

UDK 795:82.09
Aleš Čeh
Dornava
alesceh91@gmail.com

Miran Štuhec
Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru
miran.stuhec@um.si

VPLIV LITERATURE NA PRIPOVEDNE PRVINE VIDEOIGER

V pričujoči razpravi¹ po vzoru predhodnih raziskav, ki so že obstajale za področje filma, pokažemo, da je literatura opazno vplivala na razvoj pripovednih prvin videoiger. Ob tem zagovarjamo tezo, da nastanek novega medija ni sinhron dogodek, ki bi bil ekskluzivno vezan na opaznejši tehnološki premik, pač pa je med drugim posledica prereza tehnološkega razvoja, spremenjenega koda družbeno-duhovnih potreb človeka in novih pripovednih tehnik, ki zaradi tujosti povzročijo odmik od tradicionalne podobe medijev, ki so obstajali pred novonastalim. Ta ugotovitev in praktična aplikacija na videoigre kaže, da gre za medij, ki ga lahko delno interpretiramo tudi s pomočjo literarne vede. Prispevek tako služi za uvod v podrobnejši študij hibridizacije pripovednih prvin videoiger in literature.

Ključne besede: avtoreferencialnost, drugoosebni pripovedovalec, igroknjige, mitizacija, pripovedne tehnike

In this discussion, following an existing example from the field of film, we show that literature has had a significant influence on the development of video games' narrative elements. Our thesis is that the emergence of a new medium is not a synchronous event tied exclusively to technological advancement. It is rather the consequence of technological advancement, a changed structure of human socio-spiritual needs, and new narrative techniques, which, due to their foreign nature, lead to a departure from the traditional image of already established media. This finding and the practical application of examples to video games shows that it is a medium that can be interpreted with the resources of literary studies. This forms the basis for a more detailed study of the hybridization of video games and literature.

Keywords: self-referentiality, second-person narrator, game books, mythification, narrative techniques

1 Uvod: Medij, ki ne predstavlja več samega sebe

Alexander R. Galloway je v eseju *Izvori prvoosebne strelske igre* (2011: 91–144) zapisal, da je začetek novega medija tisti trenutek v zgodovini, ko nekaj ne predstavlja več samega sebe. Nastanka novega medija ne vidi kot nenadnega in enkratnega dogodka, pač pa kot proces, ki se začne napovedovati, ko se (tradicionalni) medij oddaljuje od tega, kar ga je prej utemeljevalo.

¹ Razprava je nastala v okviru doktorskega študija na Filozofski fakulteti Univerze v Mariboru.

Proces oddaljevanja se sproži zaradi različnih razlogov, ki jih lahko pregledno strnemo v tri med seboj inherentno povezane vzroke. Prvi je spremenjen kod družbeno-duhovnih potreb. Lev Trocki (povzeto po Eagleton 2010) zapiše, da so nove oblike izražanja odkrite, razglašene in razvite pod pritiskom človekovih notranjih potreb. Trocki psihološke potrebe posameznikov postavi v neposredno zvezo z družbenimi dinamikami časa in prostora. Andrej Tarkovski v zbirki esejev *Ujeti čas* (1997: 63) zapiše, da se nova umetniška oblika pojavi kot odgovor na novo duhovno potrebo, ki v prejšnji dobi še ni obstajala. Tudi Ian Watt v monografiji *Rise of the Novel* (2000) nastanek romana utemelji s spremenjenim kodom ideoloških interesov, saj se zanimanje z romantičnega, nadnaravnega in magičnega premakne k vsakdanji, intimni izkušnji bivanja, kar potrjuje tudi Georg Lukács v *Teoriji romana* (2000: 43), ki razlike med romanom in epopejo ne začne iskati v obliki, pač pa v filozofsko-zgodovinskih okoliščinah, ki so bile na voljo za njuno oblikovanje.

V vzajemnem odnosu s spremenjenim kodom družbeno-duhovnih potreb so novonastale ali odločilno redefinirane pripovedne tehnike.² Tretji vzrok, ki je še posebej relevanten pri medijih, ki se pojavljajo konec 20. in v 21. stoletju, je tehnološki razvoj, kar potrjuje tudi Andrej Košir, ki zapiše (2017: 24), da tehnologija s svojimi specifikami razvoja v veliki meri vpliva na medije kot kompleksen družbeni fenomen. Nastanek videoiger tako lahko povežemo s tehnološkim razvojem, ki je digitalizacijo iger – prastare aktivnosti, za katero Huizinga pravi (2003: 9), da je starejša od kulture – formalno sploh omogočil, z novimi pripovednimi tehnikami, ki so se pojavile zlasti v 20. stoletju in prenos katerih na videoigre bomo v drugem poglavju razprave pokazali na dejanskih primerih, ter z družbeno-duhovnimi potrebami, značilnimi za posameznika, ki je po Galloway (2011: 25–27) namesto k reakciji usmerjen k akciji.

Ko se ukvarjamo z razmejitvijo različnih pripovednih vrst, ker vidimo, da med njimi obstaja očitna snovna razlika, ugotovimo, da natančna časovna umestitev popularizacije ne zadostuje. Če primerjamo novelo in kratko zgodbo, lahko sklenemo, da je novela v primerjavi s kratko zgodbo starejša pripovedna vrsta – Tomo Virk (1998: 292–93) denimo kratko zgodbo razlaga kot sodobno različico novele. Kljub temu je diahrona razmejitev le eden od elementov, ki ju loči, ostali so vezani predvsem na pripovedne prvine (simetričnost zgodbe, moralni nauk itd.) in snov ubeseditve. Nastanek kratke zgodbe podpira tudi spremenjen kod družbeno-duhovnih potreb v 20. in 21. stoletju, saj življenjski tempo narekuje branje še krajših in bolj strnjenih besedil, pogosto v periodiki in na internetu.

Preden se poglobimo v srž razprave, torej videoigre, krajše preglejmo nastanek filmskega medija, saj je ta po mnenju številnih raziskovalcev igram sorodnejši od literature, filmsko teorijo pa na videoigre v določenih segmentih apliciramo lažje kot

² Čeprav bi v uvodu veljalo širše razložiti pojem pripovedne tehnike kot teoretskega termina, ob analizi podobnih razprav ugotavljamo, da gre za širok in različno pojmovan predmet, kjer se razlaga in aplikacija na primere ne spreminjajo samo od teoretika do teoretika, pač pa ga celo isti teoretiki v različnih raziskovalnih obdobjih pojmujejo drugače. V naši razpravi termin pripovedna tehnika obsega razmerje med različnimi pripovednimi prvinami (zgodbo, pripovedovalcem, literarno osebo, časom, prostorom idr.) in načinom, kako so te prvine razvrščene ter ubesedene v izbranem besedilu.

literarno (npr. okularizacija proti fokalizaciji). Spodnji pregled bo prispeval dodaten argument k tezi, da nastanek medija ni vezan samo na tehnologijo. Ker ni, tudi ontologije videoiger ne moremo a priori povezovati zgolj s tehnološkimi premiki v digitalnem svetu,³ kar je občasna težnja na novonastalem polju ludologije.

