

Dunja Dušanić, Stefan Alidini
*Transmedijalna naratologija u
proučavanju video igara*

Narativ u doba gejminga

7.01:[004.47:794

004.47:794]:82.0

DOI [10.18485/fdu_dhkum.2021.ch8](https://doi.org/10.18485/fdu_dhkum.2021.ch8)

*Transmedijalna naratologija iz perspektive
klasičnih teorija pripovedanja*

Više nego bilo koja druga disciplina s korenima u teoriji književnosti, naratologija je u poslednje dve decenije doživela ekspanziju, praćenu dubokim preobražajem. Po ugledu na Dejvida Hermana (Herman, 1999), taj preobražaj se obično označava kao prelaz sa „klasične“ na „postklasičnu“ naratologiju, u okviru kojeg su pojmovi, karakteristični za ranu fazu postojanja ove discipline, temeljno redefinisani i prošireni (Dušanić, 2021). Danas je postalo uobičajeno da se pod „postklasičnom naratologijom“ podrazumevaju krajnje raznovrsna istraživanja i pristupi, koji, „polazeći od pojmova formulisanih u klasičnoj naratologiji, preispituju njihove granice, pomeraju ih i prevazilaze“ (Marčetić, 2018: 73). Razne klasifikacije i tipologije postklasičnih pristupa, koje se i same umnožavaju velikom brzinom (videti, recimo, Alber i Fludernik, 2010: 1–31), otkrivaju bar dva važna obeležja savremene teorije pripovedanja. Prvo, i za našu temu manje važno, da se pod određenje „postklasična“ podvode i istraživanja čija je metodološka inovativnost neznatna (to je naročito slučaj sa različitim varijantama kontekstualnih i ideološki angažovanih pristupa). Drugo, da je najuticajnijim postklasičnim istraživanjima zajedničko premeštanje fokusa proučavanja na nove

medije, na drukčije oblike tekstualnosti i na pojave koje nisu bile obuhvaćene prethodnim naratološkim istraživanjima.

Iako se ni klasična naratologija nije bavila samo književnim i vanknjiževnim tekstovima nego i vizuelnim umetnostima, dramom, operom, plesom i filmom, nema sumnje da je suparništvo između starih i novih medija dovelo do značajnog proširenja njenog tradicionalnog istraživačkog horizonta. To proširenje je išlo u dva pravca: ka proučavanju statusa i mehanizama pripovedanja u novim umetničkim i ludičkim praksama, s jedne, i ka proučavanju svakodnevnne, usmene komunikacije, s druge strane. Najvažnija posledica ovog proširenja vidljiva je u jednoj, ključnoj osobini, koju dele glavne teorije pripovedanja elaborirane u ovom periodu.

Kognitivnoj naratologiji, započetoj u radovima Marka Tarnera, Manfreda Jana, Alena Palmera i Dejvida Hermana, prirodnoj naratologiji Monike Fludernik i transmedijalnoj naratologiji Mari-Lor Rajan, zajednička je težnja za preosmišljanjem glavnog predmeta teorije pripovedanja – narativa ili, preciznije, *narativnosti*, kao obeležja koje je u većoj ili manjoj meri zastupljeno ne samo u tekstovima koje intuitivno opažamo kao pripovedne, već i u veoma širokom spektru pojava. Svi ovi pristupi problematizuju temeljne pretpostavke klasične naratologije, bilo iz uverenja da za narativnošću uopšte ne treba tragati u tekstovima i artefaktima, već u mentalnim operacijama i psihološkim doživljajima subjekata (videti, za početak, Fludernik, 1996), bilo iz želje da nađu rešenje koje bi teoriji omogućilo da premosti jaz između narativnosti i interaktivnosti (Ryan, 2001; Ryan, 2006). Ako se ova tri pristupa doista mogu smatrati paradigmatičnim za postklasičnu naratologiju, transmedijalna naratologija se među njima ističe kao pristup u okviru kojeg je dijalog između teorije i savremene umetničke produkcije najintenzivniji. Za razliku od kognitivne i, u nešto manjoj meri, prirodne naratologije, čije je udaljavanje od klasične teorije pripovedanja bilo motivisano željom za tešnjim povezivanjem humanističkih i egzaktnih nauka, transmedijalna naratologija je nastala iz potrebe da se odgovori na izazove koje su naratologiji nametnule digitalne tehnologije i konvergencija medija, kao i novi oblici tekstualnosti koji su se proširili zahvaljujući njihovom sadejstvu.

Pomalo paradoksalno, transmedijalnost je najmanje originalan aspekt transmedijalne naratologije Mari-Lor Rajan.¹ Od svojih početaka u ruskom formalizmu, predmet teorije pripovedanja – načini razvijanja sižea, kako bi to rekao Šklovski, odnosno, mehanizmi organizacije pripovednih jedinica u sekvence – prevazilazio je ne samo verbalnu umetnost nego i sam jezik. Čak i svojoj „najklasičnijoj“ inkarnaciji – francuskom strukturalizmu Bremonovog i Bartovog tipa – naratologija je bila zamišljena kao transmedijalan poduhvat. Za Barta jedna od najvažnijih osobina pripovednog teksta (*récit*) je njegova *prevodivost*, tačnije, njegova sposobnost da se premešta, „bez“, dodaje Bart, „suštinske štete“, iz jednog semiotičkog sistema u drugi (Barthes, 1966: 25). Narativ podržavaju različiti mediji: pisani ili usmeni jezik, nepokretna ili pokretna slika, gest ili „smislena mešavina svih ovih supstanci“, kaže Bart. On je prisutan u mitu, legendi, basni, bajci, noveli, epopeji, istoriji, tragediji, drami, komediji, pantomimi, slici, vitražu, filmu, stripu, vestima, razgovoru (Ibid: 7). U odlomku iz *Gramatike Dekameron*a, koji je postao slavan kao *locus* krštenja naratologije, Todorov izričito definiše ovu „još nepostojeću nauku“, neskriveno univerzalističkih pretenzija, kao disciplinu koja prevazilazi nauku o književnosti.² Dok su rani kritičari ruskog formalizma, poput Pavela Medvedeva, pa i „patrijarsi“ naratologije, poput Žerara Ženeta, koji je još početkom osamdesetih upozoravao da pojmu narativa pretila „inflacija“³, ovu sveobuhvatnost

1 Na šta, uostalom, i ona sama skreće pažnju, pozivajući se na Bremona (Ryan, 2005: 1).

2 „La narration est un phénomène que l’on rencontre non seulement en littérature mais aussi dans d’autres domaines qui pour l’instant relèvent, chacun, d’une discipline différente (ainsi contes populaires, mythes, films, rêves, etc.). Notre effort ici sera d’aboutir à une théorie de la narration, telle qu’elle puisse s’appliquer à chacun de ces domaines. Plutôt que des études littéraires, cet ouvrage relève d’une science qui n’existe pas encore, disons la narratologie, la science du récit“ (Todorov, 1969: 10).

