

Београд

DOI 10.5937/kultura2068263M

УДК 7.01

004.47:794

оригиналан научни рад

ЛУДОЛОГИЈА И НАРАТОЛОГИЈА - ЛЕГЕНДА О СУКОБУ

Сажетак: У раду су дати преглед и анализа нараторолошког и лудолошког приступа проучавању видео-игара и осврт на оснивање још увек младе области студија видео-игара. Представљена су полазишта обе теоријске струје, проистекле из истог – књижевно-теоријског корпуса. Стање дисциплине и академске тензије у овом пољу указале су и на начине функционисања стручне заједнице, те механизме њиховог дељења или усложњавања на организационом и методолошком плану. Лудолошки приступ, који своди проучавање видео-игара на опис и класификацију правила и механике игре, у раду се оцењује као редукционистички, али и користан и применљив за разумевање специфичности видео-игара. Закључује се да лудологија тек заједно са нараторологијом и другим хуманистичким дисциплинама чини заокружен корпус студија видео-игара.

Кључне речи: видео-игре, нараторологија, лудологија, хуманистичке науке, методологија, механика игре, нараторив у видео-играма

Интро: упознавање територије

Током пола века играња видео-игара у свету и три-четири деценије њиховог активног проучавања из различитих техничких, технолошких, уметничких и хуманистичких перспектива, игре и теоријско промишљање о њима прошли су дуг пут од освајања нових изражајних и интерактивних облика (од тениске лопте квадратног облика у *Pong*-у до протестних окупљања хиљада играча у виртуелним световима MMORPG игара као што је је *World of Warcraft*). Популарна култура и практично сви видови уметности и свакодневног живота ушли су у видео-игре на формалном (симулације) и

садржинском нивоу (попут мотива, ликова и заплета Шекспирових драма¹), а игре су, заузврат, прожеле бројне сфере уметности, науке (тренажне и експерименталне симулације и учења), образовања и пословања (гејмификација). Оне су постале незаобилазан део франшиза и трансмедиијалног приповедања (поп)културних текстова (нпр. *Звездани ратови / Star Wars*, *Господар прстенова / Lord of the Rings*, *Матрикс / Matrix* итд.), док су друге уметности усвојиле одлике игара, попут тачке гледања из првог лица (нпр. филм *Hardcore Henry*, Пиа Naishuller, 2015) или поигравања наративно-лудичком конвенцијом бројних понављања секвенци приче до успешног или жељеног исхода (филм *Edge of Tomorrow*, Doug Liman, 2014).

Играмо видео-игре на свим местима и у свим приликама, на најразличитијим врстама преносних и стационарних уређаја. По речима Чарлија Брукера (Charlie Brooker)² видео-игре су промениле свет, али и даље се поставља питање како је свет реаговао на те промене. Од моралне панике, преко борбе за публику са другим медијима, до болести зависности; технолошке трке за пружање убедљивијих, бржих и удобнијих играчких искустава у развоју софтвера и хардвера, те трагања за оригиналнијим и привлачнијим наративним/драматуршким, ликовним и музичким решењима – видео-игре су ангажовале практичаре и теоретичаре небројених области науке и уметности. За стварање игара неопходно је ангажовање математике, рачунарске науке и уметничких грана, као и економије (физичког света и оних виртуелних³), затим политике (укључујући и марксистичку критику капитализма и његових друштвених симптома и последица) и правних наука (прописи у виртуелним световима и закони у физичком свету у вези са видео-играма захтевају дубинске анализе и планове). Такође, психолошке, социолошке и антрополошке студије спремно су прихватиле бављење одговарајућим аспектима игара и њиховог играња. Културолошка проучавања игара актуелизовала су студије Јохана Хојзинге (Johan Huizinga) *Homo ludens* (1938) и Рожеа Кајоа (Roger Caillois) *Игре и људи (Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, 1959), које успешно уклапају нову форму игара у потврђене одлике и запажања о играма и њиховој функцији. Теоретичари медија, попут Лева Мановича (Lev Manovich) уврстили су видео-игре у проучавања новомедијских облика, као што

1 Видети: Mitrović, B. (2017) Šekspir i video igre, у: *Šekspir i transmedijalnost*, ур. Daković, N., Medenica, I. i Radulović, K. (2017) Beograd: FDU.

2 Филм *How Videogames Changed the World*, Charlie Brooker, 2013.

3 Видети: Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago and London: University Of Chicago Press.

су се и теорије драмских уметности, посебно перформанса показале као природан оквир за описивање овог феномена.

Поред ентузијазма теоретичара који потичу из бројних области науке и инклузивности коју су постојећи теоријски корпуси разних дисциплина показали у проучавању видео-игара (укључујући и негативно-критичку страну), на прагу 21. века јавила се тенденција оснивања посебне хуманистичке дисциплине посвећене искључиво проучавању видео-игара. Оваква иницијатива нужно је захтевала да се нађу разлози, односно одлике видео-игара које их издвајају од постојећих предмета проучавања као и недостаци давно утемељених теоријско-методолошких образаца при сусрету са новом студијом случаја. Идеја је покренута из редова теоретичара књижевности, прецизније наратолога, што можда и није чудно имајући у виду отвореност за тумачење и нове теоријске оквире, те теоријску флуидност наратологије.