Čeprav se v zgodovini filmskih teorij pojavlja veliko teženj, da filma ne bi interpretirali s pomočjo teorije literarnih ved, je dejstvo, da pripovedni postopki, ki so značilni za film, niso nastajali vzporedno z njegovim tehnološkim nastankom, pač pa so se že desetletja prej pričeli pojavljati v literaturi, fotografiji in gledališču. Janet H. Murray v monografiji *Hamlet on the Holodeck* (1997: 36–37) zapiše, da je s tehnikami, ki jih danes povezujejo predvsem s filmom, eksperimentirala že proza devetnajstega stoletja, kar se vidi v načinu, kako Emily Brontë v pripovedi vključuje prebliske iz preteklosti, kako Charles Dickens s tehnikami, ki jih danes v filmski teoriji imenujemo montaža, meša različne zgodbe, in nazadnje, kako se Tolstojev panorame vojnih bojišč zožijo na intimne vinjete, ki ubesedujejo individualno usodo izbranega vojaka. Vpliv postane še očitnejši, če literaturi priključimo gledališče. Že pripovedna tehnika prvega filma nedokumentarne narave, *Politi vrtnar* (1895), je sorodna gledališki komediji iz 18. in 19. stoletja. Celotna pripovedna tehnika Charlesa Chaplina še temeljijo na angleški pantomimi, varietejskih komičnih vložkih in viktorijanski burleski (Bazin 2010: 88), zapuščini gledališke komedije pa dolgujejo tudi glasbeno spremljavo in strukturo zgodbe (študije Martine Lipton v knjigi *A World of Popular Entertainment*). Pozneje so se pojavili filmi, ki niso temeljili na gledaliških scenarijih, kljub temu pa so posnemali tradicionalne gledališke pripovedne tehnike: dogajalno so bili po večini postavljeni v interier, dogajalni prostor je bil sestavljen iz gledališke scenografije, večkrat izposojene iz evropskih gledališč, dogajalni čas je tudi v zgodnjih filmih enak dejanskemu, igralci so bili za večjo ekspresivnost vidno naličeni, pripovedna perspektiva je bila podobna kot pri gledališču, subjektivni pogledi in eksperimentalni kadri še niso zares obstajali (Bazin 2010: 85).

Da bi se film resnično identificiral kot nov medij, so morali filmski režiserji gledališko tradicijo zavestno zapeljati v rahlo predružačeno smer. Najprej z avantgardnimi gibanji, npr. francoskim surrealizmom, pozneje pa z vse več efekti, motivi in dogodki, ki jih gledališče ne more prikazati na isti način. Filmski režiserji so tako morali med drugim zavestno opustiti kulise in omejen dogajalni prostor, opustiti enotnost dogajalnega in dejanskega časa ter predružačiti načine gledišč, da film ni ostal le posneto gledališče, pač pa medij z lastnim diskurzom.

³ Da tehnologija sama po sebi ne more zagotoviti vzpona in rasti določenega medija, namiguje tudi zlom industrije videoiger leta 1983. Potrošniki, zasičeni s številnimi nekakovostnimi videoigrama, so se vse pogosteje zatekali k drugim medijem, na primer k filmu in televizijskim serijam. Vrednost industrije je padla za skoraj 97 %, kar je vodilo v propad številnih korporacij za razvoj in izdajanje videoiger. Industrija si je opomogla šele po nekaj letih, k čemur je pripomogla zlasti japonska konzola Nintendo Entertainment System, ki pa strojno ni bila zmogljivejša od nekaterih konzol, ki so izšle že pred njo (Kent 2001).

Našteti primeri iz filmskega sveta in že opravljenih raziskav⁴ kažejo, da je nov pripovedni medij ob svojem fizičnem oziroma tehnološkem nastanku že zaznamovan s pripovednimi tehnikami, ki so obstajale pred njim, kar bomo v analizi primerljivo ugotovili tudi za videoigre, prav tako pa bomo pokazali, kako so avtorji nekatere pripovedne tehnike zavestno in nezavestno preoblikovali do mere, da same sebe predstavljajo le še bežno.

Omemba filmskega medija seveda ni naključje, saj je ta danes z videoigami povezan na način, da oba medija medsebojno vplivata eden na drugega in se, kakor pravi Galloway (2011: 92), vgrajujeta eden v drugega na nove, izvirne načine. Oblikovna, slogovna in pripovedna povezanost filma in videoiger je znana ter v številnih člankih jasno in nedvoumno izpričana (gl. študije Federica Giordana, Ivana Girina, Riccarda Fassoneja, Kevina Vealeja, Lasse Juel Larsen in drugih). S tem bi lahko sklepali, da so videoigre od filma prevzele tudi večino pripovednih tehnik, a ugotovitve naše analize kažejo drugače. Ta bo pokazala, da je imela literatura v formi pisane besede prav tako velik vpliv, ponekod celo še intenzivnejšega.

2 Vpliv literature na pripovedne prvine videoiger

Sledi pregled nekaterih pripovednih tehnik, ki so jih avtorji iger adaptirali iz literature. Pregled je urejen tako, da se prične pri pripovednih tehnikah, ki jih najdemo zlasti v mladinski književnosti, nadaljuje pa pri tehnikah, ki jih večkrat prepoznamo v literaturi za odrasle, saj ugotavljamo, da so prve videoigre prevzemale zlasti pripovedne prvine in tehnike iz mladinske književnosti. Zato verjetno ni naključje, da se jih je za razliko od filma, ki je bil kot nova tehnologija in nova umetnost ponekod na zahodu hitro razumljen kot medij, ki sodi k odraslemu človeku (Koršič 2017: 375), dolgo dojemalo kot medij za mlajše.⁵

2.1 Kot prvega izmed pomembnih vplivov na pripovedne prvine videoiger izpostavljamo klasično literarno fantazijo, predvsem delo J. R. R. Tolkiena *Silmarillion* (*The Silmarillion*, posthumno izdano l. 1977). Čeprav je *Silmarillion* v primerjavi z mladinskim romanom *Hobit* (1937) in trilogijo *Gospodar prstanov* (1954–1955) istega avtorja manj prepoznaven, je Tolkien prav v njem do skrajnosti razvil tehniko, ki jo sam imenuje 'mythopoeia', kar bi lahko zaradi vsebinskega ujemanja poslovenili kot mitizacija, tehnika pa je še danes priljubljena pri piscih fantazijskih romanov.