3 Za Ženeta, samo modalna naratologija, odnosno ona koja se bavi formama a ne sadržajima narativa, polaže pravo na ime „naratologija“. To je zato što, prema Ženetu, „pripovedni sadržaji“ u strogom smislu te reči i ne postoje: postoje, kaže on, samo nizovi radnji ili događaja koji

videli kao nedostatak, današnji naratolozi je smatraju najvećim adutom teorije pripovedanja. Činjenica je, međutim, ma kako se odnosili prema ovoj pojavi, da se naratologija više ne može smatrati isključivo – pa čak, dodali bismo, ni prevashodno – teorijom verbalnih narativa (Wolf, 2011: 146). Štaviše, izgleda da se Ženetovo predviđanje obistinilo: danas se pojmovi *narativa* i *storytellinga* koriste u prethodno nezamislivim kontekstima (kao što su, recimo, korporativni i brend menadžment), gotovo da nema humanističke discipline koja nije prošla kroz tzv. „narativni zaokret“ (*narrative turn*), a sami naratolozi napuštaju dosadašnje definicije narativa u prilog novih, znatno širih koncepcija.

Gotovo sve „klasične“ teorije pripovedanja, nezavisno od metodoloških i terminoloških razlika među njima, polazile su od jednog zajedničkog „nepromenljivog jezgra“ (Culler, [1981] 2005: 190), nasleđenog iz teorije proze ruskih formalista. To jezgro je bilo shvatanje pripovednog teksta kao binarne strukture, odnosno kao spoja dveju suprotstavljenih narativnih sekvenci (upor. Marčetić, 2018: 75–76). Šklovski je za njih koristio pojmovni par *fabula/siže*, kako bi označio dva načina na koje se može razmatrati sadržaj pripovednih struktura, odnosno dve ravni u kojima se mogu analizirati događaji na koje se tekstovi (romani, priče, drame, filmovi) odnose. Ti događaji se mogu posmatrati bilo u hronološkom sledu (*fabula*), bilo u redosledu koje im daje tekst (*siže*). Sve potonje naratološke teorije polaze od ove ideje – da se naratologija bavi pripovednim tekstovima u najširem smislu te reči, odnosno tekstovima koji predočavaju smisleno povezane nizove zbivanja – iako umesto *fabule* i *siže*a koriste termine kao što su *priča* (*histoire, story*) i *diskurs* (*récit, discours, discourse*), kao i razne varijacije na njih. Tako, za Ženeta, pravi predmet naratološke analize nije *histoire* već *récit* – usmeni ili pisani diskurs kojim se neki događaj ili niz događaja povezuje u celinu (Genette, 1972: 71). Za Džeralda Prinsa, *narativ* podrazumeva

se mogu prikazati na bilo koji način i koje određujemo kao „narativne“ samo zato što smo, sticajem okolnosti, na njih naišli u pripovednom tekstu. Nasuprot ovom stanovištu stoje svi oni „tematski“ naratolozi, koji su *narativnost* tražili u mehanizmima organizacije pripovednih jedinica (događaja ili funkcija) u sekvence (Genette, 1983: 12).

predstavljanje jednog ili više stvarnih ili izmišljenih događaja koje jedan, dva ili nekoliko pripovedača saopštavaju jednom, dvoma ili nekolicini naratera (Prince, 2003: 58), dok Henri Porter Abot, sledeći Četmena, *narativ* vidi kao reprezentaciju događaja, koja se sastoji od *priče* i *pripovednog diskursa*: priča (*story*) je događaj ili niz događaja (radnja), a *pripovedni diskurs* (*narrative discourse*) je način na koji su ti događaji predstavljeni (Abbott, 2002: 16).

Ideja da svi pripovedni tekstovi i, uopšte, svi artefakti koji pričaju neku priču, ma kroz koji medij to činili, podležu ovoj vrsti analize, imala je važne posledice po naratologiju. Na jednu od njih je skrenuo pažnju Džonatan Kaler (Culler, [1981] 2005): kada imamo posla sa fikcijom zasnovanom na izmišljenim događajima i likovima, fabula ne postoji pre sižea ili nezavisno od njega. Za razliku od, recimo, istorijske fikcije, koja počiva na pretpostavci da se fabula odnosi na minule događaje koji su stvarni i čiji je redosled nepromenljiv, u čisto imaginarnim fikcionalnim svetovima fabula je uvek sadržana u sižeu. Događaji se, najčešće za potrebe analize teksta, mogu rekonstruisati u hronološkom poretku, ali uvek na osnovu sižea i uvek u saglasju s našim prethodnim i od samog teksta nezavisnim predstavama o temporalnosti, kauzalnosti, o „verovatnom“ i „mogućem“ toku zbivanja. Kao čisto mentalna hronološka rekonstrukcija zbivanja predočenih sižeom, fabula u pripovednoj fikciji podrazumeva niz predstava koje nisu aktualizovane kroz neki medij, odnosno, kako bi to rekla Rajan, „enkodirane u materijalnim znacima“ (Ryan, 2006: 7). Nasuprot tome, redosled koji siže daje događajima uvek je u izvesnoj sprezi sa medijem u kojem je siže aktualizovan. Iako se, kako je to smatrao Bart, siže u načelu može predočiti različitim sredstvima, medij nameće izvesna ograničenja slobodi oblikovanja sižea i utiče na stvaranje posebnih značenjskih efekata.