Имајући у виду на моменте жустру расправу у овој виртуелној борби⁴ зараћених страна, налик оној у видео-играма намењеним великом броју корисника у којима играчи усвајају одређене улоге (MMORPG), поднаслови у овом тексту именовани су у лудичком духу, симболички представљајући елементе једне игре.

*Лудологија као PvP⁵ мисија освајања
аутономне научне територије*

Један од почетних корака у заснивању студија видео-игара била је одбрана докторске дисертације Еспена Орсета (Espen Aarseth) у области теорије књижевности. Дисертација је објављена као књига 1997. године под називом *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Из угла теорије књижевности, аутор анализира текстуалне праксе у MUD видео-играма и интерактивној фикцији, уводи концепт сајбертекста за опис механичке организације текста и препознаје специфичност (компјутерског, односно дигиталног) медија као интегрални део литерарне размене. Централна фигура концепта сајбертекста је конзумент или корисник текста, ко-

4 Овде се има у виду Аристотелово поимање виртуелног као потенцијалног, односно онтолошке категорије, која није одвојена од реалног, већ је у њему садржана, као и Бодријарово (Baudrillard) схватање виртуелног као опсене, вештачког и лажног, видети у: Ryan, M. L. (2015) *Narrative as Virtual Reality 2, Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimor: The Johns Hopkins University Press.

5 *Player(s) versus player(s)* – играч(и) против играча представља врсту међусобне борбе или такмичења између два играча или више њих у свету игре. Ова врста играња разликује се од поставке у којој се играч бори или такмичи против компјутерски генерисаних непријатеља.

ји обавља радње – изборе у кретању (просторном и на нивоу значења) кроз текст и тиме заправо ствара текст. Имајући у виду рад на обликовању текста, Орсет користи одредницу из области физике – ергодичност (од грч. *ergon* и *hodos* – рад и стаза)⁶. Ова студија отворила је пут за доказивање да се у видео-играма начин причања прича до те мере променио да или наратологија мора да отвори нова поља проучавања или да је новонастала форма до те мере посебна и различита да више не припада области проучавања наратологије.

Другу поменути опцију спремно је дочекала група наратолога попут Јаспера Јула (Jasper Juul) и Маркуа Ескелинена (Markku Eskelinen) и истраживач из области информационих технологија и дигиталних медија – Гонзало Фраска (Gonzalo Frasca), иначе бивши студент заговорнице „класичног” наратолошког приступа у проучавању видео-игара, Џенет Мари (Janet Murray). Управо је Фраска ушао у историју младог поља студија видео-игара као аутор који је први употребио термин лудологија (лат. *ludos* – игра) у контексту проучавања видео-игара 1999. године.⁷ Аутор наводи два различита поља проучавања која се приписују лудологији: у једном пољу лудологија и студије игара су синоними, док се у другом значењу лудологија фокусира на проучавање видео-игара засновано на структури и начину функционисања правила и механике игре, третирајући причу само као заменљив или чак непотребан украс. Фраска на истом месту истиче да однос игара, механике и наратива није само део академске дебате, већ и дизајна игара од почетака њиховог развоја.⁸ У овим одређењима упадљиво је да термини лудологија и студије игара не укључују одреднице „видео” или „компјутерске” игре, али се практично подразумева да се баве управо овим играма.

Иако је термин почео шире да се користи у оквиру проучавања видео-игара, ауторство у стручној литератури приписује се психологу Михаљу Чикзентмихаљију (Mihaly Csikszentmihalyi), који је реч употребио 1982. године у чланку *Does Being Human Matter – On Some Interpretive Problems of Comparative Ludology*, а на тему поређења игре код људи и

6 Aarseth, E. (1997) *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimor: Johns Hopkins University Press, p. 1.

7 Frasca, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*, 1999. 3. June 2020. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

8 Frasca, G. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology in Video/Game/Theory*, ed. Wolf, M. and Perron, B. (2003), New York: Routledge, pp. 221–236.

животиња⁹, да би затим термин из области емпиријске науке прешао у хуманистичке сфере.

Што се тиче студија видео-игара као научне дисциплине, 2001. проглашена је првом годином ових проучавања, како наводи Еспен Орсет у уводном тексту првог броја утицајног електронског часописа *Game Studies*, у некој врсти манифеста нове научне области:

„Ове године одржана је прва међународна научна конференција о видео-играма, у Копенхагену у марту, а уследиће их још неколико. Школска 2001/2002. година може такође бити прва у којој ће на универзитетима бити отворени редовни програми дипломских студија на којима се проучавају видео-игре. И ово може бити први пут да ће академска заједница схватити видео-игре озбиљно, као поље проучавања културе чији значај није за потцењивање.”¹⁰

Мотиви за дистанцирање од постојећих научних дисциплина, посебно наратологије, постају јаснији када се има у виду да је поменута конференција, *Computer Games & Digital Textualities*, одржана на Универзитету у Копенхагену, покренула иницијативу за оснивање годишњих скупова утицајне организације *Digra (Digital Game Research Association)*, при Универзитету Тампере, у Финској, 2003. године. Тиме је најављен почетак рада специјализованих студијских програма на два универзитета, чиме су студије видео-игара стекле академску независност, како у области истраживања тако и на образовном плану¹¹.