⁴ Pri tem naj posebej omenimo literarnovedne raziskave s področja medijske literarne vede, ki so bile objavljene v tematskih sklopih *Medialnost in literatura I–III* (ur. Urška Perenič, 2017) v *Slavistični reviji* in *Primerjalni književnosti*. Na izsledke posameznih člankov se sklicujemo tudi v našem besedilu. Interdisciplinarnost prispevkov s humanistično-družboslovnega in z naravoslovno-tehničnega področja ter medijskih praktikov (Perenič 2017: 1) služi kot vzor, ki ga velja upoštevati tudi pri analizi in interpretaciji videoiger v prihodnosti.

⁵ V publikaciji *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (2019) so povprečno starost igralca s statistično analizo ocenili na 33 let.

Dogajališče večine Tolkienovih del je postavljeno v t. i. Srednji svet, ki sicer v mnogih fizičnih zakonih spominja na naš svet, vendar se od njega vseeno bistveno razlikuje. V *Silmarillionu* je Tolkien spisal podrobno zgodovino izmišljenega Srednjega sveta, tam živečih bitij in fiktivne zgodovine, obenem pa za Srednji svet ustvaril izvirno mitologijo oziroma genezo, nauk o nastanku. *Silmarillion* po literarni vrsti tako ne sodi med roman, novelo ali kratko zgodbo, pač pa najbolj spominja na mitologijo, pisno reprodukcijo korpusa med seboj povezujočih se anonimnih zgodb, po katerih določena kultura pojasnjuje svoj izvor, naravne pojave, običaje idr. (Baldick 2001: 163). Postopek mitizacije v pripovedi po vzoru Tolkiena so videoigre prevzele že zelo zgodaj. Sprva so avtorji mitizacijo vključevali v zloženke in knjižice, ki so jih dodali fizični izdaji iger, pozneje pa se je mitiziranje v celoti preneslo v samo igro. Izdaja videoigre *Ultime* (1981) je vsebovala knjižni priročnik, ki je na kratko razložil zgodovino dogajalnega prostora, fiziološke značilnosti različnih bitij, ki v tem svetu živijo, poklice humanoidnih likov, namembnost predmetov in ostalo. Poznejše izdaje so vsebovale še zemljevide in dodatno spremljevalno gradivo po vzoru Tolkienovih zemljevidov v njegovih knjižnih izdajah (Pepe 2019).

Postopek mitizacije v videoigrah je skozi čas postajal vse bolj kompleksen. Iz dodatnih tiskanih knjižnih izdaj in zloženek se je mitizacija preselila neposredno v pripoved v igri. Slednjo so avtorji obogatili z različnimi dnevniki, s knjigami in z ostalim gradivom, ki ga subjekt v igri lahko fizično prebira. Pisna reprodukcija mitov, zlasti v obliki dnevnikov, ki jih med igranjem odkrije igralec, v igri *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) tako vsebuje približno 334.000 besed, kar je celo več od Tolkienovih posameznih romanov (v *Hobitu* je približno 95.000 besed). Funkcija mitizacije po navadi ni vidna v sami fabuli, saj je dogajanje lahko nepovezano ali zgolj bežno povezano z miti iz daljne preteklosti. Njen pomen je v tem, da bralcu in igralcu omogoča boljšo predstavo in večje življenje v dogajanje. Razlaga nastanka sveta v knjigi *Silmarillion* in denimo seriji iger *Dark Souls* (2011–2017), ki je po mitizaciji še posebej prepoznavna, saj so avtorji podrobno razložili zgodovino praktično vsakega predmeta v igri (Mecheri in Romieu 2019), tako nima velikega vpliva na pripovedne like in dogodke v dejanski pripovedi, ima pa vpliv na razumevanje širšega konteksta in samo prepričljivost fiktivnega sveta.

Obstaja tudi posebna oblika mitizacije, na katero ima konkretnejši vpliv sam igralec. V videoigrah, ki so bile razvite pod igralnim pogonom Infinity Engine (1998–2002), lahko igralec izbira med različnimi zgodbami in miti, ki so pripeljali do dogajanja v igri, kar pomeni, da je pri mitizaciji delno soudeležen.

2.2 V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja je anglosaško mladinsko književnost zaznamovala serija romanov večinoma znanstveno-fantastične in fantazijske snovi, kjer je bralec na vnaprej določenih mestih lahko odločal med različnimi usodami oseb. Žanr tovrstne mladinske literature so v založništvu poimenovali 'Gamebook' oziroma 'Choose Your Own Adventure' (po najpopularnejši zbirki), slovenske založbe pa jih pogosto umeščajo kar v razdelek igroknjige, kar je sicer širši pojem. Najbolj znana igroknjiga te vrste pri nas je zbirka mladinskih romanov *Časovni stroj*, kjer je bralec usmerjal junaka med potovanjem skozi čas. Pripovedni tok v tem žanru ni linearen,

saj lahko bralec na določenih mestih po svoji odločitvi branje nadaljuje v delih knjige, ki so kronološko pred trenutnim, lahko tudi preskoči precejšnje dele zgodbe oziroma branje zaradi smrti protagonista predčasno konča. Janez Strehovec (1998: 181) nelinearne prakse pisanja imenuje tudi multilinearne in multisekvenčne. Svoboda bralca je seveda zgolj navidezna, saj je še vedno avtor tisti, ki predpostavi vse odločitve in možne razplete, določi pa tudi, kje bo bralec imel možnost izbire. Pripovedno tehniko nelinearne naracije z možnostjo pasivnega soodločanja bralca sta pozneje posvojila dva žanra videoiger – t. i. vizualni romani ('visual novels') in tekstovne pustolovščine ('text adventures').

