ideje trebaju preispitati“ (Livingstone, Louchart i Jeffrey, 2016: 7). Arheološko pripovijedanje samo po sebi je također relativno novo, ali ima potencijal za budućnost i to kao tehnika sama po sebi te u primjeni u videoigramama.

Ukratko, narativ u videoigramama poseban je iz više razloga. Prvo, postoji narativni kontinuum koji se može koristiti za opisivanje igara. Videoigre bez glavnih likova moguća su opcija, što je za tradicionalne medije vrlo izazovno, ako ne i nemoguće. Nadalje, igrač preuzima aktivnu ulogu u napredovanju priče i može utjecati na ono što se događa s naracijom. Narativ u videoigramama može sadržavati i mikro-narative koji mogu potaknuti igrače na razmišljanje o narativu koji se odvija. Slično tome, pseudo-narativi mogu dovesti do iste stvari. Napokon, čak i neke vrste skriptiranih narativa podrazumijevaju performans od strane igrača. No, jesu li videoigre u svojoj suštini, od samog začetka, zapravo narativne? Odgovor na ovo pitanje zapravo je vrlo kompliciran i sa sobom nosi velike implikacije. Ako je narativ nađen u videoigramama tek vanjski, onda je moguće da je „priča u igrama samo nezanimljiv ukras ili 'ukrasni papir', a stavljanje bilo kakvog naglaska na proučavanje takvih marketinških alata je

samo gubitak vremena i energije“ (Eskelinen, 2001: n.p.). S druge strane, ako postoje dokazi da je naracija u središtu videoigre upisana unutarnjim mehanizmima to bi značilo da je svaka igra narativna, osim ako se njeni dizajneri aktivno ne bore protiv ove narativnosti. Budući da ispitivanje načina na koji određeni medij predstavlja priču nužno znači da je priča prisutna. Stoga će se u nastavku rada fokusirati na dvojni prirodu narativa u videoigramama.

## **5. JESU LI VIDEOIGRE ZAPRAVO NARATIVNE?**

Do sad su u radu bili dani odgovori na dva glavna ludološka argumenta – priču i temporalnost naracije u videoigrama. Jedna je od temeljnih hipoteza o prirodi naracije da je svaka pripovijest sačinjena od dvije različite „vremenosti“. S jedne strane postoji vrijeme pripovijedanja (označitelja) koje se može mjeriti brojem stranica knjige ili minutama filma, a s druge strane vrijeme onoga što je rečeno (označeno), a može trajati od nekoliko sekundi do mnogo godina.

Kao što je prikazano, videoigre sposobne su primijeniti temporalnost koja je pogodna za prijenos priča. Njihova se struktura temelji na dvije razine – bazi podataka i algoritmu, koja je sastavljena od dviju različitih autoriteta, sudca i pripovjedača. Pripovjedač igraču govori o stanju sustava igre (različite varijable baze podataka i matematičke operacije koje obavlja sudac) koristeći određeni sustav označitelja, bilo slike ili riječi.

Budući da je priča koja se prenosi putem naracije narativ čini se kako je teško zaniijekati postojanje „interaktivne pripovijest“. No ipak ovaj koncept uzrokuje određene probleme koje možemo sažeti u posljednja dva argumenta ludološke koncepcije. Prvi je argument linearnosti. Pripovijest se doista oduvijek smatrala zatvorenim i fiksnim nizom ispričanih događaja. Budući da igru, kao cybertekst, odlikuje suprotan princip – varijabilnost, kako onda možemo govoriti o narativu u videoigrama ako rezultat igre nije prethodno odlučeno? To zauzvrat dovodi do posljednjeg argumenta koji tvrdi kako su narativni nizovi prisutni u igrama i sami igrački nizovi odvojeni te treba ih smatrati kao potpuno neovisnima. Ne može se reći kako videoigre imaju interaktivnu pripovijest ako priča nema utjecaj na igru i obrnuto.

### **5.1. Dvojna struktura narativa**

Chris Crawford spominje problematičan način gledanja narativa u videoigrama. Čini se da se mnoge igre sastoje od izmjene interaktivnih, nenarativnih segmenata i narativnih neinteraktivnih segmenata: „Sama priča je neinteraktivna, a samoj igri nedostaje dramatični sadržaj. Vi komunicirate s nenarativnom igrom, zatim vidite neku neinteraktivnu priču, zatim još malo komunicirate s igrom, zatim vidite više priče, a se između igre i priče izmjenjujete dovoljno brzo ona postaje 'interaktivna priča' – zar ne?“ (Crawford, 2003: 260). To odgovara

vrlo usidrenoj stvarnosti u industriji videoigara – cutscene modelu videoigara što je, među ostalima, popularizirala videoigra *Ninja Gaiden* (Slika 7.)



Slika 7. Videoigra *Ninja Gaiden* i njezin model prikazivanja *cutscene* scena unutar igre

U ovom se modelu pojavljuje neinteraktivni narativni slijed nakon svake razine ili odjeljka igre kako bi se priča unaprijedila i pružila narativno opravdanje za sljedeću razinu. Kada scena završi igrač dobiva kontrolu nad svojim likom i napreduje u standardnoj razini akcijske igre. To znači da se naracija i interakcija izmjenjuju bez ikakvog miješanja. Ludolog će (s pravom) tvrditi da to dokazuje da videoigre nisu u stanju „ispričati“ priče jer ako žele prenijeti priču moraju to učiniti simulirajući književne ili kinematografske tehnike. Moraju prekinuti sposobnost interaktivnosti tako što će, za vrijeme trajanja scene, odbiti bilo koju naredbu igrača. Međutim, ovo zapažanje počiva na prethodnoj pretpostavci koja se čini naravnom, ali se ona mora dovesti u pitanje. Kad govorimo o naraciji *Ninja Gaidena* zapravo se odnosimo na tekst i radnje prikazane tijekom scena, dok bi same razine igre bili nenarativne.