Успостављање нове дисциплине захтевало је пре свега огрђивање од постојећих области хуманистике, што је за Орсета, Јула и Ескелинена, докторе наука из области наратологије, значило одмак од њихове матичне катедре. (Анти)наратолошки аргументи ових аутора подржани су како теоријском заснованошћу тако и њиховим академским ауторитетом, употребљеним за побијање примене наратолошког приступа. Тако је један од често навођених антинаратолошких аргумената Јулов закључак којим елиминише видео-игре из поља наратологије: „У традиционалном смислу

9 Prema Juul, J. *The definitive history of games and stories, ludology and narratology*, Ludology, 24. February 2004, 8. June 2020. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>

10 Aarseth, E. Computer Game Studies Year One, *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001, 8. February 2020, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

11 За детаљан приказ почетака истраживања видео-игара видети: Mitrović, B. (2020) Studije video-igara, Janus teorije i prakse, *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* broj 37, Beograd: FDU, str. 59–72.

речи, наратив представља серију фиксних догађаја. Игре према дефиницији захтевају променљиве исходе и увек представљају нефиксирану серију догађаја, што их одваја од наратива¹².

По одбацивању старог, како су лудолози закључили, нефункционалног наратолошког метода, требало је изградити и неговати нову теоријско-методолошку област, што је донело и смиривање „академских страсти“, прекид сукоба са наратолозима и окончање расправе, која се, по Фраскиним речима, заправо никада није ни догодила¹³. Дизајн, правила и механика игре препознати су као главни предмети проучавања новооткривене или новоосвојене сопствене територије, а паралелно са тим учвршћено је лабаво примирје са наратолозима и успостављена „прекогранична сарадња“. Према Орсетовим речима¹⁴, Фраска се одмах после конференције DAC 2001 оградио од сепаратистичке позиције лудолога, када су на панелу посвећеном играма, он, Ескелинен и Јул „проглашени ‘лудолозима’, неком врстом нове секте која се бави теоријом видео-игара“. Кривац за ову, стварну или касније тако представљену, забуну и неразумевање, односно фабриковање („непостојеће“) заваде, нађен је у тексту Хенрија Џенкинса (Henry Jenkins), који је учествовао на конференцији у Бристолу – једном од два скупа која су одржана те, за студије видео игара прве године (2001). Орсет подвлачи да је Џенкинс први који је нагласио и прогласио антагонизам лудолога и наратолога, истичући Џенкинсове речи: „на недавно одржаној конференцији из области студија игара претила је да избије крвава завада између самозваних лудолога, који желе да пребаце тежиште проучавања на механику играња игара, и наратолога, који желе да проучавају игре заједно са другим наративним медијима“¹⁵.

Иако је кривица пребачена на трећу страну (Џенкинс, као теоретичар медија и комуникација, дисквалификован је у контексту озбиљнијег разумевања међунаратолошких сукоба), лудолози су већ у првим годинама своје независности били свесни свог удела у креирању фаме о сукобу са

12 Juul, J. Are games telling stories? A brief note on games and narratives, *Game Studies* volume 1, issue 1, July 2001, 8. February 2020, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

13 Видети: Frasca, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, in: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* ed. Copier, M. and Raessens, J. (2003) Utrecht: Utrecht University, pp. 92–93.

14 Aarseh, E. Ludology in: *The Routledge Companion to Video Game Studies* eds. Wolf, M. and Perron, B. (2014) New York and London: Routledge.

15 Jenkins (2001), нав. дело, стр. 118 према исто.

наратолозима. О овоме сведочи интензивно правдање изречених ставова, попут Фраске¹⁶ који ће објаснити коришћење израза колонијализација у раним текстовима својих колега на следећи начин: „Игре нису филм ни књижевност, али су до сада обе области покушале *колонизацију* и без сумње ће покушати поново”,¹⁷ док Ескелинен у истом броју часописа *Game Studies* износи: „ако и када су игре, посебно оне рачунарске, проучаване и теоријски промишљане, готово су их без изузетка *колонијализовале* студије књижевности, позоришта, драме и филма”¹⁸ (наглашавање Б. М.). Помирљиви став на крају износи сам Орсет да „лудологија није дисциплина, да није чак ни парадигма, већ реакција на лоше академско бављење темом и неодрживу позицију (проучавања само из угла наратологије, прим. Б. М.), те критички одговор на естетски проблем хибрида игре и наратива из деведесетих година 20. века”¹⁹.

На установљеној територији, сада са мање тензије, организују се нове активности, тако да Орсет као будуће теме бављења лудологије види лудохерменеутику, лудокритику и лудологију као критику методологије проучавања видеоигара. У истом тексту, аутор позива на борбу за институционалну академску независност, одвојену од других поља, и тражи посебну методологију за нову област.²⁰

Наратолози су, за то време, имали другачију тачку гледања на овај („непостојећи”) сукоб и на свој начин прихватили изазове нове студије случаја.