Vizualni romani se stilistično približujejo stripu, saj je pripoved podana v tekstu in s slikovnim gradivom, redkeje pa je prisotna še zvočna in glasbena dimenzija. Tematike del so večinoma prevzete iz trivialnih romanov, najpogosteje iz žanra doktor romanov. Subjekt⁶ ima na določenih odsekih v zgodbi možnost, da izbere dejanja junaka in tako vpliva na razplet dogajanja. Tekstovne pustolovščine so po drugi strani v celoti sestavljene iz pisanega teksta, grafične podobe pa razen redkih izjem ni. Tekstovne pustolovščine so načeloma namenjene odraslim, kar izkazuje tudi tematska zgradba, saj se pogosto lotevajo tem, kot so posilstvo, zloraba alkohola, kronične bolezni idr. Posebnost tovrstnih iger je, da subjekt postane tudi soavtor besedila, saj vnaša skladenjsko preproste povedi, ki sprožijo nadaljevanje zgodbe. Na začetku igre *Zork I: The Great Underground Empire* (1980) se igralec znajde pred zaprtim nabiralnikom, nakar mora v odprto polje vnesti poved »odpri/preišči nabiralnik«, da mu igra izstavi seznam pošte v nabiralniku. Skozi razvoj žanra so povedi, ki jih je moral vnašati igralec, postajale bolj skladenjsko kompleksne. Igralec prav tako kot pri vizualnih romanih na določenih mestih odloča tudi o nadaljevanju zgodbe po vzoru zgoraj navedenih igroknjig. Videoigra *Violet* (2008) ubeseduje zgodbo para, ki se sooča s težavami v odnosu, ki so posledica protagonistove lenobe in njegove nezmožnosti, da bi dokončal študij. Igralec lahko igro usmerja v več različnih poti/potekov pripovedi, med drugim lahko ljubezenski odnos tudi nepovratno razpade, pri čemer se mora igralec za potrebe razpleta zgodbe soudeležiti kot pisec besedila, saj je on tisti, ki z vnosom besedila opravi dokončen razhod.⁷

Če parafraziramo, kar smo napisali v prvem delu razprave, se nov medij legitimira šele takrat, ko se pripovedne tehnike tako oddaljijo od svojega izvora, da ne reprezentirajo več tradicionalnega medija. Videoigre, ki so samo v digitalno obliko prenesene fizične igroknjige, niso zares nov medij, pač pa nova oblika reprezentacije in zapisa starega. Zaradi tega velja posebej izpostaviti igro *Depression Quest* (2013), kjer je pripovedna tehnika tako transformirana, da se igra kot izdelek odmakne od občutka, da igramo »le« digitalizirano knjigo. Igramo v vlogi spolno nedefiniranega igralnega lika, ki zboli za klinično depresijo. Igra na začetku igralcu ponuja odprte možnosti za različna dejanja,

⁶ Temeljno vlogo uporabnika pri mediju iger je težko določiti. Nekatere igre so sestavljene zgolj iz pisanega jezika, kar njegovo aktivnost približa branju, spet druge (FMV igre) so v celoti sestavljene iz posnetega gradiva, kar uporabnikovo aktivnost približa ogledu filma. Termin 'subjekt' v tekstu uporabljamo kot univerzalen pojem za uporabnika oziroma igralca izbrane videoigre.

⁷ Na take tekste opozarja že Janez Strehovec (1998: 180): »[...] številni praktiki in teoretiki na tem področju opozarjajo na možnost na tekstu temelječih interaktivnih dram in iger, v katerih bi bralec prevzel aktivno funkcijo igralca vlog, [...] se pravi, da ne bi le bral, ampak tudi pisal.«

pozneje pa začne izbiro namensko omejevati – bolj ko se liku pogloblja depresija, manj možnosti je na izbiro, dokler sama »izbira« ne postane fiktivna. Dejavnosti, ki so se prej zdele obstranske in jih je igravec opravil s pritiskom na gumb (branje, pogovor s partnerko), sedaj postanejo napor, ki ga včasih preprosto ni mogoče izvesti. Igranje, ki je ontološko usmerjeno k cilju, uspehu, tako postane nekakšno antiigranje, dialog z igrino kodo, naj igralnemu liku vendarle dopusti kakšno aktivnost. Igra igralca zavrača in mu onemogoča, da bi pripoved nadaljeval.

2.3 Posebno stičišče literature in videoiger predstavlja tudi t. i. fanovska literatura. Petra Jordan je v *Jeziku in slovstvu* (2011: 27–38) fanovsko literaturo opredelila kot »žanrsko, vrstno in oblikovno raznoliko množico zgodb o najslavnejših literarnih likih, ki jih pišejo in objavljajo zvesti bralci«. Gre torej za dela, ki jih pišejo sami bralci, slonijo pa na avtorskem materialu večinoma priznanih in prepoznanih avtorjev. Koncept fanovske literature, kakor se realizira v videoigrah, imenujemo modifikacije. Gre za igre, ki so bile s strani uporabnika ali skupine uporabnikov modificirane, spremenjene (Galloway 2011: 214). Pogosto gre za neuradna nadaljevanja, ki nadaljujejo zgodbo protagonistov skozi interpretacijo določenega igralca, občasno pa za povsem spremenjene igre, zgodbe in igralne zasnove, ki imajo malo skupnega z izvirnim izdelkom. Kakor so de Avellaneda in nekateri drugi (Salas Barbadillo, Francisco de Avila, de Castro) objavljali neodobrena nadaljevanja Don Kihotovih dogodivščin, tako se tudi avtorji videoiger soočajo z neodobrenimi nadaljevanji in priredbami svojih del. Gre za posebno polje umetnosti posnemanja, ki je vprašljivo tudi z vidika avtorskega prava (s tem se podrobneje ukvarja diplomsko delo Tomaža Madžareviča *Fanfiction in avtorsko pravo*). V prihodnosti bi veljalo razmisliti o vrednosti in možnosti kanoniziranja takih del, saj gre zlasti na področju videoiger za izdelke, ki lahko presežejo umetniško vrednost izvirnikov, denimo modifikacija *The ASCII Unreal*, ki jo bomo še omenjali (Galloway 2011: 213–45). Za razliko od podobnih projektov filmske narave je fanfiction videoiger in literature pogosto uporabljen za komercialne namene.

2.4 V zadnjem desetletju je izšlo veliko iger, ki so vpeljale postmodernistične pripovedne tehnike: opazna je denimo vpeljava avtoreferencialne zavesti o sami sebi in konvencijah medija. Z avtoreferencialno zavestjo avtorji ironično komentirajo resničnost in vlogo iger v tej resničnosti. *The Beginner's Guide* (2015) govori o interpretu, ki teocentrično analizira igre nekega drugega – domnevno genialnega – ustvarjalca, dokler ni soočen z lastno nemočjo uvida v drugega. *The Stanley Parable* (2013) ironično komentira dejstvo, da je t. i. »svoboda bralca/igralca«, da lahko vpliva na razplet fabule, zgolj spretna iluzija avtorja izvirnega gradiva. Z avtoreferencialno zavestjo se lomi iluzijo, ki jo razvijalci iger zaradi občutka življenja v fiktivni lik sicer želijo karseda okrepiti. Občutek imamo, da avtoreferencialna zavest ne služi samemu besedilu, pač pa ga skuša sabotirati, s tem pa na laž postaviti prav vse – realnost znotraj in zunaj igre.

