

Универзитет у Београду, Филолошки факултет, Београд

DOI 10.5937/kultura2068281A

УДК 7.01:[004.47:794

004.47:794

оригиналан научни рад

---

# БИТИ ИЛ' НЕ БИТИ - ШЕКСПИР И ВИДЕО ИГРЕ

---

**Сажетак:** У раду се разматра природа видео-игара као новог медија и њиховог уметничког потенцијала из перспективе студија игара. Испитује се игра „Бити ил' не бити”, адаптација Шекспировог Хамлета, и теоријски се анализирају структура, текст, наративне инстанце и лудички елементи игре, како би се установили принципи на којима се један књижевни текст може транспоновати у нови дигитални медиј, као и предности и мане таквог процеса. Однос поверења у приповест, у спреси са лудичким решењима, показују се кључним предусловима за остваривање потенцијала игре. Истовремено, на примеру се оцртавају и контуре могућег интерпретативног приступа видео-играма који води ка потврђивању естетског феномена у њима и тако нуде могућности за откривање уметничког значаја других алгоритамских структура.

**Кључне речи:** Шекспир, Хамлет, видео-игре, студије игара, наратологија, филозофија игре

## *Игра структура*

Већ неко време предмет академских радова представља феномен трансмедијалности, транспозиције књижевних и других уметничких дела из старих у нове медије, и не чуди што у тој сфери Шекспир (Shakespeare) има запажено место.<sup>1</sup> Видео-игре, као један од најмлађих нових медија, све се чешће спомињу у том контексту. Оне данас представљају

---

<sup>1</sup> Видети, рецимо: Гордић-Петковић, В. (2007) Од визуелног до виртуелног. Медијске транспозиције Шекспира, у: *Наслеђе: часопис за књижевност, уметност и културу*, год. 4, бр. 8, стр. 33–38.

амалгам архетипских структура, базичних драмских ситуација, популарне имагинације, оригиналних садржаја и много чега другог, док су директне и верне адаптације „старих” медија сразмерно ретка појава. Треба нагласити и да Шекспирово дело већ неко време заокупља машту аутора видео-игара, а нарочито његове „кржаве” драме, па тако постоје адаптације *Магбета*, *Ромеа и Јулије*, и чак неколико адаптација *Хамлета*.<sup>2</sup> Предмет нашег разматрања је управо један од потоњих примера, адаптација *Хамлета* прикладно насловљена *Бити ил' не бити (To Be or Not to Be)*. Уколико бисмо покушали да класификујемо ову игру, са пуно оправдања бисмо могли то учинити из барем два различита угла. За почетак, сама се игра дефинише као део *book as game* жанра<sup>3</sup> и на више места о себи говори као о књизи. Посматрано са текстуалног становишта, одлука да се игра назове *књигом* представља чињеницу замашног интерпретативног потенцијала – тај ће увид утицати на наше разматрање наративне структуре и проблема наративног гласа. С обзиром на улогу коју текстуалност има у *Бити ил' не бити*, игру можемо посматрати као замршен хипертекст, ближи интерактивном роману него игри. Свака видео-игра, међутим, производ је смишљеног рада, и остварује се као истовремено деловање више различитих аспеката – графичког (оно што видимо), аудитивног (оно што чујемо), интерактивног (оно што радимо), али уједно у себи носи и низ проблема који најпре морају бити решени у самом коду да би се игра као таква конституисала.<sup>4</sup> Стога се јавља читав низ практичних питања која нису одвојива од разумевања споменутих аспеката, али их посматрају на битно другачији начин. Тај скуп проблема

---

2 Рецимо, *Something Wicked: the Macbeth Video Game*; затим *Romeo Wherefore Art Thou?*, или адаптације *Хамлета: Hamlet, or the Last Game without MMORPG Features, Shaders and Product Placement*; или *Elsinore*. За више детаља о појединим играма видети: Mitrović, B. (2017) *Šekspir i video-igre*, у: *Šekspir i transmedijalnost*, ur. Daković, N. Medenica, I. i Radulović, K. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, str. 55–69.