С друге стране границе: наратологија брани своју територију усавршавајући нове вештине

На другој страни линије раздвајања, ни класична наратологија није олако пригрлила нови интерактивни медиј који претендује на причање прича. Као што Мери-Лор Рајан (Marie-Laure Ryan) примећује, постмодерна естетика је правац који је прихватио интерактивност захваљујући радовима проучавалаца хипертекста као што су Џорџ Ландов (George Landow), Џеј Болтер (Jay Bolter), Мајкл Џојс (Michael Joyce) и Стјуарт Моултроп (Stuart Moulthrop). Они су у споју теорије књижевности, програмирања, база података и уметничких дела дали допринос развоју хипертекста, а преко њега

16 Frasca, G. *Ludologists love stories, too...*, нав. дело, стр. 92–93.

17 Aarseth, E. *Computer Game Studies Year One...*, нав. дело.

18 Eskelinen, M. The Gaming Situation. *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001, 8. February 2020, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

19 Aarseth (2014) нав. дело, стр. 188–189.

20 Исто, стр. 186.

омогућили даља проучавања интерактивних наративних облика, попут видео-игара. Рајан даље примећује да су ови аутори:

„[...] продали хипертекст академској заједници – публици која је генерално непријатељски расположена према технологији, али је такође генерално отворена за постмодерну теорију – промовишући свој изум као испуњење идеја најутицајнијих француских теоретичара, као што су Барт, Дерида, Фуко, Кристева, Делез, Гатари и Михаил Бахтин, кога су прогласили својим претходником.”²¹

Ако су наратолози и престали да се плаше интерактивних наратива и прихватили их у своје окриље, та територија је сада требало да буде одбрањена од лудолошких претендента. На првој линији одбране (или напада, посматрано са лудолошке стране) у дебати о приступу видео-играма остале су Мери-Лор Рајан и Џенет Мари, те у многим расправама присутни Хенри Џенкинс, дисквалификован од стране лудолога као туђин у свету теоретичара књижевности. Орсетова изјава у вези са овим случајем показује држање самопрокламованог фаворита у дебати, било да исказ има за циљ забаву и интригирање публике или је изречен у искреном уверењу у академску супериорност. Мари тим поводом примећује:

„Орсет се жалио на блогу ludonaut.org да има потешкоћа у расправи са наратолозима јер његови противници обично немају знања или интересовања из области наратологије. ’Као што је сам Џенкинс истакао у одговору Ескелине-ну [...], он није наратолог. Права иронија дебате лудолога против наратолога је у томе што практично сви такозвани лудолози заправо поседују образовање из области наратологије. Закључак изведите сами’.”²²

Изузимајући на овај начин дисквалификованог Џенкинса, на наратолошкој страни дебате остају Рајан и Мари, мада су и њихове позиције „компромитоване” сарадњом са другом страном: Рајан је једна од уредница часописа *Game Studies* и дугогодишња Орсетова и Јулова сарадница,²³ док је Џенет Мари била ментор Гонзала Фраске на мастер студијама.

21 Ryan, M. L. (2015), нав. дело, стр. 187.

22 Aarseth (2005) цитирано према: Murrey, J. *The Last Word on Ludology v Narratology* (2005), 28 June 2013, 3 June 2020, <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>.

23 Разговор са Мери-Лор Рајан приликом њеног боравка у Београду на конференцији *Шекспир и трансмедиијалност* (Факултет драмских уметности, децембар 2016), разговор водила Биљана Митровић. Такође видети Ryan, M. L. (2015), нав. дело, р. IX

Мари је донела пионирска запажања о „будућности наратива у сајбер простору”, како гласи поднаслов њене студије из 1997. године.²⁴ У тој књизи износи став, који ће касније бити основа спорења са лудолозима – ауторка сматра да *Темпус*, који нема вербални садржај, поседује наративне и драмске елементе. У овој игри, као и у животу, сматра ауторка, вештина играња је адаптивно понашање – уместо да сачувамо направљену конструкцију, циљ је да она нестане, да бисмо створили место за нове садржаје, а успехом се сматра пуки останак у игри, наставак рада. Мари даље истиче да ова игра симболизује живот у Америци крајем прошлог века, „стално бомбардовање задацима који захтевају нашу пажњу и захтев да некако морамо да се уклопимо у претрпане распореде и очистимо радни сто само да бисмо створили простор за следећи талас”.²⁵ Уместо опозиције која искључује значај другог елемента, Мари поставља питање шта је прво – игра или прича?²⁶

Прво издање поменуте студије Џенет Мари објављено је пре почетка лудолошко-наратолошке дебате,²⁷ остављајући простор лудолозима да критикују ауторкине тврдње, посебно теоретизацију која укључује играчки доживљај и мисаоне процесе током играња – јер сваки ток мисли и осећања јесте наратив. Мари је, са своје стране, спремно дочекала лудолошке прогласе и одговорила на њих у некој врсти академског стоног тениса. Коментаришући у овом тексту већ представљене Орсетове тврдње из 2004. године, Мари истиче да су лудолози ти који су први почели агресивну кампању за своје интересе када су покушаје проучавалаца хуманистичких дисциплина да анализирају видео-игре назвали колонијалистичким упадима у лудолошку територију.²⁸ Ова тврдња, упадљива као део унакрсних оптужби за прекомерну употребу силе и инвазију на туђи посед, подржава обострани дискурс освајања (туђе) територије.