Iz očiglednih razloga, klasična naratologija je u istraživanju procesa i mehanizama konstruisanja narativa prednost davala sižeu nad fabulom, usredsređujući se na proučavanje načina na koji pripovedni tekstovi prikazuju zbivanja i oblikuju njihov redosled. Transmedijalna naratologija se nadovezuje na ova istraživanja, ali je njen pristup proučavanju sižea komparativan i usredsređen na pitanje predstavljačkih mogućnosti medija i njihovih osobenih

semantičkih potencijala. Ova promena fokusa je naratolozima omogućila da svoje tradicionalne predmete i teme, poput sveta priče, odnosno fikcionalnog univerzuma (*storyworld*), vremena, zapleta i perspektive, koncipiraju i proučavaju transmedijalno.⁴

Do ove tačke transmedijalna naratologija se ukazuje kao verna sledbenica klasične, „tematske“ naratologije, kakvom su se bavili Bremon, Bart ili Četmen. Međutim, u želji da u predmet naratološkog istraživanja uključe nove oblike pripovedanja koji su se javili zahvaljujući razvoju digitalnih medija, pobornici transmedijalne naratologije su obrnuli hijerarhiju aspekata pripovednog teksta koji podležu analizi, dajući prednost proučavanju priče (*story*) nad proučavanjem sižea ili diskursa (*discourse*). Glavni predmet transmedijalnih analiza pripovedanja postala je priča, shvaćena kao „kognitivna shema ili okvir koji postoji nezavisno od medija“ (Wolf, 2011: 160). Ono što se tradicionalno podrazumevalo pod fabulom – imaginativna rekonstrukcija događaja predočenih tekstom – postalo je privilegovani *pars pro totum* pripovednih tekstova, a neretko i sasvim izjednačeno s pojmom *narativa*.

U težnji da teoriju pripovedanja oslobode svega što bi je nedvosmisleno vezivalo za jezik i verbalnu komunikaciju, transmedijalni naratolozi su napustili i druge ključne pojmove tradicionalnih naratoloških analiza: pored razlikovanja fabule i sižea, na meti postklasičnog preispitivanja se našla i figura pripovedača, koju je većina klasičnih naratologa smatrala za *conditio sine qua non* narativnosti. U tome se transmedijalna naratologija nadovezala na tradiciju započetu u radovima teoretičara filma, poput Dejvida Bordvela, koji su, nastojeći da proučavanje filmske naracije oslobode robovanja „književnoj paradigmi“ (Thompson-Jones, 2007), odbacivali ideju da pripovedanja nema bez pripovedača kao „antropomorfnu fikciju“ (Bordwell, 1985: 62). Premda neki pobornici transmedijalne

4 Istraživanja ove vrste još nisu dala dovoljno zaista značajnih rezultata: ako se izuzmu pojedinačni vredni uvidi i analize u zbornicima poput *Narrative across Media* (Ryan, 2004), *Storyworlds across Media* (Ryan i Thon, 2014) i *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research* (Heinen i Sommer, 2009), najambiciozniji pokušaj ove vrste je studija *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture* (Thon, 2016).

naratologije drže da figuru pripovedača u osnovi nije moguće proučavati izvan verbalnog medija i da narator može ući u kritički rečnik ove nove (pod)discipline samo uslovno (Baroni, 2017), drugi su ipak pokušali da pojam pripovedača sačuvaju, primenjujući ga u analizama filmova, stripova i video-igara na slučajeve u kojima su pripovedači neposredno predstavljeni, odnosno, kako bi to Vejn But rekao, dramatisovani (Thon, 2016).

Izbacivanje pripovedača iz naratoloških analiza nije, međutim, najradikalnija posledica napuštanja klasičnog, „komunikativnog“ modela teorije pripovedanja. Dok je klasična naratologija počivala na ideji da pripovedati znači ispričati nešto nekome, postklasična naratologija predmet svojih analiza shvata kao mentalnu reprezentaciju sekvence događaja koja uopšte ne mora biti predočena kroz neki komunikativni kanal. Da li će se priča zaista ovaplotiti i kako će to učiniti, zavisi od prijemčivosti datog medija za tip sadržaja koji je predstavljen, kao i od njegovih distinktivnih obeležja. Priča je, prema Rajan, „mentalna slika“. To je „kognitivni konstrukt“, koji se može ospoljiti, „tekstualizovati“, ali može, isto tako, ostati i čisto unutrašnji fenomen – privatne priče koje pričamo samima sebi (Ryan, 2006: 13). Rajan pritom ne otkriva na koji način bi naratologija mogla imati pristupa ovakvim, unutrašnjim narativima, jer da bi ih uopšte mogla proučavati neophodno je – ili je bar dosad bilo – da se ti narativi eksternalizuju (upor. Jahn, 2003). Ona, međutim, samo prelazi preko ovog problema, zaključujući da „narrativ može biti spoj priče i diskursa“, kao što su to klasični naratolozi mislili, „ali je njegova sposobnost da evocira priče ono što razlikuje narativni diskurs od drugih tipova teksta“ (Ryan, 2006: 7). Drugim rečima, o narativnosti nekog teksta, filma, stripa, video-igre, artefakta u najširem smislu te reči, ne sudimo na osnovu nekog njegovog obeležja, nego na osnovu njegove sposobnosti da u nama podstiče mentalnu rekonstrukciju događaja. Ono što Rajan na ovom mestu ne kaže, ali je sasvim očigledno, jeste da se takva koncepcija priče oslanja na pretpostavku da je čitalac najpre morao imati pristupa narativnom tekstu i događajima koji – kada je reč o imaginarnim fikcionalnim svetovima, a transmedijalna naratologija se dosad uglavnom njima bavila – ne postoje izvan tog teksta.

Napor da se težište naratološkog proučavanja sa mehanizama oblikovanja sižea prebaci na reakcije recipijenata, a da se ipak zadrži tradicionalna ideja prema kojoj pripovedni tekstovi predstavljaju neki sadržaj koji ih razlikuje od nepripovednih tekstova, još je očigledniji u definiciji narativa koju je Rajan ponudila na drugom mestu. Ako nas, piše ona u zaključku eseja „Ka definiciji narativa“, neki tekst suočava sa pitanjima kao što su kojim redosledom su se zbili događaji koji su u njemu predstavljeni, kakve promene su oni izazvali u prikazanom svetu, šta ti događaji (i njihovi ishodi) znače za likove, šta motiviše njihove postupke itd., i ako smo kadri da na ova pitanja odgovorimo, znači da smo tekst pročitali kao priču ili pre, da smo pročitali priču koju taj tekst priča, svejedno da li smo bili svesni da to činimo ili ne (Ryan, 2007: 33). Pošto je na taj način parafrazirala osnovne elemente definicije narativa koju je najpre predložila (Ibid: 28–29), a potom se od nje distancirala, Rajan na kraju dolazi do intelektualno neprihvatljivog zaključka da je važnije da li smo nešto doživeli kao priču nego da li znamo da je to priča (osim, naravno, dodaje ona, ako nismo naratolozi).⁵ Lako je pritom uvideti da su „pitanja“ koja navodi Rajan samo drugi način da se kaže da pripovedni tekstovi predstavljaju sekvence događaja koji dovode do promena u prikazanom svetu, odnosno da se pribegne semantičkoj definiciji koju je prethodno odbacila kao „obećavajuću“, ali neprimerenu transmedijalnoj prirodi pripovedanja (Ibid: 24).