Juul (2002: n. p.) je uspostavio klasifikaciju radi razlikovanja različitih vrsta igara ovisno o stupnju njihove varijabilnosti. S jedne strane postoje „igre progresije“ koje se odvijaju u zatvorenoj strukturi i u kojoj igrač radi na aktualiziranju „idealnog“ slijeda događaja. S druge strane su „igre nastanka“ koje se temelje na relativno malom broju pravila koja mogu stvoriti mnoštvo varijanti. Na strani progresije mogle bi se naći igre poput *Super Mario Bros.* ili prethodno spomenuta igra *Adventure*, gdje dizajner postavlja niz zagonetki ili izazova za koje je potrebno pronaći pravilno rješenje. Većina klasičnih igara, poput šaha ili bilo kojeg sporta, mogla bi se smatrati igrama nastanka. U njima su navedena su samo osnovna pravila gdje izazov koji proizlazi iz kombinacije tih pravila. Lako je zamisliti narativ koji je, u slučaju progresijskih igara, uredno odvojen od igre, budući da je iskustvo igrača strogo kontrolirano

krutom strukturom koja ga prisiljava da napreduje određenim redoslijedom. To omogućava dizajneru da postavi cutscene kako bi igraču prenio narativ.

Juul je ove kategorije stvorio kako bi opisao način na koji je igrač izazvan. Iako smo na prvi pogled skloni povezivati narativ s igrama progresije, a ne s igrama nastanka, to nije slučaj u svakodnevnim primjerima igara. Na primjer, u igri *Prince of Persia: Warrior Within*, jedna vrlo zatvorena igra progresije, kraj igre ovisi o igračevoj uspješnosti. Ako je igrač uspio pronaći sva „pojačanja“ (eng. *power-ups*) i nadogradnje (eng. *upgrades*) princ (avatar u igri) dobiva oružje koje koristi za poraz konačnog neprijatelja (Dahaka) i uspijeva napustiti otok s caricom. Ako ne, prisiljen je ubiti caricu i zatim pobjeći s otoka. Zaključak narativa tako ovisi o radnjama koje igrač izvodi izvan cutscene prizora što daje prvi nagovještaj da je pitanje naracije možda složenije od jednostavne asocijacije „igra = nenarativ, neigra = narativ“ koja se često uzima zdravo za gotovo. Narativ se ne povezuje isključivo sa cutscene praksom neovisno o ostalim dijelovima igre, točnije rečeno između njih postoji određena „interpenetracija“.

Dvije jezične zapreke nalaze se na putu istraživača videoigara koji proučavaju narativ. Prva proizlazi iz višeznačne prirode riječi. Ponovo će se pozvati na rad Jenkinsa koji je 2004. godine predložio četiri vrste narativa koje je moguće zamisliti u videoigramama:

1. „evocirani narativ“ – određene okoline ili aluzije intertekstualnosti mogu kod igrača evocirati priče koje već znaju.
2. „nametnuti narativi“ – narativ se nalazi u igračevom okruženju i okolnim predmetima te je on, kako bi mogao otkriti narativ, prisiljen kretati se okolo obavljajući interakciju s predmetima i drugim avatarima.
3. „narativ nastanka“ – narativ nije unaprijed definiran i proizlazi iz igračeve interakcije s pravilima.
4. „ukorijenjeni narativ“ – narativ je unaprijed definiran te ga igrač otkriva malo po malo tijekom svog igračkog iskustva.



Ove vrste pripovijesti možemo podijeliti u dvije kategorije

- nametnuti i narativ nastanka izravno ovise o igračevim radnjama
- evocirani i ukorijenjeni narativ „već su napisani“ prilikom igračevog ulaska u fikciju, tj. predodređeni su.

Detektivske priče funkcioniraju prema drugo navedenom modelu. U igri *Mean Streets* na prvoj razini igre detektiv Tex Murphy pokušava pronaći Carla Linskog krećući se s jednog mjesta na drugo nabavljajući određene predmete koji napreduju priču, ispitivajući ljude o Carlu i slično. Narativ će biti otkriven ovisno uspjehu i temeljitosti igrača. Mogu se naći sve informacije i dobiti potpuna priča ili mogu biti prikazani samo dijelovi priče. Radeći to igrač otkriva drugu narativnu razinu unaprijed definirane pripovijesti. Carl Linsky bio je uključen u tajni projekt kontrole misli, protiv vlastite volje gurnut je prema samoubojstvu, itd. Nema sumnje da ta druga razina predstavlja narativ, ali što je s igračevim postupcima na prvoj razini? Ne doprinose li oni stvaranju druge, različite pripovijesti?

Možemo postulirati da, umjesto da se izmjenjuju unaprijed definirana narativa i nenarativna igra, postoji dvostruka narativna struktura i to ne samo u šahovskim tematskih žanrova (poput spomenute detektivske priče) već u svim igrama koje donose dramsku priču, koliko god ona bila ograničena. Na ovaj način svaka bi igra sadržavala, s jedne strane, unaprijed napisanu pripovijest koja je u određenom smislu nepromjenjiva jer igračeve radnje tjeraju ga da otkriva tu narativnu razinu, a da izravno ne utječe na nju, a s druge strane, narativ koji proizlazi iz igračevih radnji tijekom igranja. Kako se onda može objasniti ta druga pripovijest koja se „oživljava“ tek kad igrač uzme kontroler u ruke?