Pri obeh naštetih igrah je zanimiva tudi vpeljava nezanesljivega pripovedovalca, ki je v igrah vse pogostejši. Njegov namen je pri subjektu vzbuditi določen odziv. Ob nezanesljivem pripovedovalcu se lahko pojavi bralčevo nerazumevanje, zavračanje, zmedenost, morda celo odpor. Ko se razkrije, da ima bralec opravka z nezanesljivim

pripovedovalcem, se zbudí dvom v celotno pripoved in celo zunajliterarno resničnost. V našem primeru pa igralec izgubi željo do igranja po pravilih, saj so bila ta očitno lažna.

Nezanesljivi pripovedovalci so po monografiji *Retorika pripovedne umetnosti* (2005: 224) tisti, katerih pripoved se zdi bralcem neverjetna, njihovo mnenje nes pametno, sodbe pa krivične. Pri določenih zgodbah lažje govorimo o (ne)zanesljivosti pripovedovalca, saj ga nedvoumno in hitro identificiramo – občasno nam svojo lažnost prizna kar sam, npr. na koncu *The Beginner's Guide*, kjer pripovedovalec, ki smo ga še trenutek poprej imeli za zanesljivega, relevantnega, položi karte na mizo in pove, da je fizično spreminjal dela avtorja, ki jih interpretira. V *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) igralni lik prizna, da si je določene dele zgodbe preprosto izmislil, kar igralca še posebej presune, saj je te dele sam aktivno preigral. Igralec se sprašuje, kako so lahko bili deli zgodbe izmišljeni, če jih je sam aktivno soustvaril z igranjem. Pri drugih zgodbah pa je nezanesljivost pripovedovalca težje dokazljiva. V *Call of Juarez: Gunslinger* (2013) ostarel lovec na glave l. 1910 med pijanskim delirijem v gostilni razlaga o svojih junaških podvigih, pri čemer ni jasno, ali si je dogodivščine preprosto izmislil ali so njegove besede mešanica resnice in pijanskih blodenj. Obstaja pa možnost, da so njegovi opisi tudi popolnoma resnični.

V igrah so najpogostejši »osebno vpleteni ali prizadeti« nezanesljivi pripovedovalci. Njihova osrednja lastnost je, da so emocionalno vpleteni do elementov fikcijskega sveta, zaradi česar je njihov pogled na te elemente močno subjektivno določen (Harlamov 2010: 17). Čeprav je iz zgodovine svetovne književnosti jasno, da nezanesljivi pripovedovalci niso značilni (zgolj) za moderno ali postmoderno dobo, igre največkrat uporabijo nezanesljivega pripovedovalca, kakor se je ta razvil v postmodernej literaturi, pri tem pa vnesejo novo dimenzijo, saj lahko igralec občasno v odsekih, za katere se izkaže, da so bili pripovedovalčeva laž, aktivno sodeluje. Neki dogodek se tako izkaže za laž nezanesljivega pripovedovalca, a ta laž je bila vseeno resnična, saj jo je aktivno naselil in preigral igralec.

Videoigre so prevzele tudi številne druge postopke, ki so značilni za postmodernizem. Med njimi velja izpostaviti hibridizacijo, saj je ta v igrah celo pogostejša kot v filmu. Videoigre hibridizacije kot postopka množenja in mešanja zvrsti, žanrov itd. ne izkazujejo samo s sklapanjem umetniške in trivialne vsebine ter različnih žanrov, pač pa tudi z mešanjem različnih vrst umetnosti. *Ni no Kuni* (2010), izvirna japonska adaptacija snovi *Alice v čudežni deželi*, je tako hibrid animiranega filma, kjer spremljamo potop lika v pravljico deželo, literature, v kateri beremo mitiziran fikcijski svet, in igre, kjer se aktivno soudeležujemo dogajanja v svetu. *Gone Home* (2013), igra o dekletu, ki se po študijski izmenjavi vrne domov in postopa po domu, kjer skuša ugotoviti, kaj se je z njeno družino dogajalo, ko je ni bilo, pa je hibrid med igro in literaturo, saj so v igro posejana številna pisma in dnevniški zapisi, ki jih mora bralec prebrati, da zgodbo sprejme v celoti.

Omenimo še fragmentarnost, postmodernistični pripovedni postopek razgradnje in razpada zgodbe, oseb, teme, časa in prostora (Matos 2014). V tekstu se to pogosto

realizira na nivoju razpada skladnje, zaradi česar postane izražanje shizofreno (Hassan 1986: 2). Galloway v *Teoriji video iger* (2011: 213–48) raziskuje žanr videoiger, ki temelji na postmodernističnem razpadu realnosti. Za take igre med drugim pravi, da je estetika povzdignjena nad potek igre, kar pomeni, da je sama forma razpada pomembnejša od vsebine, ki razpada. Postmodernistična literatura od bralca ne pričakuje identifikacije, pač pa ga namenoma opozarja na fiktivnost prebranega. Alojzija Zupan Sosič (2017: 105) po analogiji Ecovega izraza fikcijska pogodba (Eco 1999) govori o literarni pogodbi, torej o navideznem dogovoru med avtorjem, besedilom in bralcem, da je to, kar piše v delu, domišljjsko. Postmodernistična literatura te pogodbe ne skriva, pač pa je glede domišljjskosti napisanega zelo eksplicitna, kar skuša doseči tudi s postopkom relativizacije jezika kot transparentnega medija. Podobno je pri nekaterih avantgardnih igrah. Vuk Čosić, slovenski umetnik, je v eksperimentalni igri *The ASCII Unreal* (1999) ploskve tridimenzionalnega prostora, ki je v igrah načeloma vedno reprezentiral realnost, nadomestil s sklopom črk ciriličnega črkopisa, da bi pokazal absurdnost zasledovanja realistične digitalne grafične podobe. Slednja je v ozadju kljub poskusu realistične reprezentacije samo abstraktni kupček števil in črk, s čimer je želel narediti »jezik igre« enako viden, kot so želeli avantgardni in postmodernistični avtorji narediti viden »jezik literature«. Temu vzoru literarnega (in filmskega) postmodernizma so sledile še številne druge igre: serija iger *Untitled Game* (1996–2001), *QQQ* (2002), *Velvet Strike* (2002) idr. Postmodernistični avtorji in omenjeni razvijalci iger tako zavračajo pozitivistični nazor pojmovanja jezika kot povsem transparentnega medija izražanja (Flax 1990: 31), kar dosežejo z neposrednim izpostavljanjem jezika – v našem primeru programskega in človeškega.