5 U tom smislu Rajan suprotstavlja sudove o fikcionalnosti sudovima o narativnosti teksta, tvrdeći da su prvi mnogo važniji od drugih (Ryan, 2007: 32) jer se odnose na stav koji čitalac zauzima prema tekstu (da li autoru veruje ili ne), ali ovo poređenje samo ističe neodrživost njene pozicije. Pitanja da li je neki tekst fikcija i da li je narativ nisu pitanja istog reda, jer se tiču različitih aspekata komunikacije u kojoj tekst učestvuje. Kada se pitamo o fikcionalnosti nekog teksta mi se pitamo o nameri njegovog autora (da li je želeo da nas obmane ili da se s nama upusti u igru); kada se pitamo o narativnosti, pitamo se o obeležjima teksta, shvaćenog kao sintaksičko-semantički niz. Prvo pitanje se tiče komunikativnog okvira govornog čina, drugo njegove realizacije. Pitanje o narativnosti teksta nužno se tiče njegovih sintaksičkih i semantičkih obeležja; drugim rečima, na njega nećemo odgovoriti tako što ćemo se pitati šta taj tekst čini već šta on jeste.

Transmedijalna naratologija iz perspektive (teorije) video-igara

Kako bi se u punoj meri sagledao doprinos transmedijalne naratologije, njeni rezultati na bojnom polju novih medija moraju se sameriti sa rezultatima klasične naratologije, koja je već neko vreme sastavni deo tih medija, ali i teorije i prakse video-igara. I ovde se kao paradigmatičan nameće slučaj Mari-Lor Rajan, kao najzapaženijeg predstavnika ove struje postklasične naratologije. Trenutno se čini da je u teoriji video-igara Rajan naišla na srdačan prijem: pored pozitivnih prikaza njenih studija, mnogi uvaženi delatnici na ovom polju (Frasca, 2003a; Klastrup, 2003; Eskelinen, 2004) pokazuju obaveštenost o njenom radu, naročito o njenim načelnim stavovima o strukturi sajber narativa i, što je važnije, njenoj verziji naratološkog pristupa video-igrama. Međutim, kada se zaviri u aktuelne radove i studije iz oblasti interpretacije video-igara, situacija izgleda drukčije: doprinos Mari-Lor Rajan tretira se uglavnom ovlaš, u svega nekoliko pasusa (Myers, 2010; Lemmens, 2017; Fuchs, 2018), a ima i čitavih studija koje se tiču narativa u video-igrama, a koje transmedijalnu naratologiju Mari-Lor Rajan uopšte ni ne spominju (Jones, 2008; Bogost, 2011; Skolnick, 2014). Ova situacija ukazuje na zabrinjavajuć trend: transmedijalna naratologija je svakako prisutna u akademskim krugovima, zbornicima, prikazima i pregledima, ali je njen doprinos „praktičnoj kritici“ znatno manji.

Pažljiviji pogled na njene radove otkriva dublje probleme, a njihovi obrisi već su odavno poznati jer se nalaze u samim temeljima njene teorije. Tekstovima Mari Lor Rajan „nedostaju analize video-igara“ uz „česte zabune o osnovnoj terminologiji gejminga“ (Frasca, 2002: 154), poput brkanja Nintendo i Plejstejšn platformi. Osim toga, u njenim radovima često možemo naići na smeje izjave, čije bi posledice po praksu dizajna, igranja i tumačenja video-igara bile nesagledive, samo kada bi bile sasvim tačne: „tajna narativnog uspeha video-igara počiva u njihovoj sposobnosti da upotrebe najveće od sredstava koja pokreću zaplet: rešavanje problema“ (Ryan, 2004: 349). Ako se ostavi po strani problematična kritička

pretpostavka prema kojoj se zaplet najbolje realizuje kroz rešavanje problema, a ne, recimo, kroz sukobe i njihovo razrešenje, kako se to tradicionalno mislilo u teoriji drame, ostaje činjenica da u gejmingu nema ni konsenzusa ni jasnih granica između pravila i ciljeva koji se postavljaju igraču, s jedne, i odgovora igrača i narativnosti avatara, s druge strane. Ideja da se u svim igrama „rešavaju problemi“ i da je to najbolji način ostvarivanja njihove narativne svrhe otvara više pitanja nego što daje odgovora. Slični primeri iz drugih radova dobro pokazuju zašto je transmedijalna naratologija, s Rajan na čelu, imala tako mali uticaj na teoriju video-igara.⁶ Ostavljajući po strani činjenicu da se mora igrati kako bi se igre suvislo tumačile, prigovori ludologa poput Fraske, kao i konceptualni problemi lako uočljivi upućenim čitaocima, ukazuju na važan nedostatak (transmedijalnog) naratološkog pristupa problemu novih medija: čini se, naime, da nešto u načinu na koji Rajan shvata video-igre nije pogodno za *tumačenje* samih igara.