Taj problem povezan je s drugom preprekom koja uglavnom postoji zato što se većina istraživanja studija videoigara vrše na „šekspirijanskom“ (*Shakespearean*) jeziku. Kao što Ryan spominje kako „engleski jezik ima samo jednu riječ „igra“ (*game*) koja se odnosi na francuske izraze *jeu* i *partie*, što razlikovanje istih u engleskom čini zaista teškim. Svaka igra postoji po sebi kao sustav pravila (francuski *jeu* ili „šahovska igra“). Nazovimo to 'igra-objekt' (eng. *game-object* na što će se dalje u radu referencirati kao GO). Kad se ova pravila pokrenu tijekom „igre“ (vremenski događaj, specifičan slučaj, tj. *partie*) ona otkrivaju prirodu igre, zadovoljstvo koje može imati u igranju, itd. Pravila potiču odnos 'igra-proces' (eng. *game-process* ili GP). Kroz GP igrač realizira niz radnji koje moraju biti shvaćene kao tvorba

naracije. Slijedom ove hipoteze, cjelokupne radnje koje igrač izvodi u GP-u (njegov put kroz GO) bit će označene terminom 'nativ videoigara' (eng. *video game narrative* ili VN). To se može smatrati svojstvenim za ovaj medij budući da se ova pripovijest, rođena u GP-u, temelji na interaktivnosti. Narativ koji su unaprijed definirali dizajneri igre i koju igrač otkriva samo tijekom GP-a, pozajmit ću termin od Jenkinsa, bit će kvalificiran kao ukorijenjeni narativ (eng. *embedded narrative* ili EN) (Ryan, 2006: 189).

Kako bi se ilustriralo sve prethodno navedeno razmotrimo slučaj igre *Super Mario Bros*. Igra sadrži ukorijenjenu pripovijest (EN) - princezu je oteo zli *Bowser*, Mario ju je odlučio spasiti, napreduje kroz razine i svjetove, sukobljava se i pobjeđuje Bowsera te na kraju spašava princezu što također spašava i kraljevstvo gljiva (eng. *Mushroom Kingdom*). Ovaj EN je fiksna i nepromjenjiva. Naravno, ako igračeva vještina i izvedba nije dorasla zadatku tada neće vidjeti završetak, ali to ne znači da taj isti završetak varira ovisno o njegovim postupcima u igri. Pod uvjetom da igrač može zadovoljiti uvjete potrebne za završetak igre, je li to napravio iz prve ili nakon dvadeset, pedeset ili sto pokušaja, jesu li njegovi bodovi malobrojni ili mnogobrojni, i drugo, nema nikakvu važnost. Na ovaj način EN možemo shvatiti kao nit koju će igrač „odmotati“ što će mu omogućiti da vidi čitavu naraciju. Zahvaljujući toj nepromjenjivoj prirodi EN-a, možemo razgovarati, eventualno, o različitim GP-ovima iz istog GO-a. Čak i ako igrač umre desetak puta na svakoj razini, a njegov prijatelj pobijedi Bowsera bacajući ga u lavu umjesto gađajući ga vatrenim lopticama, u oba slučaja Mario je ipak spasio princezu, ali njihovi će VN-ovi biti vrlo različiti.

## 5.2. Princip varijabilnosti

Kao što već spomenuta definicija Geralda Princea kaže, narativ je proizvod, objekt i struktura (ili prethodno definirani EN) kao i postupak, čin i strukturiranje (tj. VN). Pristup francuskog teoretičara Rogera Odina nazvan „semio-pragmatika“ zasniva se na tom alternativnom shvaćanju: „U ovoj perspektivi film nema smisla sam po sebi, njegov smisao proizlazi iz odnosa s gledateljem. Gledatelj producira filmski tekst iz 'mrlja' na ekranu i zvučnih vibracija koje se daju njegovom pogledu i sluhu. Umjesto da postoji mehanizam za prijenos teksta s emitera na prijemnik, postoji dvostruki proces stvaranja smisla, jedan je napravljen u prostoru stvaranja filma što proizvodi redatelj, a drugi u prostoru prijema od strane gledatelja.“ (Odin, 2000: n.p.).

Poznato je da je dizajn igara zadatak koji zahtijeva opsežno i temeljito testiranje kako bi se sustav ponašao onako kako dizajneri to žele: „*Quality assurance testing* (QA) je pronalaženje i izvještavanje o pogreškama u videoigrama i softveru. U industriji videoigara QA igra vrlo važnu ulogu za tvrtke koje se natječu za potrošače. Testiranje se često smatra jednim od najvažnijih sastavnih dijelova razvojnog ciklusa. Ono je ljepilo koje drži konačni proizvod zajedno. To testiranje je dugotrajno i intenzivno. U očima potrošača nema ništa gore od toga kada se igra ne ponaša onako kako bi trebala.“ (IGDA Business Committee, 2003: n. p.)

Što ovo zapravo znači jest da dizajneri igara, bez obzira koliko se trudili, ne mogu u potpunosti izmjeriti posljedice svojih pravila igre, jer su rezultati koje stvaraju, jednom kada se pokrenu, previše složeni za predviđanje. To je pokazatelj da je veza igre-objekta (GO) i procesa-igre (GP) u najboljem slučaju slaba. Proučavanje objekta videoigre kao „niza pravila koji rezultiraju promjenom stanja iz formalističke ili strukturalističke perspektive zasigurno je korisno za bolje razumijevanje više aspekata videoigara.“ (Salen i Zimmerman, 2004: n. p.). No takav pristup ne dopušta nam da uračunamo „Sveti Gral“ digitalnog doba – interaktivnu pripovijest, ili točnije rečeno - videoigre.