Kakor literatura od bralca zahteva, da se podredi določenim pravilom branja, da se prebije do konca knjige in sprejme zgodbo v celoti, tako tudi igre zahtevajo od subjekta, da se podredi in prilagodi njihovem algoritmu. Ko avantgardna literatura predružači pravila branja, je občinstvo sprva izgubljeno, prav tako je izgubljeno pri igri, ki predružači pravila igranja. Igralec in bralec morata tako podpisati novo literarno pogodbo, ki sestoji iz spremenjenih pravil. Če je programski jezik kot medij postal transparenten, igre ne morejo več temeljiti na stapljanju subjekta (igralca) v objekt (igralni lik), pač pa dobijo svojstven namen, po večini v komentiranju krhkosti ustroja človeške zavesti.

2.5 Številne avantgardne igre imajo podobno shemo cikličnega dogajanja kot tisti (post)modernistični romani, ki s ciklično zgradbo⁸ posredujejo občutje tesnobe in brezizhodnosti. Literarni liki v delih Alaina Robbe-Grilleta (*Videc, Žaluzije*), Itala Calvina (*Če neke zimske noči popotnik*), Samuela Becketta (*Molloy, Malone Umira*) idr. so ujeti v večno ponavljajoče bivanje enega in istega dne, kjer se fizično spreminja zelo malo, v določenih delih pa se ne spreminja niti duševno razpoloženje lika (*Žaluzije*). Igre so bile z zgradbo igranja – neuspeha – ponovnega igranja že na začetku zveste cikličnosti, vendar bolj po vzoru klasične ciklične pripovedi (*Tisoč in ena noč*). V zadnjih letih pa so pričele izhajati igre, ki so s cikličnostjo in z ujetostjo protagonistov v ene in iste pogosto duhamorne situacije portretirale tesnobno življenjsko usodo sled

⁸ Ciklična zgradba seveda ni značilnost le modernistične ali postmodernistične dobe, saj se pojavlja že v literaturi (in likovni umetnosti) prvih ljudstev.

družbene ureditve (npr. *Paper's Please*), ujetost v cikličnost ob bolezenskem stanju depresije (*Dark Souls*, *Bloodborne*), psihoze (*Hellblade: Senua's Sacrifice*), splošne zdolgočasnosti (*Violet*), odtujenosti od človeštva (*No Man's Sky*) idr. Posebna oblika ciklične pripovedi so tudi strateške igre, oziroma simulacije upravljanja z globalnimi viri (npr. *Civilization*). V njih se je igralec prisiljen soočiti s cikličnostjo ustroja sveta, saj se državne uprave, ki v tem primeru nadomestijo igralne like, zapletajo v medsebojne spopade, ki se nenehno ponavljajo in onemogočajo subjektu, da bi prišel do konca ali doživel katarzo.

2.6 Tipološka razčlenitev pripovedovalcev na prvo-, drugo- in tretjeosebne je razširjena, saj jo tudi najintenzivneje poudarja osnovno- in srednješolski šolski sistem, čeprav ne more povsem pojasniti tipa pripovedovalcev, ki so uporabljeni v npr. Calvinovih romanih in pozneje povzeti v številnih videoigrah. Alojzija Zupan Sosič (2017: 320) za drugoosebnega pripovedovalca, ki je kot slovnična oseba⁹ najpogosteje prisoten prav v mediju iger, zapiše, da gre za najmlajšega pripovedovalca, saj je njegova prisotnost vidna šele v pisemskih romanih od 18. stoletja naprej in v postmodernizmu. Po Zupan Sosič drugoosebni pripovedovalec ustvarja iluzijo sprotne pisanja in komuniciranja z bralcem, dodatno pa poudari prisotnost komunikacijskega kroga. Namišljeno vključuje pravega bralca v besedilni svet in dodatno utemeljuje procesualno naravo zgodbe. Za igre je tak tip pripovedovalca, če se osredotočimo na jezikovno komponento, značilen že od nastanka medija, pa naj gre za didaktična navodila igralcu, publicistični in reklamni material (npr. napis »*Take the role of Amaterasu, the Japanese sun goddess...*« na ovitku igre *Ōkami* (2006)) ali za dejanskega pripovedovalca zgodbe. Tak drugoosebni pripovedovalec ima po navadi značilnosti avktorialnega¹⁰ pripovedovalca, saj imamo občutek, da ima pregled nad celotnim dogajanjem, da govori kot nadrejeni (morda celo božji) glas.

Če primerjamo avktorialni pripovedovalec v Calvinovem romanu *Če neke zimske noči popotnik* in igri *The Stanley Parable*, ugotovimo mnoge podobnosti. Roman je zgrajen dvodelno – iz okvirne zgodbe o »tebi«, Bralcu (tako skuša aktivno doseči, da bi implicirani bralec romana prevzel vlogo glavnega protagonista pripovedi), in desetih vloženih romanesknih začetkov, ki jih Bralec bere, z branjem pa na najbolj zanimivem delu nenadno konča. Igra *The Stanley Parable* pripoveduje zgodbo o zdolgočasnem delavcu v pisarni monotonega videza, ki se odloči spremeniti življenje. Avktorialni pripovedovalec nagovarja igralca k določenim odločitvam in od njega domala zahteva, da prevzame vlogo glavnega protagonista, ki naj bo povrh vsega še idealen, naj torej sledi zapovedim avktorialnega glasu. Kakor je *Če neke zimske noči popotnik*

⁹ Drugoosebna slovnična oseba ni (nujno) zamenljiva z glavno osebo, saj ima v igrah po večini postransko vlogo. Pomen drugoosebnega pripovedovalca za igre je pogosto didaktičen, saj igralca uvede v igralni svet in njegove zakonitosti, obenem pa drugoosebni avktorialni glas občasno predstavi različne razplete, ki so možni v multilinearni pripovedi.

¹⁰ V razpravi se z avktorialnim pripovedovalcem sklicujemo na izsledke avstrijskega naratologa Franza Stanzla (typologische Modell der Erzählsituationen), na katerega se v članku *Novi pogledi na tipologijo pripovedovalca (Primerjalna književnost 21/1)* opira tudi Janko Kos. Drugoosebni pripovedovalec v naštetih igrah ima glede vednosti značilnosti avktorialnega pripovedovalca, vendar ne govori skozi eno od oseb v pripovedi.

razmišljanje o naravi pisanja in smislu literature, je *The Stanley Parable* razmišljanje o naravi in smislu igranja videoiger.