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

25 Исто, стр. 144.

26 Према: Ryan, M. L. (2006) *Avatars of Story*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, p. 192.

27 У другом издању, објављеном 2017. године, ауторка донекле ревидира своје ставове имајући у виду технолошке иновације које су се догодиле за 20 година, протеклих издмеђу два издања књиге, задржавајући своје основне ставове наратолошког приступа. Видети: Murray, J. (2017) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Updated edition, The MIT Press.

28 Murrey, J. *The Last Word on Ludology v Narratology*, нав. дело.

Осврћући се у истом тексту на наставак дискусије о одређењу *Тетриса*, који се показао као омиљена студија случаја у оба тора, Мари запажа да, према лудолошком – формалистичком тумачењу, ова игра представља апстрактан образац правила и радњи које изводе играчи и да тај образац нема дубље значење. Лудолози тако сваку игру посматрају као једнако апстрактну, па и Лару Крофт (*Lara Croft*) у серијалу игара *Tomb Raider* лудолози виде само као објекат који је укључен у правила, док су изглед лика, његов идентитет у причи као и сама прича небитни, јер су заменииви у оквиру датих правила.²⁹

Имајући у виду методологију и формални аспект лудолошког приступа, Мари истиче да се лудолошка перспектива огледа у есенцијалистичком и формалистичком приступу, због кога се „одбацују други аспекти играчког искуства, као што су имерзија, одигравање догађаја из стварног живота, перформативна димензија процеса играња, искуство победе и пораза”.³⁰ Ауторка закључује да лудолози, занемарујући наративне елементе игре, који поседују одређени семантички набој, и свдећи их само на апстрактне функције игре, губе из вида највећи део значења и садржаја игре. Лудолошки есенцијализам у схватању игара Мари назива идеологијом, јер се игре, за разлику од других видова културе, према лудолошким схватањима могу тумачити само као елементи сопствене, апстрактне класе правила, без другог контекста. Поред ове идеолошке црте, Мари препознаје и заснивање лудолошке формалистичке методологије, која се бави препознавањем формалних одлика заједничких за све игре. Циљ ове методологије јесте анализа и стварање описа заједничких модела за класификацију и поређење на основу правила. На крају, ауторка закључује да ова испитивања треба да буду паралелна нараторолошким студијама.³¹

У односу на Мари, Рајан одржава нешто другачији приступ нараторологији видео-игара и полемици са лудолозима пишући своје студије упоредо или после „сепаратистичког” прогласа. Ауторка преузима задатак да методично, логички и позивајући се на широки спектар цитата и теоријских постулата, посебно у пољу нараторологије, побија један по један лудолошки аргумент против нараторологије али и да релативизује обе почетне позиције и укаже да су ова два поља комплементарна.

29 Aarseth, (2004) према: Murrey, исто.

30 Murrey, исто.

31 Исто.

Мари-Лор Рајан је без сумње један од најкомпетентнијих савремених проучавалаца дигиталне наратологије захваљујући споју књижевно-теоријског и програмерског образовања и истраживачког искуства. Њене две студије – *Avatars of Story* (2006) и *Narrative as Virtual Reality* (2001. и допуњено издање из 2015) – представљају заокружену теоретизацију наратива у новомедијском и „аналогном” окружењу данашњице, при чему је део разматрања посвећен дискусији са лудолозима, затим проналажењу нове парадигме и потврди постојећих наратолошких ставова када су у питању нове студије случаја – новомедијски текстови, укључујући и видео-игре.

У обе студије, у коментару на лудолошке тврдње, ауторка ангажује свеобухватан корпус теорија наратива – од Аристотела до Принса (Gerald Prince), Женета (Gerard Genette), Четмена (Seymour Chatman), Абота (H. Porter Abbott), те прозна дела од европског средњовековља до видео и стоних игара (нпр. *Dungeons and Dragons* и серијал *Max Payne*). За разлику од памфлетских, кратких изјава, готово парола којима се изражавају лудолози, рачунајући, између осталог, на шок и логичке и теоријске интриге, Рајан пише детаљна, обимна разматрања, која ангажују стрпљење и ерудицију читалаца.