To se može dokazati proučavanjem najčešće isticanog primjera – igre *Diablo*. U ovoj igri igrač kontrolira avatar kojeg je prethodno stvorio. Može odabrati opredjeljenje (ratnik, strijelac ili čarobnjak) i rasporediti određeni broj bodova među različitim atributima. Na taj način svaki igrač, koristeći potpuno različitog lika, doživljava potpuno različito iskustvo koje još nitko prije njega nije iskusio: čarobnjak je slab u početku, ali pred kraj igre dostiže najveće vrhove moći, ratnik, koji se ističe u bliskoj borbi, teško se bori protiv grupa strijelaca, strijelac se mora neprestano kretati kako bi svoje neprijatelje držao na sigurnoj udaljenosti. Što se radnje tiče, igra se sastoji od istraživanja labirinata ispunjenih zlim stvorenjima i blagom, s jedne razine na drugu, kako bi se pobijedio konačni neprijatelj - *Diablo*, demon koji se nalazi u šesnaestoj i posljednjoj razini.

Jedna od inovacija kojoj ova igra duguje svoju ogromnu popularnost tiče se glavnog dizajna igre. Svaka od šesnaest razina igre (GO) nasumično se generira u svakoj igri (GP). Zidovi, sobe, neprijatelji, blago i mjesta stubišta koja vode do sljedeće razine stvaraju se prema algoritmima koje su odredili dizajneri. Slika 8. prikazuje izgled startne pozicije prve razine iz tri različite igre.



Slika 8. Nasumično generirane sobe u igri *Diablo*

Kao što se može vidjeti, svaka se soba prilično se razlikuje od ostalih. Kako u takvom slučaju možemo primijeniti strukturnu analizu za proučavanje objekta igre ako okruženje igre stvorene tek na početku procesa igre?

Ako bismo otvorili Diablo CD-Rom i pretražili i analizirali njegov sadržaj ne bismo pronašli niti jednu razinu igre već samo algoritme. Te algoritme može se „prevesti“ kako bismo zapravo mogli analizirati igru:

*Računalo, kada je registriran klik miša na pločici x55, y40 (pločica stubišta koja vodi do prve razine labirinta):*

*Učitaj teksture grupe „labirint01“;*

*Stvori 40 soba položenih na plohi veličine najviše 255 pločica sa 255 pločica, raspoređenih kao takvih:*

- *od 1 do 4 sobe veličine 4 x 8 pločica;*
- *od 5 do 11 soba veličine od 3 x 6 pločica do 9 x 14 pločica;*
- *od 6 do 12 soba veličine od 12 x 16 pločica do 18 x 30 pločica;*

*Postavi stubište koje vodi do sljedeće razine u sobu koja ima najmanje 6 x 6 pločica;*

*Tri najveće prostorije ispuni lukovima prema algoritmu „lukovi-labirint01“;*

*Postavite čudovišta prema algoritmu „čudovišta-labirint01“, a blaga prema algoritmu „blaga-labirinta01“.*

Ovaj jednostavan popis postupaka koji se slijede razlikuje se od igračevog iskustva isto onako kako se znanstveni opis valnih duljina boja razlikuje od našeg doživljaja boja. Kad igrač igra Diablo, umjesto sobe veličine 3 x 6 pločica „odjevene“ u teksturu grupe labirint01, on vidi zidove koji tvore hodnike koji dalje tvore labirint u kojem se nalazi. Nailazi na čudovišta koja

su, koliko on zna, tamo kako bi ga spriječila da istražuje ostatak labirinta, nagomila blago i pobijedi igru, a ne samo zato što je algoritam odredio određeni broj neprijatelja koji će se pojaviti u razini. Igrač jedino vidi izvršenje algoritma koji djeluje autoritet. Ako postavimo tezu da videoigre nemaju narativ (VN) nju lako možemo pobiti pretraživanjem sadržaja CD-a igre. Na njemu nikada nećemo naći algoritam ili uputu koja kaže: *igrač nailazi na čudovište i ubija ga* ili *igrač nailazi na škrinju s blagom i (ne)otvara ju*. To su akcije koje izvršava sam igrač tijekom igranja (te stoga nisu ni predodređene) pomoću koji on gradi sebi svojstven narativ. Iz igračeve interakcije s različitim pravilima igre, sadržaj koji služi toj svrsi, odnosno kompatibilan je s pričom, prenesen je putem naracije.

Možemo tvrditi kako su ove pretpostavke istinite samo u igrama nastanka, kao što je Diablo te da su stvari u igrama progresije sasvim različite. No, te igre ne sadrže narativ koji je fiksiran u objektu igre koji se može izdvojiti i analizirati kao što je to učinio strukturalizam za književna djela (a što bismo mogli učiniti i za ukorijenjeni narativ videoigara). Ova ideja nesumnjivo proizlazi iz naslijeđa *choose your own adventure* knjiga koje su istinski sadržavale segmentirani narativ u unaprijed definiranoj strukturi. Ipak, postoji jedna ključna razlika između videoigara i ovih knjiga. Te knjige napisane su od korica do korica od strane autora i tako se interaktivnost temeljila na izboru. Stoga je svaka radnja koju je čitatelj mogao izvesti bila isplanirana i zapisana u GO-u. S druge strane, izuzev nekoliko rijetkih primjera, videoigre ne funkcioniraju na temelju izbora već prema „repertoaru akcije“. Prema Janet Murray „digitalno je okruženje proceduralno, računalo u osnovi nije žica ili put već je motor. Zamišljeno je da utjelovljuje složena, nepredviđena ponašanja, a ne da nosi statičke informacije (tj. strukturu izbora s unaprijed definiranim posljedicama).“ (Murray, 1997: 72).