Na prvi pogled, prednosti njenog razumevanja video-igara i priča koje se u njima nalaze sasvim su očite. Rajan uspešno opovrgava mnoge od zastarelih tvrdnji ludologa o narativnim odlikama video-igara: da igre ne sadrže složene priče, da nemaju naratora i naratera, da se ne koriste naprednijim tehnikama poput fleš beka, da se, da bi zaista bile narativne, moraju baviti prošlim događajima (Ryan, 2006: 185–187). Sa stanovišta naratologije, međutim, najveća novina u njenim radovima jeste pokušaj da se područje narativnosti proširi toliko da u sebe uključi i mogućnost aktivnog učešća recipijenta u oblikovanju fabularnih događaja u siže. „Klasične“ koncepcije pripovednog teksta su pod pripovedanjem uvek podrazumevale predočavanje događaja na čiji redosled recipijent ne može neposredno da utiče. To je dobrim delom zato što su, u kanonskim pripovednim žanrovima, poput pripovetke, epa i

6 Ukoliko, recimo, pogledamo proteklih par godišta časopisa *Game Studies*, najznačajnijeg glasila na polju teorije video-igara – gde je, uzgred, Rajan jedan od urednika – zapazićemo da preovlađuju trendovi koji s njenim istraživanjima nemaju nikakve veze: rat i video-igre, video-igre i agens igrača, video-igre i kvir teorije, kao i čitav niz razmatranja pod uticajem interseksionalnih teorija i solidan broj „klasičnih“ tumačenja i radova koji barataju konceptima i pojmovima teorije književnosti.

romana, recipijenti manje-više pasivni: iako nije bilo nezamislivo, aktivno učešće čitaoca, slušaoca ili gledaoca u priči javljalo se ipak sporadično, u eksperimentalnim, hibridnim ili izvodačkim žanrovima. Rajan uključuje interakciju u područje naratologije, predlažući svojevrsni četvorostruki model interaktivnosti, koji se odvija u osama zamišljenog koordinatnog sistema. Polazeći od tipologije hiperteksta Espena Orseta (upor. Aarseth, 1997), ona razlikuje „četiri strateške forme interaktivnosti“ (Ryan, 2006: 107), zasnovane na binarnim opozicijama *interno/eksterno*, *istraživačko/ontološko*. Opozicija *interno/eksterno* ukazuje na igračevu projekciju u svet igre i njegovu identifikaciju sa određenim avатарom. U okvirima istraživačkog modusa, igrač prolazi kroz igru na način koji ne ostavlja trag u univerzumu; u ontološkom modusu, donose se odluke koje utiču na svet i određuju koji će od mogućih svetova biti realizovan. Tako se definišu četiri forme interaktivnosti: interna istraživačka, interna ontološka, eksterna istraživačka i eksterna ontološka. Prema Mari-Lor Rajan, eksterna istraživačka interaktivnost pogoduje odnosu čitaoca hiperteksta, tj. situaciji u kojoj je „igrač van vremena i prostora virtuelnog sveta“ (Ibid: 108); interna istraživačka interaktivnost smeštena je u telo koje je deo dijegeze, ali koje ne utiče na svet, niti može da utiče na sudbinu sopstvenog lika; u eksternoj ontološkoj situaciji, igrač ima ulogu boga u okvirima virtuelnog sveta i ostvaruje skoro totalnu kontrolu nad svima; u internoj ontološkoj interakciji igrač je uronjen u vreme i mesto sveta, rukovodi sudbinom avatara i sudbinom univerzuma.

Za početak, ova matrica interaktivnosti ne računa sa starijim, pred-naratološkim kategorijama implicitnog autora tj. implicitnog igrača, iako je Rajan svesna Orsetovog rada na tom polju. Njene sheme takođe ne vode računa o semiološkoj poziciji sveta igre u hijerarhiji znakova, naročito u slučajevima gde korisnički interfejs predstavlja granično područje, to jest tamo gde se može, ali ne mora, smatrati elementom dijegeze (upor. Alidini, 2016). Pored obeležja koja bi se zaista dala prepoznati u video-igramama, Rajan daje i druge kvalifikacije, poput one da eksternu ontološku interakciju odlikuje „vizuelni prikaz koji prikazuje svet iznad i pod uglom, u perspektivi koja bi se u kartografiji dala okarakterisati kao panoramska“ (Ryan, 2006: 115), koje nisu tačne u smislu koji

autorka pripisuje video-igramama, jer izometrijski pogled susrećemo kod mnogih interno-ontološki-interaktivnih igara. Čak ni u video-igramama koje bi se mogle podvesti pod prethodni modus, nije sigurno da li bi se izometrijskom pregledu mogao pripisati takav tipološki smisao. Već se na ovom mestu nazire opšti problem njenog shvaćanja interaktivnosti: on kao da je u potpunosti nastao na osnovu tekstualne recepcije, pa mu je tek naknadno pridodata dimenzija video-igara. Ilustrovaćemo to jednim primerom:

Uzmimo primer dijaloškog stabla koje od korisnika zahteva da odabere da li će se neki karakter ponašati kao heroj ili kukavica. Da li se korisnički izbor računa kao istraživanje predefinisano narativnog ogranka u okviru sistema koji je osmislio autor ili pak korisnik razrešava sudbinu virtuelnog sveta, ovde i sada, odabirom jedne, a ne druge opcije? Odgovor zavisi od toga da li je izbor slep i da li korisnik ima priliku za više susreta sa sistemom. Ukoliko tekst ne može ponovo da se odigra (čisto teorijska mogućnost, jer se skoro nikad ne primenjuje), i ukoliko prezentuje jasno definisane opcije, korisnik će sebe videti kao boga virtuelnog sveta; no, ukoliko su izbori nasumični i tekst može da se igra iznova i iznova, omogućujući tekstualizaciju svih mogućnosti, onda korisnik može konceptualizovati svoju ulogu kao istraživanje baze podataka. (Ryan, 2006: 120–121)

Nedostatak pred-naratoloških pripovednih kategorija u razmatranju navedenih opcija čini ovaj primer gotovo besmislenim. „Korisnik“, u našem slučaju igrač, uvek je slobodan da naknadno narativizuje svaki aspekt gejملهja, pa i onaj koji nije izvorno za to predviđen. Smisao same odluke zavisi od interakcije između implicitnog igrača, avatara i stvarnog igrača, isto kao i smisao odluke da se igra resetuje ili da se određena situacija ponovi. Štaviše, mogućnost ponavljanja je uvek prisutna, samo što može da ima različitu težinu u određivanju narativnog toka: svako igranje, pa i svaki pogrešan izbor, generiše nov siže, a sve kompleksnija raslojavanja različitih fabularnih tokova doprinose tome da slučajan pogrešan izbor predstavlja – skoro pa početnu – pretpostavku ulaska u složeni narativ video-igre, a sve ove kategorije i njihove varijacije mogu biti strukturni (meta)element igara (upor. Alidini, 2020). Efekat

„tragičke greške“ može inspirisati potrebu za igranjem „ispočetka“, ali kumulativni efekat izbora dovodi u pitanje ceo poduhvat s onu stranu narativnog jaza – da bi igrač ostvario totalnu kontrolu i otrgao se „slepilu“ izbora, mora slediti čitav niz uputstava, a onda se postavlja pitanje da li je to igra u strožem smislu reči. Rajan, međutim, u ovome vidi samo mogućnost da „nativ formira svrhu igranja“ (Ryan, 2006: 199). Stvar je, dakle, daleko složenija od puke manipulacije podacima, jer i ova igračka situacija sadrži nekakav narativni podsticaj i mora se svrstati pod interakciju s medijem. Čak i u slučajevima gde su narativne sekvence zaista nasumične, jer su, recimo, algoritamski generisane, važe slična pravila i izbegava se „istraživanje baze podataka“.