У књизи *Avatars of Story*, Рајан детаљно анализира и доводи у питање, не без задовољства и лудичког поигравања, лудолошке аргументе за напуштање (класичне) наратологије, као што су: одсуство наратора; могућност промене редоследа догађаја, односно нефиксиран след епизода у играма; постојање епизоде које представљају симулације (док су наративи репрезентације), оспоравајући већину ових аргумената. Значајно је поменути ауторкина запажања о сличностима и разликама игара и (уметничког) текста: правила игара су конститутивни принципи који дефинишу игру, док су правила у књижевности описи заједничких особина текстова различитих аутора; та правила међутим нису ограничавајућа (осим у неким авангардним правцима). Док у игри правила морају стриктно да се поштују да би се игра одржала, у књижевности, захваљујући руском формализму, који је пописао књижевне норме, одступање од правила сматра се важним креативним доприносом; читалац учи правила (која је писац успоставио) док чита, а играч мора да их зна унапред, да би игру „прочитао”, односно – играо.³²

На крају, за сагледавање методолошке позиције и интересовања аутора, треба се осврнути и на лудолошке ставове које Рајан сматра најпроблематичнијима. То су потпуно

32 Ryan, M. L. (2015), нав. дело, стр. 122–123.

одбацивање улоге наратива („приче су само незанимљиви украси или омоти за игре; проучавање или наглашавање тих рекламних алатки само је губљење времена и енергије”³³) и методолошки редукционизам (према Рајан, лудолози сматрају да су као основа за проучавање видео-игара доволне социолошке студије Хојзинге и Кајоа, а да би проучавање наратива скренуло пажњу са суштинских и важних елемената, као што је играње игре – *gameplay*³⁴).

Конечно, Рајан и сама задржава средњу позицију између наратологије и лудологије спрам одређења видео-игара, сматрајући да неке игре имају наративни дизајн, а друге га немају³⁵ – став који се унеколико разликује у односу на наратолошко „читање” *Тетриса* Џенет Мари. На руку овом ставу смиривања тензија иде и, како ауторка истиче, опадање утицаја текстуалних теорија књижевности као што је нови критицизам и деконструкција, који текст сматрају и игром знакова. Захваљујући овим тенденцијама, поново је прихватљиво говорити о садржају, мимези, референтности, емотивном односу према фикционалним ликовима и имерзији у светове прича. На овај начин, истиче ауторка, расте снага когнитивног приступа књижевности, који нуди нове увиде у ментална искуства и имерзије.³⁶ Овим не само да је са наратолошке стране покренут маневар заобилажења даљих сукоба, већ је скренута пажња на нови приступ – когнитивну наратологију и фокус пребачен на феномен светова прича, поље које омогућава сарадњу сукобљених страна и заједничка проучавања без међусобних побијања.

Кооперативни квест³⁷ на крају игре и разочарење обожавалаца и навијача

Како је борба за освајање академских позиција утихнула, односно када је лудологија добила тражену научно-истраживачку и универзитетску позицију, две стране у сукобу почеле су, или пре наставиле, сарадњу. Дobar пример за то је закључни текст расправе који је објавила Мари на својој веб-страници: *The Last Word on Ludology and Narratology*³⁸ 2005. године, пропраћен отворено самоироничним и

33 Eskelinen (2001), према: Ryan M. L. (2006), нав. дело, стр. 183.

34 Ryan (2006), нав. дело, стр. 184

35 Исто.

36 Ryan, M. L. (2015) нав. дело, pp. IX-X

37 Квест, енгл. *quest* је задатак који играч или група играча треба да обави у игри да би добила награду, најчешћи задаци су савладавање или одбрана некога или нечега и сакупљање одређених предмета.

38 Murrey, J. *The Last Word on Ludology v Narratology*, нав. дело.

метакритичким шaljивим формама, попут плаката за бокс-меч између Џенет Мари и Еспена Орсета, који се одржао у виду отворене дискусије на конференцији организације *Digra* 2005. године, као и приложеном аутосатиричном презентацијом која је пратила дискусију.³⁹

Треба нагласити и да, са лудолошке стране, Јул у својој књизи објављеној у првим годинама лудолошког деловања: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), даје прилику за коегзистенцију наратива и правила. Осврћући се на тврдњу коју Кајоа износи да су правила и фикција неспојиви, Јул закључује да је запажање нетачно, да „[п]равила и фикција ступају у интеракцију, међусобно се надмећу и допуњавају”⁴⁰ и да одређени аспекти фикционалног света морају бити укључени или усклађени са правилима игре.

Са наратолошке стране, „уступак” лудологији препознаје се у закључку да ни савршени светови прича не би функционисали као видео-игре без правила. Како истиче Франк Ланц (Frank Lantz), када би било могуће направити беспрекорну симулацију стварног (или фикционалног – додајем) света, у такво окружење је неопходно унети елементе игре,⁴¹ а игра захтева правила.

Усмеравајући проучавање у правцу когнитивне наратологије и грађења светова прича,⁴² у тексту *On Absent Carrot Sticks, The Level of Abstraction in Video Games*, Јул анализира улогу и однос правила и света игре. Аутор примећује да „правила игре дају играчима приступ само одређеним деловима овог света и дозвољавају им да делују само на одређеном нивоу”,⁴³ што представља индиректну промену односа снага приче и правила, захваљујући упливу концепта светова прича. Да би се одржао лудички елемент игара, играчи добровољно пристају да занемаре нереалистичност правила, која логички нарушавају постојање света приче. На пример: зашто се у играма са кувањем поврће може сећи само

39 Исто.

40 Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 165.

41 Према: Juul, J., *On Absent Carrot Sticks, The level of Abstraction Video Games*, in: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. Ryan, M. L. and Thon, J. N. (2014), Lincoln and London: University of Nebraska Press, p. 183.