3 Видео игре изградиле су комплексни жанровски систем који је делом израстао из традиције друштвених, аркадних и других игара које су претходиле дигиталној револуцији. На пример, RTS (*Real Time Strategy*) има велике сличности са стратегијом повлачења потеза која наликује шаху, RPG игре (*Role Playing Games*) вуку корен делом из живих кооперативних игара (тзв. *table-top games*), а постоје и многе друге игре које вуку порекло од апстрактних творевина попут Тетриса. Систем који је сазревао дуги низ година је постао довољно уврежен да се све више појављују игре са мета компонентама, свесне властите историје и жанровског терета, што додатно компликује покушаје прецизне класификације.

4 Видети: Kücklich, J. (2003) *Perspectives of Computer Game Philology, Game Studies* 3 (1), и каснију разраду у: Kücklich, J. (2013) *Literary Theory and Computer Games. Intersemiose: Revista digital / Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose*, II/No. 04. p. 2–3.

---

у различитим контекстима можемо назвати механиком игре, правилима игре, техничким решењима итд. Зато симулирање или призивање формата књиге представља (уметнички?) освешћен поступак. Та одлука има и своје техничке последице, јер утиче на графички интерфејс, одређује начин на који играч учествује у игри, па самим тим директно учествује и у обликовању игре као целине. Многе друге чињенице које се поводом ове, али и других видео-игара могу констатовати, деле ову двоструку природу. У сложеној структури видео-игара промена једног елемента повлачи преобликовање других, и понекад је немогуће раздвојити естетски избор од техничког ограничења.<sup>5</sup> То, међутим, не значи да је процена ваљаности ма којег избора узалудна или немогућа. У пракси се показало да се гештALT игра више или мање успешно помаља као сагласје уметничког и техничког потенцијала. У ваљаним видео-играма прича није спутана техничким недостацима, а занимљив и бриљантни *гејмплеј* суштински је обогаћен естетским и наративним садржајем, иако је по неким гештALT *гејмплеја* уједно и извориште сукоба између наратива и игре.<sup>6</sup> У случајевима када сагласја нема, имамо посла са тзв. „лудонаративном дисонанцом“ (*ludonarrative dissonance*),<sup>7</sup> то јест са раскораком између уметничке, филозофске, наративне поруке, и онога што игра сама од нас

---

5 Проблематика техничког ограничења сама је по себи одраз поларизације у индустрији видео игара. Наиме, будући да многе видео игре опстају без финансијске потпоре великих студија, те немају услова да различите аспекте развију у довољној мери (нарочито графику и музику), многе „алтернативне“ игре својевољно бирају једноставнија техничка решења (рецимо, осмобитни дизајн, или одабир *Midi* мелодија као звучне подлоге) и потом на тим одлукама самостално стварају властите естетске претензије.

6 ГештALT гејмплеја чине обрасци сачињени од наративних структура и њихове организације, лудичких елемената, и типичних понашања играча. Они су променљиви и могу бити јединствени, али су данас махом свеобухватни, јер жанрови видео игара и конвенције које су се временом успоставиле творе типичне конфигурације (рецимо, наративна структура од три чина је уобичајен „наративни гештALT“). Видети: Lindley, C. The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling, in: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Mäyrä, F. (2002), Tampere: Tampere University Press, pp. 204–210.

7 Термин је настао поводом игре *Bioshock*, али би типичнији пример била игра попут *GTA IV*. У њој протагониста, Нико Белић, бежи из ратом захваћене Југославије како би се спасао од криминала, смрти и рата, да би у Америци покушао да изгради империју управо на смрти, криминалу и (уличном) рату. Тако евентуална наративна поента, мотивација, па делом и карактеризација – спас од криминала и рата, потрага за стабилним и бољим животом – нису у складу са темељним поставкама *гејмплеја*, којем је основно средство унапређења заплета произвођење анархије. Ипак, отворено је питање на који начин се појам лудонаративне дисонанце може применити у случају пародија, где би се могло тврдити да је природа саме дисонанце основа привлачности самог играња.