Protiveći se ludološkom argumentu – da se narativi opažaju kao *reprezentacija*, dok su video-igre varijabilne i sličnije *simulaciji* – Mari-Lor Rajan nas navodi na pogrešan utisak o prirodi video-igara. To je, pre svega, zbog njenog rigidnog razumevanja pojma simulacije. Naime, tvrdeći da su simulacije „tehnički mašine sa promenljivim stanjima koje referišu na nešto izvan sebe... potrebna je mimetička dimenzija da takvu mašinu pretvori u simulaciju nečega“ (Ibid: 188), ona dolazi do zaključka da „igre možda i nisu priče, ali mogu biti mašine za generisanje priča“ (Ibid: 189). U osnovi, ova tvrdnja je nesporna – razlike između video-igara i drugih medija ne mogu se svesti na opozicije između posredovanog i neposredovanog iskustva, reprezentacije i simulacije. Međutim, Rajan insistira na „ludološkom doprinosu“ novoj disciplini, tj. transmedijalnoj naratologiji, a da nije u punoj meri problematizovala ludološko razumevanje simulacije. Simulacija u ludičkom kontekstu može biti odlika svih vrsta igara i nije ograničena na dejstvo igrača ili avatara, jer predstavlja i model stanja: „Simulacija ne zadržava samo – mahom audiovizuelne – karakteristike predmeta, već podrazumeva i model ponašanja“ (Frasca, 2003b: 223). Pre nego deo binarne opozicije reprezentacija/simulacija, u pitanju je druga strana istog novčića: gotovo svaka igra sadrži neke elemente reprezentacije – statične slike, artefakte, strukture, itd. Oni vrlo lako mogu da se transformišu u narativne ili ludičke činioce, pa i da budu modifikovani i funkcionalizovani u okviru nekog sistema igre (upor. Mitrović, 2017: 104–107). Ipak, prema Fraskinoj definiciji, narativ potpada

pod reprezentaciju i kvalifikuje se kao statični element. To je zato što Fraska narativ doživljava kao nepromenljiv sled događaja koji ne podleže interpretaciji (Ibid: 203), zanemarujući da bi se, u najmanju ruku, shvatanje narativa moralo menjati tokom igre da bi svoj konačni oblik dobio po njenom završetku.

Zbog reduktivnog razumevanja simulacije i reprezentacije, Rajan u čuvenoj video-igri *Sims* vidi tipičan primer eksterne ontološke interaktivnosti, „igru bez ugrađenog scenarija“ (Ryan, 2006: 199). Priznajući mogućnost imaginativnog iskustva, ostavljajući prostor da simulacija kao žanr video-igara predstavlja spoj *ludusa* i *paidie*, ona dozvoljava da u takvim igrama stupanj slobode predstavlja nekakav narativno značajan faktor. Uprkos tome, ona ipak insistira na nelogičnim aspektima simulativnih sistema koji dejstvuju u svetu igre – „zašto se kupuje razna roba a uvek ima hrane u frižideru, čak i u potpunoj besparici“, pita se ona (Ibid: 202) – opazajući ih kao kršenje pravila koje je igra sama sebi zadala. S druge strane, govoreći o sistemu slikanja slika koji postoji u igri i zajednici igrača koja je posvećena generisanju takvih slika, sklapanju priča i deljenju istih na internetu, Rajan dolazi do zaključka da taj sistem omogućuje da od „narativno organizovanog sistema za igranje“, baza podataka *Simsa* postaje subvertirani 'ludički organizovani sistem za pričanje priča'“ (Ibid., str. 200). Iako je svesna tumačenja *Simsa* koja igru posmatraju kao kritiku konzumerizma, iako se sama za njega zalaže, njoj zbog ludičke sheme potpuno promiče narativni potencijal igre koji se – potpuno neočekivano – po njoj ostvaruje tek na tački apsolutnog ospoljenja narativne kreativnosti igrača u stvarnom svetu.

Sims je, međutim, igra inspirisana teorijom stripa (Bogost, 2011: 85) i idejom projekcije ličnog sadržaja između sadržine panela. Elementi apstrakcije, dakle, sračunato su nejasni tamo gde je to efektno, pa stoga nema smislenog govora, a sračunato jasni na drugim mestima, poput socijalnih obrazaca ponašanja koje igra favorizuje. Smisao *Simsa* se ostvaruje putem trostruke referencije: sa stanovišta simulacije, igrač povlači poteze koje mu strogo kodifikovani sistem društvenih pravila nalaže; sa stanovišta reprezentacije, igrač (potencijalno) tretira svakog sima kao avatara i stvara za njega jedinstvenu socijalnu poziciju koja rukovodi njegovim interakcijama, makar i na nivou binarnih izbora; konačno, na nivou

„narativa“ igrač je suočen sa sistemima koji grade svet na način koji ogoljuje simulativne elemente. Oba elementa koja je Rajan izdvojila, dakle, ugrađena su u srž same igre i čine njenu poentu, pa se *Sims* shvata i kao „interno“ i kao „eksterno“ interaktivna igra. Veliki broj nedoslednosti i apsurdnosti sistema nisu odraz „loše mehanike“, jer za sve godine koliko se igre serijala razvijaju, mnoge njene „loše“ odlike nisu uklonjene. Elementi koji „nemaju smisla“ samo potenciraju veštački karakter sveta. Razaznatljivog govora nema, jer *Sims* ne dozvoljava prostor za prevelike izraze emocija, niti za suviše kompleksne ljudske odnose koje bi govor mogao da nijansira. „Depersonalizovana“ struktura sveta, sa većitim posrednikom između svih aktivnih učesnika, podstiče ogoljenje socijalnih procesa sistema igre i uporno upućuje na pitanje ostvarivanja ličnosti i vrednosti ljudskih postupaka. Igra, otud, putem izneveravanja idealnih modela simulacije postiže kritiku savremenosti. Da li će to biti „narativno organizovan sistem za igranje“ ili „ludički organizovan sistem za pričanje priča“ zavisi najpre od senzibiliteta igrača i njegovog strpljenja za igru, ne od načina na koji je sama igra strukturirana, niti je, striktno gledano, recepcija sistema *Simsa* proces koji igrač može da kontroliše.