42 Видети: Ryan, M. L. and Thon, J. N. (eds.) (2014) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln and London: University of Nebraska Press.

43 Juul, J. *On Absent Carrot Sticks*, нав. дело, стр. 176.

на штапиће, али не и на коцкице – пример који даје Јул,⁴⁴ или, додајем, зашто се не може проћи свим обележеним стазама, пасти са врха или прећи на други страну литице, те како ликови са собом свуда носе стотине килограма опреме у цаковима и ранцима – такозваним инвентарима.

Овакву конвенцију, прећутни уступак и отклон од уверљивости неопходан ради одржања како самог играња тако и фикционалног света, Јул назива нивоом апстракције. Овај појам подразумева ограничавање могућих радњи и поступака играча ради оптимизације процеса играња,⁴⁵ али и труд који играч улаже да би задржао утисак о постојању света игре. Истовремено, играчи захваљујући претходном искуству са одређеном врстом – жанром видео-игара могу да очекују, подразумевају и примене одређене конвенције типичне за дату врсту игара; позната су им правила и ниво апстракције у одређеној игри. На пример: искуство са другим играма из домена епске фантастике омогућава играчу да подразумева или лакше савлада правила која се тичу играња одређених професија или класа (ратник, чаробњак, ловац/ренџер итд.), познавања правила учења и усавршавања заната или могућности управљања летелицама у свемиру у играма из домена научне фантастике. Другим речима, однос правила игре и света приче третира се као значајан елемент *gameplay*-а и механике игре, а то је позиција која није била прихватљива у почетном лудолошком приступу, који је издвајао механику као потпуно чисту и самосталну категорију.

Поводом оваквог, редефинисаног схватања односа правила и света приче као симбиозе, Јул закључује да видео-игре „дају приступ новим фикционалним световима, али нам онда пружају само ограничене могућности у тим световима како би се створила игра”,⁴⁶ што се за ову прилику може сматрати закључком о успешно обављеном заједничком квесту – задатку наратолога и лудолога.

Крај дебате која се, према Фраскиним речима, никада није догодила, није у свим деловима заинтересоване академске заједнице дочекана са олакшањем због методолошког разрешења. Поједини проучаваоци, студенти и ентузијастичари у пољу студија видео-игара били су збуњени помирењем, или бар завршетком расправе, до тада ватрено подржавајући једну, односно другу страну. У прилог томе говори једна од вероватно бројних дискусија ове врсте, одржана на панели посвећеном видео-играма при конференцији *Archives of*

44 Исто.

45 Исто, стр. 185.

46 Исто, стр. 190.

for Future у јуну 2015. године.⁴⁷ На овом панелу говорници су изразили изненађење заокретом и „повлачењем лудолога из расправе”, при чему је један од учесника разочарано и са зебњом прокоментарисао у том тренутку тек објављени Јулов рад о нивоима апстракције⁴⁸ – „чак је и Јул почео да тврди да има нешто и у причи”, закључивши да је сада немогуће поуздати се у чврсту методологију и солидан теоријски правац.⁴⁹

Ово разочарење говори више о стању академске заједнице него о самој дебати – потреба за чврстим ослонцем и слепо придржавање канона који су успоставили ауторитети у хуманистичким наукама нису увек плодотворни у развоју одређене области теоретизације. У научним дисциплинама у којима проверљивост резултата истраживања и теорија, ако уопште постоји, долази са дуготрајном задршком, некритичко држање одређених теоријских праваца, посебно оних ускостручних и тек заснованих, колико год било заводљиво и у први мах изгледало напредно, може донети стагнацију или трошити време, рад и ресурсе у правцу који на крају покаже мале или погрешне резултате. Овај и слични примери пре свега буде забринутост због стања научне заједнице које се овим показује; јер хуманистичке науке једину корист за себе и допринос у ширим оквирима могу да остваре сталним преиспитивањима и новим увидима – макар то значило и повратак (пра)старим теоријским или уметничким формама кроз њихову потврду.

Достизање максималног нивоа и заједнички прелазак игре

Третирајући лудологију било као општи назив за студије игара или само за један њен правац, може се приметити да је она, као и свака нова област академског проучавања, посебно у друштвено-хуманистичком пољу, водила кроз бројне импровизације, лутања кроз слепе путеве и странпутице, контрадикције и накнадне (ре)интерпретације.

За двадесетак година званичног трајања, лудологија је оправдала своје постојање у теоријско-методолошком смислу. Заговорници засебне дисциплине, која се оријентише само на дистинктивна обележја игара, заједно са нараторима „прешли су” ратну игру играња улога зарађених

47 Конференција Европске мреже за филм и медије (NECS) *Archives off/for Future*, јун 2015. године, Лођ, Пољска.

48 Juul, J., *On Absent Carrot Sticks*, нав. дело.

49 Према личним белешкама аутора овог текста, као учесника поменутог панела.

страна, ступајући на крају у савез да би заједно кренули у нове авантуре. Иако су и једни и други углавном заузимали одбрамбене позиције, кривећи другу страну за инвазију на сопствену територију, нису пропустили прилику да формално изразе разумевање за постојање и оправданост рада друге стране, али у ограниченом обиму.