Ne smijemo razmatrati kako svaki piksel u igri *Super Mario Bros.* igraču nudi izbor između kretanja prema naprijed, unatrag, zaustavljanja, trčanja ili skakanja. Brzo bismo imali strukturu toliku veliku da bi ju bilo izuzetno teško zamisliti, a kamo li ispisati. Program zapravo sadrži postupke (koje su programeri detaljno opisali) koji u svakom trenutku definiraju što je skok, kretanje naprijed, kretanje unatrag ili trčanje. Mogućnosti različitih akcija daju se igraču koji ih može koristiti i kombinirati po svojoj volji.

Tako možemo reći kako su sve videoigre, bile one igre nastajanja ili progresije, u osnovi iste u odnosu na narativ. Sadrže ukorijenjenu naraciju koja je nepromjenjiva i unaprijed definirana, a koja se može izvući iz objekta igre (GO) radi analize prema formalističkom ili strukturalističkom pristupu te sadrže narativ koji se mijenja u granicama algoritma i oživljava

u procesu igre - nužno se mora proučavati koristeći pristup usredotočen na iskustvo. Razlika između igara progresije i igara nastanka ne temelji se na jednoj određenoj razlici već jednostavno rezultira varijacijom u stupnju važnosti obje vrste pripovijedanja, što se može objasniti pomoću formule. Igre nastanka obično sadrže vrlo laganu, ukorijenjenu pripovijest kako bi igraču pružile svu slobodu „pisanja vlastitih priča“ te se stoga mogu opisati kao EN <VN. Odnos progresijskih igara kao što je već navedena *Mean Streets* može se izraziti suprotno - EN >VN, budući da je ukorijenjena pripovijest ta koja ima prednost nad igračevim putem, a on sam ovisi o njemu.

Stoga je strukturna analiza narativa intrinzično nespojiva s interaktivnom naracijom, bez obzira na otvorenost ili zatvorenost sustava igre, jer proučava samo ukorijenjeni narativ i algoritam koji formira strukturu igre, a ne rezultat spajanja istih tijekom procesa igranja što je ono što zapravo stvara narativ videoigre.

## 6. ZAKLJUČAK

Ovaj rad fokusirao se na problematiku odnosa igara i naracije, vezu koju su mnogi smatrali nepostojećom ili nemogućom: „Zanimljivo, nema pokušaja da se igre definiraju kao narativ u klasiku Elliotta M. Avedona i Briana Sutton-Smitha (*The Study of Games* iz 1971. godine) koji sadrži i sažima stoljeće zapadnjačkih studija igara. Riječi i pobijani pojmovi poput pripovijesti, priče, drame ili kazališta ne nalaze se čak ni u njenom predmetnom indeksu. Treba li vjerovati da su se odjednom, pojavom računalnih igara, igre pretvorile u narative? Možda se umjesto toga dogodilo nešto u odjelu za marketing?“ (Eskelinen, 2001: n.p.). Eskelinen postavlja zanimljivu tvrdnju, no nažalost ona nije dovoljno snažna kako bi pobila vrlo jednostavnu hipotezu koja leži u srcu Juulovog *Half-reala* te na čijim se temeljima zasniva ovaj rad. Možda se pojavom računala igre ne pretvaraju u narative, ali, jednostavno rečeno, videoigre imaju elemente naracije i puno više zajedničkog s narativom od samih igara. Htjeli mi to ili ne videoigre u svojoj suštini jesu narativne. Smatram kako je ovaj rad, ako ne u potpunosti dokazao, bar ponudio dovoljno činjenica i argumenata kako bi se navedena teza mogla dalje razvijati i dokazati. Osim određenog broja relativno marginalnih produkcija (najčešće spominjani *Tetris* ili *Pong*) u kojima igrač ne utjelovljuje avatar ili nema prostora za kretanje, velika je većina videoigara, na razini sadržaja, napravljena od istih konstitutivnih elemenata kao i dramska priča: temporalnost, uzročnost i sukob. Na razini izražavanja, igre su poput romana ili filmova – ispunjene akcijama na temporalnosti, čak i ako one doista nisu obilježje narativnosti. Videoigre su narativne jer algoritam, sličan vodiču kroz igru u *role-play* igrama (*Dungeon master* u stolnoj igri *Dungeons & Dragons*), služi ne samo kao tijelo za suđenje koje je zaduženo za održavanje pravila, već i kao autoritet za pripovijedanje koji je odgovoran za otkrivanje sadržaja i informiranje igrača. Može li se ta komunikacija čovjeka i stroja smatrati narativom ovisi o igraču. Gledano „izvana“, videoigre su sposobne pripovijedati priče simulirajući kinematografske ili književne tehnike za predstavljanje „klasične“ (nametnute) pripovijesti. Intrinzično, postupci igrača mogu se narativizirati jer videoigre od početka pružaju elemente potrebne za dijegetizaciju (stvaranje novog, narativnog, fikcionalnog svijeta). Upravo u tome leži specifičnost videoigara i zato se pojmovi priče, pripovijesti i pripovijedanja toliko često pojavljuju u studijama videoigara. Daleko od toga da je beskorisni ukras, nametnuti narativ pruža dijegetske odnose koji igraču daju priliku da s videoigrom uspostavi odnos koji odgovara njemu te tako ostvaruje fuziju između svog konstruiranog narativa i narativa igre kako bi na kraju „plesali uz ritam ispričanih izmišljenih događaja“ (Odin, 2000: 11).