Time, konačno, dolazimo do trećeg prigovora koji se može uputiti transmedijalnoj naratologiji Mari-Lor Rajan: njena teorija nigde ne postavlja pitanje kako se konstituiše smisao ili značenje video-igre. Pri definisanju strukturnih odlika interaktivnog narativa, Rajan propušta nekoliko elemenata od velikog značaja u teoriji video-igara. Tvrdeći, recimo, da je smisao narativa „rezultat planiranja pripovedača ili dizajnera, s vrha nadole, dok interaktivnost zahteva pristup odozdo na gore“ (Ryan, 2006: 99), ona kao da ne uvažava činjenicu da su svi delovi interaktivnog narativa, izuzimajući radikalne koncepte poput Orsetove „transgresivne igre“ (Aarseth, 2007), već sadržani u totalitetu semiotičke strukture interaktivnog pripovedanja. Budući da je svaki potez unapred programiran i barem donekle unapred osmišljen kako bi se izbegle inkongruencije i održao ritam igre, neosporno je da svaki model interakcije sadrži oblike transgresije. Ako prihvatimo da je narativ vrsta mentalne aktivnosti ili mentalnog mapiranja jednog razgranatog, interaktivnog sveta, uloga interpretacije igre u toj aktivnosti postaje time

važnija i složenija. U tako zamišljenoj mentalnoj aktivnosti, sve semiotičke instance dobijaju na značaju, jer se jedino u mentalnoj gimnastici opaža pravi učinak „dela“: igre su otvorene tvorevine koje se dovršavaju tek u individualnim svestima recipijenata. Ključno je, dakle, da video-igre ostanu epistemološki otvorene za najrazličitije značenjske nizove svih medija, kako bi ostvarile plodonosne medijske interakcije. Ne, kako tvrdi Rajan, zato što „kad god medij usvoji modele reprezentacije drugog medija, uvek prevladaju logika, diskurs i estetika onog medija koji usvaja“ (2006: 63), nego zato što se posebnost video-igara ogleda u njihovoj otvorenosti za svaki drugi medij pojedinačno i za sve njih zajedno, što ne samo da omogućuje nesagledive interaktivne kombinacije na nivou mehanike igre, već i nove modele uosećavanja i doživljavanja.

Transmedijalna naratologija i narativ u doba interaktivnog pripovedanja

U pokušaju da prevaziđe jaz između narativnosti i interaktivnosti, Rajan nije uzela u obzir različite kompetencije i horizonte očekivanja igrača, koji ne samo da se ne moraju uklapati u njevu tipologiju interaktivnosti, već mogu i aktivno da je podriju. Pomenimo samo dva primera koji dobro ilustruju ovaj fenomen. Gonzalo Fraska je stvorio interaktivnu političku video-igru *12. septembar*, koja je trebalo da služi kao simulacija i politički komentar na teroristički napad na Kule bliznakinje. Igra je loše primljena, između ostalog zato što je smatrana karikaturom i izvrgavanjem ruglu nacionalne tragedije, na šta je Fraska odgovorio da politička karikatura, odavno prihvaćena kao vredno novinarsko oruđe, radi to isto, pa je svi prihvataju (prema Bogost, 2006: 122). Istovremeno, najnovija filmska kontroverza, *Džoker*, širom sveta optužuje se za promovisanje „brutalnog nasilja“ uprkos činjenici da tokom celog filma od junakove ruke strada svega pet ili šest ljudi. Ova dva primera ukazuju na nekoliko problema – prvo, čak i u „neinteraktivnim“ medijima postoji kognitivno učešće gledaoca, tj. „pasivnog“ recipijenta, koji može da izvitoperi objektivno stanje pripovesti

vlastitim krivim doživljajem; drugo, ovakva raslojavanja uopšte ne mogu biti obuhvaćena shemom interne/eksterne ili istraživačke/ontološke pozicije – tačnije, te činjenice nemaju nikakav uticaj na doživljaj igre ili filma i njihovog značenja ili smisla. Interaktivnost jeste specifična odlika novih medija poput video-igara, ali je i obeležje koje pojačava sve prethodne medijske komplekse i zadatke (kao što je, recimo, narativno uživanje).⁷

Iako nema sumnje da nam je danas, u doba medijske konvergencije, neophodna naratologija koja bi bila „svesna medija“ (*media-conscious narratology* – Ryan i Thon, 2014), ostaje pitanje koliko je transmedijalna naratologija – bar u onom obliku u kojem ju je zamislila sama Mari-Lor Rajan – korisna kao interpretativno oruđe. Tu nije samo reč opravdanoj zapitanosti da li je zarad razumevanja transmedijalne prirode naracije neophodno napustiti temelje verbalno orijentisane teorije pripovedanja, a sa njima pojmove i metode koji su omogućili daleko sofisticiranije i tačnije analize pripovednih tekstova nego što je to bio slučaj ranije, u dalekoj, prednaratološkoj praistoriji. Reč je i o primenljivosti takve teorije, njenih metoda i pojmova, na različite oblike pripovedanja u složenim tvorevinama, kao što su video-igre. Samo proučavanjem specifičnih obeležja svake ludičke ili umetničke prakse ponaosob možemo doći do razumevanja opštih mehanizama konstruisanja narativa – ne obrnuto.

Literatura

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007) „I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player“, *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tampere, str. 130–133. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>. (Pristupljeno: 29.07.2021.)

7 Deo ove problematike mogao bi se, uz određene rezerve i kvalifikacije, svrstati pod tzv. afektivnu transmedijalnost (*affective transmedia*), koja se razvija bržim ritmom od staza koje je utrla Mari-Lor Rajan (upor. Harvey, 2015; Hogan, 2011).