захтева.<sup>8</sup> Када размишљамо о видео-играма на овакав начин, потребно је пажњу усредсредити на оне елементе који имају значај за њихову структуру. У том кључу, ова игра представља малу студију случаја која може да упути не само на опште теоријске и методолошке проблеме интерпретације видео-игара, већ нуди одговор на питање њиховог односа са књижевношћу, па и дигиталној сфери у целини, те и на питање видео-игара као уметничких творевина.

Структура *Бити ил' не бити* има неколико различитих лица. У складу са самопрокламованом жанровском матрицом, игра се представља играчу најпре путем наративног аспекта, и то већ на самом почетку чини кокетирајући са различитим стилским регистрима и различитим аспектима културе. Одмах на почетку, Шекспир се оптужује за плагирање садржине својих трагедија из материјала саме игре – очигледна алузија на проблем Шекспировог ауторства – јер „чова чак није ни имена изменио“. Тако се шаље порука како у изокренутом свету видео-игре нико није сигуран, па чак ни канонски ауторитет Виљема Шекспира. При одабиру аватара<sup>9</sup> – а бира се између Офелије, Хамлета и „Хамлета Старијег“ – нуде нам се њихове модернизоване биографије, којима се придружују краћи статистички подаци,<sup>10</sup> што је

---

8 Hocking, C. (2007) *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*.

9 *Player*, термин који у енглеском језику означава родно и полно неутрални агенс који контролише игру, може се превести као *играч*. Са друге стране, постоји и конструкт који је органска компонента игре, *аватар*, који представља карактер или фикциони ентитет који учествује у наративу и део је света игре. Инспиришући се класичном (пред)наратолошком теоријом Вејна Бута (Booth), аватара је делимично могуће окарактерисати као имплицитног играча. Упоредити: Booth, W. (1983) *The Rhetoric of Fiction*, Second Edition, Chicago: The University of Chicago Press, p. 112. Онтолошка и концептуална разлика између играча и аватара осетљиво је подручје. По Орсету, за минималну конституцију *гејмплеја* потребан је имплицитни играч, који ће реалном играчу пружити интрадијегетички референтни субјект и референтни објект. Пошто механика игре често не дозвољава играчу да ступи ван оквира идеалног играча, концепт функционише чак и онда када нема ентитета у виду аватара. То би значило да аватар сам по себи представља нешто више од средства, док се сама оруђа могу остварити на неки други начин. Већина теоретичара ће се ипак сложити да је аватар *увек* интрадијегетички, док је играч *најчешће* екстрадијегетички чинилац. Видети: Aarseth, E. (2007) *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*, in: *Proceedings of DiGRA 2007 Situated Play conference*, Vol. 4, Tokyo: The University of Tokyo, pp. 130–133.

10 Статистика (*stats*) уобичајени је назив за податке који се користе при изградњи и приказу аватара или артефаката у оквиру игара, и потиче још од аналогних система попут *Dungeons & Dragons*. Ти системи најчешће регулишу доступне карактеристике, између којих играч прави свој избор, али и њихову вредност, која најчешће има дефинисан нумерички опсег (рецимо од 1 до 10). Ти подаци се играчима најчешће приказују у виду табела или засебних спискова, који нуде нешто што подсећа

само по себи пародија на различите, често изузетно сложене аспекте креирања ликова који постоје у РПГ играма.<sup>11</sup> Тако Офелија има -1 толеранцију на воду, а Хамлет +1 афинитет ка магији, мада приповедач не пропушта прилику да истакне како то нема ама баш никакве везе са даљим развојем догађаја. Када игра заправо почне, отвара се рођењем самог лика, које се одмах прекида у својеврсној антитези *Тристрама Шендија*, славног романа Лоренса Стерна (Sterne), јер су „мала деца досадна“, и одмах се прескаче на време *Хамлета*. Овај постмодерни почетак представља први сусрет са игром и успоставља модел на основу којег ће играч бити у стању да претпоставља и изведе вредност сопствене интеракције са њом. Такође је значајно напоменути да играч неће бити приморан да стварно учествује – одабир аватара је тек један од првих избора. Тако се играч одмах укључује у дијегезу<sup>12</sup> на две равни: не само да први избор има неколико варијанти – да започне одабир ликова, да постави питање приповедачу које преиспитује само играње, или да одмах пређе на завршну сцену – већ се карактер тог избора креће на граници између света игре и стварног света.