Овај међусобни однос две групе наратолога – класичних и оних који су за себе изборили сопствено поље деловања овим теоретичарским инцидентом – пре би се могао одредити као низ ситних провокација, академских екстраваганција, логичких игара и реторичких вежби, које су утихнуле чини се баш онда када су студије игара добиле одвојене катедре, научне конференције, часописе и образовне програме, речју избориле признање академске заједнице, али и институционалних финансијских фондова и организација. Коначно, лудолошко-наратолошка подела, по утицају ограничена игра моћи институционалних интереса и професионалне сујете може послужити као пример функционисања и логике организације већих научних, образовних и културних структура прожетих тржишним и индустријским интересима – што је вредна поука ове дебате.

Само проучавање игара такође је на добитку јер је скренута пажња на важан аспект игара у виду правила и механике, што чини методологију коју пре лудологије није покривала ниједна постојећа хуманистичка дисциплина.

Индустрија видео-игара искористила је ову прилику да узме потребне елементе из једног и другог приступа, за кровно поље рада – дизајн игара, које се савладава на брзим курсевима о споју правила, механике и писања приче, редукујући обе области, али са задовољавајућим капиталистичким производом за брзу употребу, произведеним по ниским ценама. Истовремено, индустрија високобуџетних игара својом производњом допринела је демантију искључивог лудолошког приступа. Поједини оригинални или из других уметности трансмедијално преузети наративи игара поседују неупитне наративно-уметничке вредности и не могу се третирати као пука декорација и примамљиво паковање правила. Неки од примера оваквих игара су *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), *Red Dead Redemption* (2010), *Mass Effect 2* (2011), *Bioshock Infinite* (2013), *The Last of Us* (2013) итд.

Коначно, ако желимо да на основу ове расправе дођемо и до извесних закључака који се односе на области изучавања уметности и културе, можемо да потврдимо да смо као врста једнако *homo narrans* и *homo ludens*, психолошки и културом одређени да поимамо свет око нас и наше постојање у

њему и као причу и као игру. Играње и поигравање причом и причање прича кроз игру налазе се у основи људске природе као два лица неисцрпне потребе за стварањем.

ЛИТЕРАТУРА:

Aarseth, E. (1997) *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. Computer Game Studies Year One, *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001, 8. February 2020, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. (2004) Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Harrington, P. and Wardrip-Fruin, N. (2004), Cambridge MA: MIT Press.

Aarseth, E. Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate, 30. May 2005, 4. June 2020, <http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/>

Aarseth, E. Ludology in: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, eds. Wolf, M. and Perron, B. (2014), New York and London: Routledge.

Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago and London: University Of Chicago Press.

Eskelinen, M. The Gaming Situation. *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001, 8. February 2020 <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Frasca, G. (1999) *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, 3. June 2020; <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place, in: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. Copier, M. and Raessens, J. (2003) Utrecht: Utrecht University.

Frasca, G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology in: *Video/Game/Theory*, ed. Wolf, M. and Perron, B. (2003), New York: Routledge.

Juul, J. Are games telling stories? A brief note on games and narratives, *Game Studies* volume 1, issue 1, 2001, 8. May 2010, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, J. *The definitive history of games and stories, ludology and narratology*, Ludology, 24. February 2004, 8. June 2020. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>.

Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Juul, J. On Absent Carrot Sticks, The level of Abstraction Video Games, in: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* eds. Ryan, M. L. and Thon, J. N. (2014) Lincoln and London: University of Nebraska Press.

Mitrović, B. Šekspir i video igre u *Šekspir i transmedijalnost*, ur. Daković, N., Medenica, I. i Radulović, K. (2017), Beograd: FDU.

Mitrović, B. (2020) Studije video-igara, Janus teorije i prakse, *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* broj 37, Beograd: FDU.

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

Murray, J. (2017) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, updated edition, The MIT Press.

Murrey, J. (2005) *The Last Word on Ludology v Narratology*, 28 June 2013, 3 June 2020, <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>

Ryan, M. L. (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Ryan, M. L. (2015) *Narrative as Virtual Reality 2, Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Ryan, M. L. and Thon, J. N. (Eds.) (2014) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln and London: University of Nebraska Press.

Biljana Mitrović
Belgrade

LUDOLOGY AND NARRATOLOGY – LEGEND ABOUT THE BATTLE

Abstract

The paper provides an overview and an analysis of the narratological and ludological approach to the study of video games and a review of the establishment of the fledgling field of game studies. The starting points of both theoretical positions, derived from the same literary theoretical corpus, are presented. The state of this discipline and the academic tensions in this field also indicate the ways in which academic community functions, as well as the mechanisms of their division or complication in the organizational and methodological plan. The ludological approach, which reduces the study of video games to the description and classification of rules and game mechanics, is regarded as reductionist, but also useful and applicable for understanding the specifics of video games. It is concluded that ludology, together with narratology and other academic disciplines in the field of humanities, forms a complete corpus of video game studies.

Key words: *video games, narratology, ludology, humanities, methodology, game mechanics, video game narrative*