- Abbott, H. P. (2002) *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Alber, J. i Fludernik, M. (2010) 'Introduction', *Postclassical narratology : approaches and analyses*. Columbus: Ohio State University Press, str. 1–31.
- Alidini, S. (2016) „Zašto su i kako važne video igre“, *Reč. Časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja*, 86/32, str. 307–342. <http://www.fabrikaknjiga.co.rs/wp-content/uploads/2016/08/REC-86-32-str.307.pdf>. (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Alidini, S. (2020) „Biti il' ne biti — Šekspir i video igre“, *Kultura*, 168, str. 281–302. <http://www.casopiskultura.rs/MagazinePublication/Details?magazinePublicationId=3875> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Baroni, R. (2017) 'Pour une narratologie transmédiiale', *Poétique*, 182, str. 155–175.
- Barthes, R. (1966) 'Introduction à l'analyse structurale du récit', *Communications*, 8, str. 1–27.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bogost, I. (2011) *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Culler, J. (2005) 'Story and discourse in the analysis of narrative', *The Pursuit of Signs*. London and New York: Routledge, str. 188–208.
- de Wildt, L. (2014) „Enstranging Play: Distinguishing Playful Subjecthood from Governance“, *The 8th Philosophy of Computer Games Conference 2014*, doi:10.13140/RG.2.1.3126.6009 http://gamephilosophy2014.org/wp-content/uploads/2014/11/de-Wildt-L.-2014.-Enstranging-Play_-Distinguishing-Playful-Subjecthood-from-Governance.-PCG2014.pdf (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Dušanić, D. (2021) „Šta je danas naratologija?“, *Književna istorija*, br. 173.
- Eskelinen, M. (2004) *Towards Computer Game Studies*. <https://electronic-bookreview.com/essay/towards-computer-game-studies/> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Fludernik, M. (1996) *Towards a 'Natural' Narratology*. London and New York: Routledge.
- Frasca, G. (2002) Review of *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* by Marie-Laure Ryan. *South Atlantic Review*, Vol. 67 (1), str. 153–154.

- Frasca, G. (2003a) „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place“, *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Utrecht, str. 92–99. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Frasca, G. (2003b) ‘Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology’, u Wolf, Mark J.P. i Perron, B. (ur.) *The Video Games Theory Reader*, New York: Routledge, str. 221–237.
- Fuchs, A. (2018) “The Player’s Journey: Ludology and Narratology in Modern Gaming”, MA Thesis, Virginia Commonwealth University, Richmond. <https://scholarscompass.vcu.edu/etd/5460/> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Genette, G. (1972) *Figures III*. Paris : Seuil.
- Genette, G. (1983) *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil.
- Harvey, C. (2015) *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave Macmillan.
- Heinen, S. i Sommer, R. (ur.) (2009) *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Herman, D. (1999) ‘Introduction: Narratologies’, u Herman, D. (ur.) *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press, str. 1–30.
- Hogan, P. (2011) *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- Jahn, M. (2003) ‘Awake! Open your eyes! The Cognitive Logic of External and Internal Stories’, u Herman, D. (ur.) *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Stanford: CSLI Publications, str. 195–213.
- Jones, S. (2008) *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge.
- Klastrup, L. (2003) *Paradigms of interaction: conceptions and misconceptions of the field today*. <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/klastrup/> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Lemmens, P. (2017) ‘Narrative in Video Games: Environmental Storytelling in Bioshock and Gone Home’, MA Thesis, Universiteit Ghent, Ghent. https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/002/375/924/RUG01-002375924_2017_0001_AC.pdf (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Marčetić, A. (2018) ‘Postklasična naratologija: koliko je prirodna prirodna naratologija?’, u Milosavljević-Milić S., Jovanović J. i Bojanić-Ćirković M. (ur.) *Od Narativa do narativnosti: pola veka naratologije*. Niš: Filozofski fakultet, str. 73–85.

- Mitrović, B. (2017) 'Identiteti teksta i identiteti u tekstu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) video-igara', Doktorska disertacija. Univerzitet umetnosti, Beograd. <http://nardus.mpn.gov.rs/handle/123456789/9818> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Myers, D. (2010) *Play Redux. The Form of Videogames*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Neitzel, B. (2014) 'Narrativity of Computer Games', u Hühn, Peter et al. (ur.) *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games> (Pristupljeno: 29.07.2021.)
- Prince, G. (2003) *Dictionary of Narratology*. Drugo izdanje. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. i Thon, J.-N. (ur.) (2014) *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2004) 'Will New Media Produce New Narratives?', u Ryan, M.-L. (ur.) *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press. str. 337–359.
- Ryan, M.-L. (2005) 'On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology', u Meister, C. (ur.) *Narratology beyond literary criticism: mediality, disciplinarity*. Berlin, New York: Walter de Gruyter, str. 1–24.
- Ryan, M.-L. (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L., (ur.) (2004) *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Skolnick, E. (2014) *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York: Random House.
- Thompson-Jones, K. (2007) 'The Literary Origins Of The Cinematic Narrator', *British Journal of Aesthetics*, 47/1, str. 76–94.
- Thon, J.-N. (2016) *Transmedial narratology and contemporary media culture*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Todorov, Tz. (1969) *Grammaire du Décaméron*. Hague: Mouton.
- Wolf, W. (2011) 'Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences', u Olsen, G. (ur.) *Current Trends in Narratology*. Berlin-New York: Walter de Gruyter, str. 145–180.

Dunja Dušanić, Stefan Alidini

Faculty of Philology, University of Belgrade, Serbia

**TRANSMEDIAL NARRATOLOGY AND
THE STUDY OF VIDEO-GAMES**

The paper examines the theoretical bases of transmedial narratology, and its practical contribution to the understanding of interactive digital narratives. Focusing the analysis on the work of Marie-Laure Ryan, the results of transmedial narratology are examined from two perspectives: the perspective of (post)classical narratology on the one, and the theory and practice of video games on the other side. The first part of the paper analyses the theoretical suppositions of transmedial narratology, and compares it with earlier conceptions of narrative texts and narrativity, characteristic of formalist and structuralist narrative theories. The second part contrasts the implications of such positions with those of Game Studies, as they relate to three key questions: 1) How does transmedial narratology, with M-L Ryan at its helm, understand the phenomenon of storytelling in video-games; 2) To what degree does her understanding of interactivity correspond to the various forms of interactivity that exist in video games; and finally, 3) Has this theory thus far been able to point to a unique structural quality of video games? The answers to these and other questions point to serious flaws in the framework of transmedial narratology, stemming in part from its abandonment of the classical “communicative” narrative model — which forms the bedrock of narratology as a discipline — and in part due to its ambition to conform complex and multimodal phenomena to a uniform mode of analysis.

Keywords: transmedial narratology, narrative, video-games, interactivity, postclassical narratology