На овом месту је потребно размотрити феномен елемената графичког интерфејса као (полунаративних) чинилаца у склопу целине видео-игара. Према неким запажањима,<sup>13</sup> сâм интерфејс може бити део света игре и као такав иманентан аватару, а не само доступан играчу. Други елементи, попут различитих индикатора, понекад могу бити посредовани *интрадијегетички* – време, рецимо, може бити представљено на ручном сату самог аватара – или сасвим *екстрадијегетички*, као део интерфејса који није доступан свету игре. У нашем случају, интерфејс је представљен у виду различитих

---

на „статистички“ преглед, а у ствари представља јединствени пресек одлика одређеног аватара у унапред задатим оквирима.

11 За опширнију разраду многих проблема који се овде спомињу, као и више интерпретативних примера који демонстрирају различите аспекте студија игара, видети: Alidini, S. (2016) *Zašto su i kako važne video igre?*, *Reč, časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja*, br. 86/32, str. 304–342.

12 *Дијегеза* је термин који је наратологија преузела из античких поетика. Код Платона, дијегеза је означавала приповедање уопште, које се гранало на своје специфичне видове и било повезано са мимезом (у том општем смислу га углавном овде и користимо). Појавом наратологије, те нарочито под утицајем Жерара Женета (Genette), значење дијегезе сужава се на приповедање у трећем лицу. Видети: Halliwell, S. *Diegesis – Mimesis*, in: *The living handbook of narratology*, eds. Hühn, P. et al, Hamburg: Hamburg University.

13 Fagerholt, E. and Lorentzon, M. (2009) *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Master's Thesis, Chalmers University of Technology, Göteborg, pp. 6–8.

листића и комадића папира са текстом који се периодично, различитим ритмом нижу на екрану. Међутим, позиција која се играчу нуди већ током првог избора преобликује семантички и естетски значај самог интерфејса, јер га смешта у онтолошки процеп који симулира *стање пре играња*. Први избор наговештава могућност да се игра у потпуности одбаци, упркос чињеници да је она већ одавно започета. Тако се стање комуникације и интеракције са приповедним гласом у ствари схвата као стање пре играња, а предмет гејмплеја омеђен је интеракцијом између приповедача и играча. Лудолошки схваћено, ово представља тренутак уласка у зачарани круг. Наративно гледано, ситуација наликује перитексту,<sup>14</sup> и представља покушај да се играч на силу смести у позицију имплицитног играча, а не аватара, и тиме осигура текстуална природа ликова доступних за играње. У извесном погледу, чини се да ова „двострука” дијегеза значи да играч уопште не „заступа” само *себе*, већ себе *како се игра*. Изражено средствима саме игре, ради се о изигравању поступака ликова на сличан начин на који би се то чинило у процесу читања, а перитекстуална природа ситуације подразумева да ће играч према приповедачу, који обитава у обе димензије, заузети посебан став.