Omenimo še vlogo notranjega monologa v igrah. Milan Kundera (1988: 36) notranji monolog opiše kot vohunsko službo, ko predstavlja Joyceov roman *Ulikses*. Zapiše, da je Joyce v Bloomovo lobanjo postavil mikrofon. Notranji monolog je tako pripovedna tehnika, s katero literatura oponaša to, kar psihologi imenujejo »notranji jezik« ali »notranji govor« (Zupan Sosič 2017: 90). Je način literarnega izražanja procesov, ki se dogajajo v podzavesti in posledično niso prilagojeni zakonitostim logike, časovno-prostorskih dimenzij ipd. V mediju iger se Kunderova prisposoba o notranjem monologu kot mikrofonu v lobanji izkaže za še bolj dobesedno, saj se pogosto zgodi, da so misli lika »zvočno« predvajane. Avtorji igralca tako lažje usmerijo k zelenemu igranju – misli lika so lahko denimo: »Na presečišču poti bom zavil desno.« Če jih zvočno predvajajo igralcu, bo igralec morda pogosteje sledil zeleni poti. Benulič (1994: 33) zapiše, da želi pripoved z notranjim monologom doseči vtis neposrednega prenosa miselnih in čustvenih procesov. V videoigrah pa želijo avtorji ob tem tudi dodatno zabrisati mejo med subjektom (igralcem) in objektom (igralnim likom).

2.7 Kljub zapisanemu nismo izčrpali pripovednih prvin, tehnik in motivno-tematskih drobcev, ki so jih videoigre prevzele neposredno iz literature. Med manj izpostavljenimi pripovednimi prvinami najdemo vlogo neliterarnega¹¹ teksta. Na začetku skoraj vsake igre avtorji razodenejo določena neumetnostna navodila, kako z igro upravljati. Ob nastanku medija pa so avtorji z nediegetskim tekstom, ki so ga pogosto navedli v pisni publikaciji priloženi igri, razložili tudi igralno snov. Neliterarni tekst v obliki »navodil za branje« sicer najdemo zlasti v didaktični literaturi, občasno pa tudi nediaktični – recimo v že omenjeni zbirki *Časovni stroj*, v Calvinovem romanu *Nevidna mesta* z neobičajnim kazalom ter v slovenski zbirki kratke proze *Stramorjevi koraki* (2014) Andreja Tomažina.

Nadalje je za videoigre značilna postmodernistična metapripoved, torej fikcija, ki govori o sami sebi. V *Baba Is You* (2019) igra z uporabo simbolov ne le govori o sebi, pač pa igralcu celo omogoča, da fiktivni metafizijski konstrukt spreminja. Če na začetku igre ograja ni prehodna, igra igralcu z manipulacijo kode omogoči, da ograjo naredi prehodno, igralec tako zavzame vlogo programerja, s tem pa razkrije kodo, ki se skriva za igro.

Posebna tehnika, ki jo avtorji iger morda do neke mere uporabljajo spontano, postala pa je ena najpomembnejših tehnik pripovedovanja v igrah, je desubjektivizacija. Številna klasična in tudi moderna literarna dela, ki se ukvarjajo z razmerjem posameznika do državne oblasti, skušajo z desubjektivizacijo, tj. spreminjanjem subjektov v objekt, pokazati, da je oblast tista, ki si nad subjekti lasti absolutno moč. Avtorji videoiger so desubjektivizacijo spontano vključili v igre, ko so želeli nakazati, da ima igralec absolutno moč nad igralnim likom, kar kot izhodiščno tezo za analizo različnih sodobnih družbenih problemov uporabi tudi esejistična knjiga Anje Radaljac

¹¹ Ta ima po G. Genettu nediegetsko naravo.

Puščava, klet, katakombe (2016). Desubjektivizacija v igrah se v najintenzivnejši meri pojavi v strateških igrah, ki jih Alexander R. Galloway imenuje za alegorije nadzora. Galloway (2011: 196) pravi, da te igre pretvarjajo družbeno kvaliteto mnogoplastnosti v nefleksibilen, poenostavljajoč se algoritem civilizacije. S tem želi povedati, da avtorji kompleksen niz družbenih skupin, religij, ras, stanovskih razredov ipd. poenostavijo do mere, da mnogoplastnost civilizacije izpade enoplastna. Igralec, ki v tako igro stopi, tako dobi absolutno moč nad posameznimi igralnimi skupinami, saj so razlike med njimi zbledele. Ob posebej ekstremnih primerih take situacije, recimo ob igralni sekvenci v *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), kjer igralec nastopi v vlogi pripadnika teroristične celice med domišljijским napadom na moskovsko letališče, desubjektivizacija igralcu omogoči, da se ne počuti krivega za dogajanje v fikcijskem svetu, saj mu daje občutek, da le nadzoruje objekt, da kljub pritiskom na gumb ni izvrševalec krutih dejanj.

Še večji sklop pripovednih sestavin, ki so jih videoigre prevzele iz literature, sestavljajo tematike, motivi in motivni drobc, kar izkazujejo tudi priredbe literarnih del v videoigre. V našem prispevku smo se temu namenoma izogibali, saj je tema preširoka za obravnavo v istem tekstu. Treba je izpostaviti, da moramo številne aparate, s katerimi bomo interpretirali videoigre in pripoved v njih (tudi z vidika programskega jezika in igralnih mehanik), šele osnovati. Tako se bomo prebili bližje odgovoru na temeljno vprašanje tistih, ki nas ta medij zanima: kaj natanko medij videoigre je, v kakšnem odnosu je z drugimi mediji ter kakšno mesto zaseda v sedanosti in prihodnosti kulturnega prostora.

3 Zaključek

V prispevku smo identificirali nekaj najzanimivejših pripovednih prvin in tehnik, ki so jih avtorji videoiger prevzeli neposredno iz literature, pri čemer smo bili pozorni na to, da jih nismo mešali s postopki, ki so se na videoigre najverjetneje prenesli iz filma oziroma drugih medijev. Čeprav je razširjeno prepričanje, da so videoigre medij, ki se po pripovedni plati izkazuje kot najsorodnejši filmu, smo ugotovili, da so številne pripovedne tehnike, kot so denimo postmodernistična avtoreferencialna zavest, nezanesljivi pripovedovalec in fragmentarnost, bližje literaturi. Še več, nekatere pripovedne tehnike so širše uporabljane v literaturi in videoigrah, v filmski umetnosti pa se pojavljajo bistveno manj oziroma se sploh ne (drugoosebni pripovedovalec, mitizacija, vpliv subjekta na potek zgodbe idr.). Naša razmišljanja tako služijo za uvod v študij hibridizacije pripovednih prvin videoiger in literature.