## 7. LITERATURA

1. Aarseth, E. (2007) *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games*. Jyväskylä: University of Jyväskylä
2. Aarseth, E. (2004) *Beyond the frontier: Quest Games as Post-Narrative Discourse*. U: Ryan, M., ur., *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press
3. Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press
4. Barthes, R. i Duisit, L. (1975) An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History*, 6 (2), str. 237-272.
5. Barthes, R. (1981) Introduction à l'analyse structurale des récits. U: Barthes, R., ur., *Communications 8: L'analyse structurale du récit*. Paris: Seuil, str. 7-33.
6. Bas, F. (2000) Tournage d'un jeu vidéo. *Cahiers du cinéma*, travanj 2005., str. 44-49.
7. Bizzocchi, J. (2007) Games and Narrative: An Analytical Framework. *Loading...* 1 (1), n.p.
8. Bizzocchi, J. i Tanenbaum, J. (2011) Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. U: Davidson, D., ur., *Well Played 3.0*. Pittsburgh: ETC Press, str. 262-290.
9. Bordwell, D. i Thompson, K. (1997) *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
10. Brand, J. i Knight, S. (2005) *The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games: Diverse Worlds II*. Gold Coast: Bond University
11. Caillois, R. (1958) *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard
12. Calleja, G. (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge i London: MIT Press
13. Carson, D. (2000) *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry*. Gamasutra.com. URL: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental\\_storytelling\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php)  
[Pristupljeno 09.09.2019.]



14. Costikyan, G. (1994) *I Have No Words & I Must Design*. New York. URL: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf> [Pristupljeno 06.09.2019.]
15. Costikyan, G. (2000) *Where Stories End and Games Begin*. New York. URL: <http://www.costik.com/gamnstry.html> [Pristupljeno 06.09.2019.]
16. Crawford, C. (2003) Interactive Storytelling. U: Wolf, M. i Perron, B., ur., *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, str. 259-273.
17. Deterding, S. et al. (2011) *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*. Vancouver: AMC
18. Dondlinger, M. (2007) Educational Video Game Design: A Review of the Literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4 (1), str. 21-31.
19. Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation in Game Studies. *The international journal of computer game research*, 1 (1), URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [Pristupljeno: 06.09.2019.]
20. Frasca, G. (2003) *Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place*. Utrecht: Utrecht University
21. Frasca, G. (1999) *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Helsinki: ludology.com. URL: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> [Pristupljeno: 07.09.2019.]
22. Frasca, G. (2003) Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. U: Wolf, M. i Perron B., ur., *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, str. 221–235.
23. Gaudreault, A. (1988) *Du littéraire au filmique: système du récit*. Paris: Méridiens  
Klincksieck
24. Genette, G. (1972) *Figures III*. Paris: Seuil
25. Gertsman, J. (1998). *Metal Gear Solid Review*. Gamespot.com, URL: <https://www.gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-review/1900-2546002/> [Pristupljeno: 06.09.2019.]
26. Granic, I. et al. (2014) The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69 (1), str. 66-78.

27. Griffiths, M (2002) The educational benefits of videogames. *Education and health*, 20 (3), str. 47-51
28. Herman, D. (1999) *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: University Press
29. Huizinga, J. (1950) *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press
30. Jenkins, H. (2004) Game Design as Narrative Architecture. U: Wardrip-Fruin, N. i Harrigan P., ur., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press
31. IGDA Business Committee (2003) *Best Practices in Quality Assurance/Testing*. IGDA.org. URL: [https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/FDB22FE1-269A-4EB8-B76A-7CD0BB88A008/IGDA\\_Best\\_Practices\\_QA\\_0.pdf](https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/FDB22FE1-269A-4EB8-B76A-7CD0BB88A008/IGDA_Best_Practices_QA_0.pdf) [Pristupljeno: 14.09.2019.]
32. Jouve, V. (1999) *La poétique du roman*. Paris: SEDES.
33. Juul, J. (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press
34. Juul, J. (1999) *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. Copenhagen: University of Copenhagen. URL: <https://www.jesperjuul.net/thesis/> [Pristupljeno: 07.09.2019.]
35. Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.*, Cambridge: MIT Press
36. Juul, J. (2002) The Open and the Closed: Games of emergence and games of progression. U: Mayra, F., ur., *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings.*, Tampere: Tampere University Press, str. 323-329
37. Klevjer, R. (2002) In Defense of Cut-Scenes. U: Mayra, F., ur., *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press. URL: <https://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm> [Pristupljeno: 07.09.2019.]
38. Klevjer, R, (2006.) *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Disertacija. Bergen: University of Bergen
39. Laurel, B. (1991) *Computers as Theatre*. Libanon: Addison-Wesley
40. Livingstone, D. et al. (2016) *Archaeological Storytelling in Games*. Dundee: DiGRA/FDG Conference.

41. Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press
42. Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press
43. Muscat, A. et al. (2016) *First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes*. Dundee: DiGRA/FDG Conference
44. Nieuwdorp, E. (2005) *The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle Master Student New Media and Digital Culture*. Utrecht: Utrecht University
45. Odin, R. (2000) *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck
46. Pearce, C. (2004) Towards a Game Theory of Game. U: Wardrip-Fruin, N. i Harrigan, P., ur., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, str. 143–153.
47. Prince, G. (1987) *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press
48. Ryan, M. (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press
49. Ryan, M. (2002) Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*, 23 (4), str. 581-609.
50. Ryan, M. (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press
51. Salen, K. i Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press
52. Smith, H. i Worch, M. (2010) *What Happened Here? Environmental Storytelling*. San Francisco: Games Developers Conference
53. Sulić, I. (2005) *God of War Who wants to go god hunting?* IGN.com. URL: <https://www.ign.com/articles/2005/03/18/god-of-war> [Pristupljeno 06.09.2019.]
54. Tarnowetzki, L. (2015) *Environmental Storytelling and BioShock Infinite: Moving From Game Design to Game Studies*. Disertacija. Montreal: Concordia University
55. Todorov, T. (1978) *Les genres du discours*. Paris: Seuil

56. Zimmerman, E. (2004) Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. U: Wardrip-Fruin, N. i Harrigan, P., ur., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, str. 154-164.
57. Ward, J. (2004) *Interactive Narrative: Theory and Practice*. Harrisonburg: James Madison University
58. Wittgenstein, L. (1995) *Tractatus logico-philosophicus et Investigations philosophiques*. Paris: Gallimard

## 8. PRILOZI



Slika 1. – Dungeons & Dragons „stolna“ društvena igra

Izvor: preuzeto u cijelosti (Heller, 2019, Polygon.com,

<https://www.polygon.com/2018/5/26/17153274/dnd-how-to-play-dungeons-dragons-5e-guide-spells-dice-character-sheets-dm>) [Pristupljeno: 06.09.2019.]

```
Terminal
File Edit View Search Terminal Help

Welcome to Adventure!! Would you like instructions?
> y

Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first five letters of each word, so you'll
have to enter "northeast" as "ne" to distinguish it from "north".
You can type "help" for some general hints. For information on how
to end your adventure, scoring, etc., type "info".

- - -
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. Contact Don
if you have any questions, comments, etc.

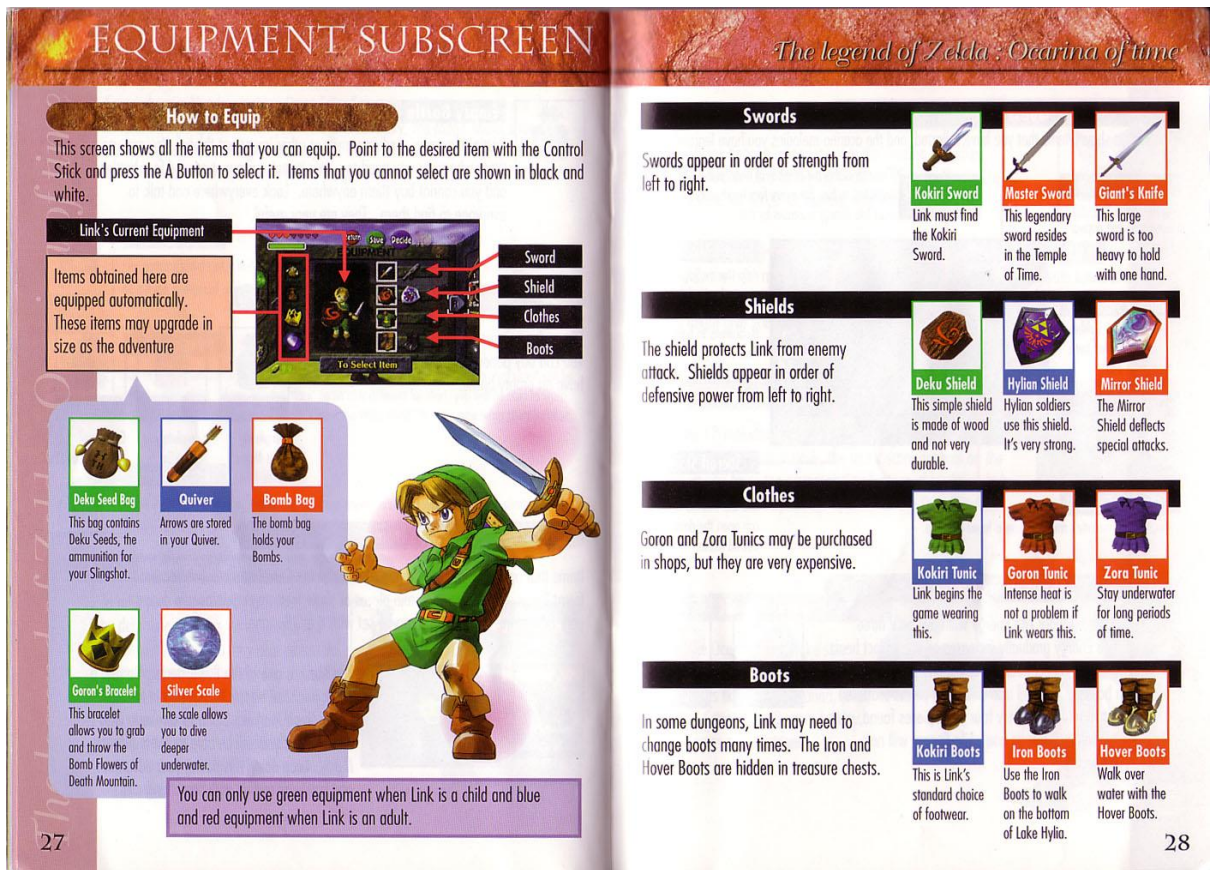
You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully.

> █
```

Slika 2. – Colossal Cave Adventure, 1976.

Izvor: preuzeto u cijelosti (Opensource.com, 2017, <https://opensource.com/article/17/6/revisit-colossal-cave-adventure-open-adventure>) [Pristupljeno: 06.09.2019.]