VIRI IN LITERATURA

- The ASCII Unreal*, 1999. Vuk Čosić. Na spletu.
 Chris BALDICK, 2001: *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford Clarendon Press.
Baba Is You, 2019. Hempuli. Na spletu.
 Andre BAZIN, 2010: *Kaj je film?* Ljubljana: KINO.

- The Beginner's Guide*, 2015. Everything Unlimited Ltd. Na spletu.
- Saša BENULIČ, 1994: *Narativni diskurz v romanih toka zavesti. Analiza romanov in vrednotenje Genettove analitične metode*. Magistrsko delo. Ljubljana: Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani.
- Wayne C. BOOTH, 2005: *Retorika pripovedne umetnosti*. Ljubljana: LUD Literatura.
- Call of Duty: Modern Warfare 2*, 2009. Activision. Na spletu.
- Call of Juarez: Gunslinger*, 2013. Ubisoft, Techland. Na spletu.
- Italo CALVINO, 1993: *Če neke zimske noči popotnik*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Rachael CASTELL, 2014: *Filmed theatre: a new artform in itself?* Na spletu.
- Civilization*, 1991. MicroProse. Na spletu.
- Dark Souls*, 2011. Namco Bandai Games, FromSoftware. Na spletu.
- Depression Quest*, 2013. The Quinnsspiracy. Na spletu.
- Terry EAGLETON, 2010: *Marksizem in literarna kritika*. Ljubljana: Sophia.
- Umberto ECO, 1999: *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove*. Ljubljana: LUD Literatura.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011. Bethesda Softworks. Na spletu.
- Entertainment Software Association, 2019: 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Na spletu.
- Jane FLAX, 1990: *Thinking Fragments: Psychoanalysis, Feminism and Postmodernism in Contemporary West*. Berkely: University of California Press.
- Alexander R. GALLOWAY, 2011: *Teorija video iger*. Ljubljana: Maska.
- Gone Home*, 2013. The Fullbright Company, Majesco Entertainment, Annapurna Interactive. Na spletu.
- Aljoša HARLAMOV, 2010: Nezan esljivi pripovedovalec v sodobnem slovenskem romanu. *Jezik in slovstvo* 55/1–2. 33–45. Tudi na spletu.
- Ihab HASSAN, 1986: Pluralism in Postmodern Perspective. *Critical Inquiry* 12/3. 503–20. Tudi na spletu.
- Johan HUIZING idr., 2003: *Teorije igre*. Ljubljana: Študentska založba.
- Petra JORDAN, 2011: Fanovska literatura kot prostor preizkušanja alternativnih življenjskih praks. *Jezik in slovstvo* 26/5–6. 27–38. Tudi na spletu.
- Steven L. KENT, 2001: *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Igor KORŠIČ, 2017: Železo in sanje: Medij in umetnost v filmu. *Slavistična revija* 65/2. 373–84. Tudi na spletu.
- Andrej KOŠIR, 2017: Kako tehnologija oblikuje medije: tehnološki pogled. *Primerjalna književnost* 40/1. 11–27. Tudi na spletu.
- Milan KUNDERA, 1988: *Umetnost romana*. Ljubljana: Partizanska knjiga, Slovenska matica.
- Georg LUKACS, 2000: *Teorija romana*. Ljubljana: LUD Literatura.
- Angel Daniel MATOS, 2014: *What is Postmodern Literature?* Na spletu.
- Janet MURRAY, 1997: *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press.
- Ni No Kuni: Wrath of the White Witch*, 2011. Namco Bandai Games, Level-5. Na spletu.
- Okami*, 2006. Capcom. Na spletu.
- Filipe PEPE, 2019: *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. Brazilija: samozaložba. Tudi na spletu.

- Urška PERENIČ (ur.), 2017: Medialnost in literatura I. *Slavistična revija* 65/1. 1–80. Tudi na spletu.
- Urška PERENIČ (ur.), 2017: Medialnost in literatura II. *Slavistična revija* 65/2. 341–415. Tudi na spletu.
- Urška PERENIČ (ur.), 2017: Medialnost in literatura III. *Primerjalna književnost* 40/1. 1–132. Tudi na spletu.
- Anja RADALJAC, 2016: *Puščava, klet, katakombe*. Maribor: Litera.
- The Stanley Parable*, 2011. Galactic Cafe. Na spletu.
- Janez STREHOVEC, 1998: *Tehnokultura - kultura tehna*. Ljubljana: Študentska založba.
- Andrej TARKOVSKI, 1997: *Ujeti čas*. Ljubljana: EWO.
- John R. R. TOLKIEN, 1992: *The Silmarillion*. Združeno kraljestvo: HarperCollins Publishers.
- Ultima I*, 1981. California Pacific, Origin Systems. Na spletu.
- Uncharted 4: A Thief's End*, 2016. Sony Computer Entertainment. Na spletu.
- Violet*, 2018. Jeremy Freese. Na spletu.
- Tomo VIRK, 1998: Čas kratke zgodbe. *Čas kratke zgodbe: Antologija slovenske kratke zgodbe*. Ur. Tomo Virk. Ljubljana: Beletrina.
- Ian WATT, 2000: *Rise of the Novel*. ZDA: PIMLICO.
- Zork I*, 1986. Personal Software, Infocom, Activision. Na spletu.
- Alojzija ZUPAN SOSIČ, 2017: *Teorija pripovedi*. Maribor: Litera.

SUMMARY

The emergence of a new medium is not the consequence of random technological advancement, but a combination of technological advancements, the changed structure of human socio-spiritual needs, and narrative techniques that so distance themselves from their traditional image that they no longer resemble their former selves. With a view to similar research into the medium of film (e.g., the influence of theater and 19th-century literature on the development of narrative film techniques), the article attempts to show the influence of literature on digital games' narrative elements. In this regard, we discuss concepts such as mythification, multilinear narrative, self-referential consciousness, the unreliable narrator, hybridization, fragmentarity, cyclical narrative, a second-person narrator, internal monologue, etc., which we find were transferred to video games directly from literature, rather than from perhaps a more obviously related medium such as film. In so doing, we have created the basis for a more detailed study of the hybridization of narrative elements within video games and literature.