Slika 3. – Priručnik za videoigru *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Izvor: preuzeto u cijelosti (zeldadungeon.net, 2011,

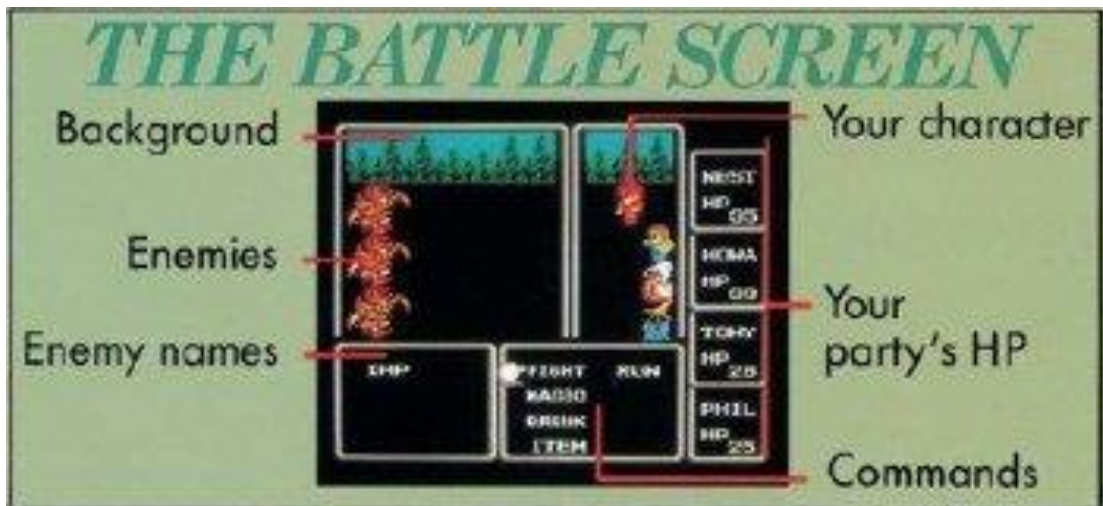
<https://www.zeldadungeon.net/super-mario-3d-land-to-mark-the-death-of-the-physical-instruction-manual/> [Pristupljeno: 08.09.2019.]



Slika 4. – Prikaz *cutscene* dijaloga u igri *Bright Red Skies*

Izvor: preuzeto u cijelosti (indiedb.com, 2018, <https://www.indiedb.com/games/bright-red-skies/images/cutscene-dialogue>) [Pristupljeno: 08.09.2019.]



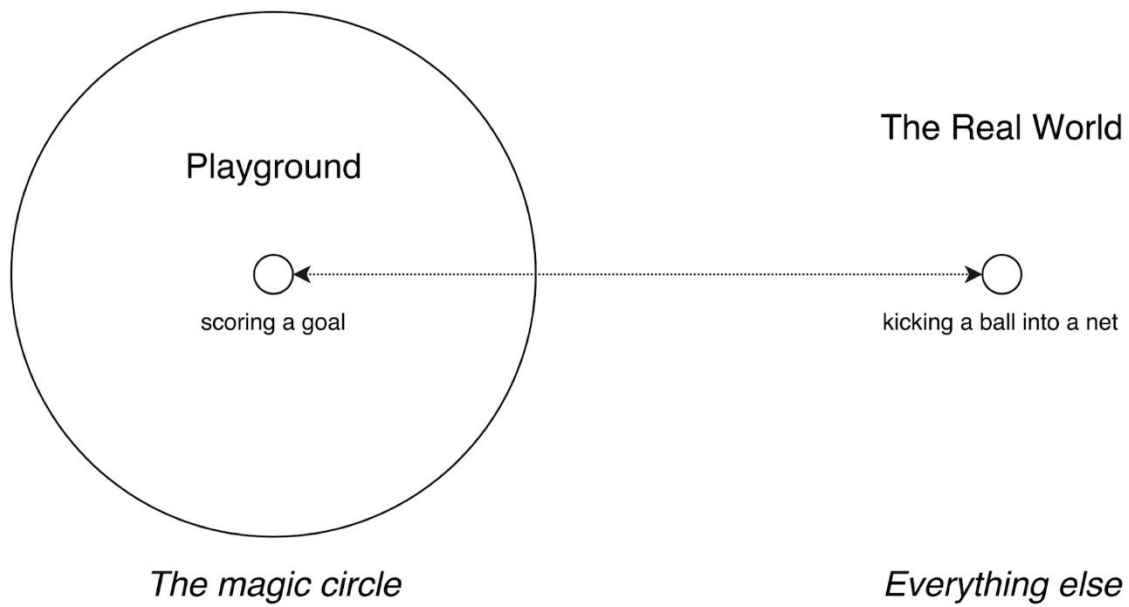


Slika 5. – Elementi sučelja u videoigri *Final Fantasy I*

Izvor: preuzeto u cijelosti (tvtropes.org,

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameInterfaceElements>) [Pristupljeno:

08.09.2019.]



Slika 6. – Huizingin koncept čarobnog kruga  
Izvor: preuzeto u cijelosti (medium.com, 2017, [https://medium.com/@\\_stc/game-world-98a0f18e3a13](https://medium.com/@_stc/game-world-98a0f18e3a13)) [Pristupljeno: 09.09.2019.]



Slika 7. - Videoigra *Ninja Gaiden* i njen model prikazivanja *cutscene* scena unutar igre  
 Izvor: preuzeto u cijelosti (tay.kinja.com, 2015, <https://tay.kinja.com/game-of-the-week-ninjas-and-cutscenes-and-extreme-diff-1708613058>) [Pristupljeno: 12:09.2019.)



Slika 8. - Nasumično generirane sobe u igri *Diablo*  
 Izvor: nepoznat autor