Слобода коју осећа играч је варљива, с обзиром на то да је остварена уз помоћ низа виртуелних решења. У видео-играма са великим ступњем слободе, у којима аватар и играч имају могућност кројења сопствене судбине, играч обично има тек неколико опција. Он може да учествује у свету игре симулирајући властити карактер и доносити одлуке које сматра природјеним том карактеру. Он такође може да прихвати принципе дијегезе, те да одиграва оно што сматра природјеним свету игре, а исто тако може да успостави некакву карактерну или моралну матрицу унутар дијегезе (која се обично креће у оквирима добар-лош-зао) и да се води тим принципима у свакој појединачној одлуци. Све наведене могућности представљају чин приближавања света игре властитом бићу, што је у битноме карактеристика идеје „кастомизације” (*customisation*) карактеристичне за дигиталне медије.<sup>15</sup> У овом случају пак, позиција играча од

---

14 У књижевној теорији, у перитекст спадају елементи књиге који нису део основног текста – елементи попут фуснота, увода, корица, и слично. На вишој инстанци стоји паратекст, превасходно интерпретативни термин, који је комбинација перитекста и епитекста. За више детаља видети: Genette, G. (1997) *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 1–5.

15 Palmer, D. (2003) The Paradox of User Control, in: *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*, ed. Miles, A. (2003), Melbourne: RMIT University, p. 160.

---

самог почетка даје друкчији карактер категорији избора, јер га смешта у метанаративне оквире који имају метанаративне последице, али не и последице по свет заплета драме. Оног тренутка када је играч усвојио правила дијегезе, он је усвојио основно аналитичко средство које ће му омогућити да адекватно барата предметом игре, Шекспировим *Хамлетом*, што је још више појачано елементима који се одвијају после играња. Игра садржи и огроман број достигнућа (*achievements*), која представљају својеврсне трофеје за достигнуте тачке заплета, а на крају сваке одигране „партије” играч гледа хамлетометар (*Hamlet-O-Meter*), који процењује квалитет поступака које је претходно бирао. Ова врста перитекстуалног уоквиривања подупире утисак да је пролазак кроз заплет *Хамлета* чин који треба понављати, и поновљивост уопште ће представљати један од главних механизма остваривања саме игре.

Разуме се, и техничка и наративна решења подупиру споменуто онтолошку дилему, јер и дизајн интерфејса и „дијалог” подразумевају неколицину могућности у сваком датом тренутку, од којих је свака унапред предвиђена и унапред програмирана. Сваки „одговор” тако има унапред предвиђен текстуални лук – сваки одговор, заправо, унапред сужава потенцијал будућих могућности. У текстуалној мапи ове авантуре, највећи наративни потенцијал има први избор, и то избор аватара, јер само он садржи три засебне, више или мање целовите верзије приче. Након тог почетног избора, сваки следећи одговор води причу кроз тачке заплета и сужава доступне могућности. Ово најбоље осликава природу сваке алгоритамске структуре. Али значење, смисао и доживљај таквих структура су сасвим друго питање, и ту се различита техничка и уметничка решења поново показују као кључна. Баш зато што се алгоритамска структура тако јасно оцртава у овој игри, јасно се поставља и питање – постоји ли инстанца у којој играчев избор задобија естетску димензију, или све остаје само на математичким процесима? Ијан Богост (Bogost) разрадио је интерпретативну теорију према којој се – уколико игра не спада међу апстрактне или циљне – значење изводи из саме алгоритамске структуре, путем „процедуралне реторике” (*procedural rhetoric*),<sup>16</sup> при чему играч значење не изводи из низа података који су пред њим, већ из начина на који му је нека садржина посредована.

---

16 Bogost, I. (2007) *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 5–15. Аутор је дошао до концепта трудећи се да створи нову „упоредну критику видео игара” која почива на идеји медијског прожимања дигиталне сфере. Упоредити: Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, pp. 52–54.

---

У овом случају, чињеница да се игра издаје за текстуалну авантуру представља естетски алиби којим се играчу представља велика количина текста. Естетски утисак, у мери у којој је присутан, потиче из сагласја које стварају музика, анимација и приповедни глас у интеракцији са играчем, а не са аватаром. Одабир јединствене приповедачке инстанце обележава и олакшава процес проласка кроз тачке заплета, јер се симулира врста интерактивног разговора и гради особен хипертекст. Стриктно гледано, овај хипертекст је редукован јер не подразумева максимални ниво интеракције, нити општење са децентрираним текстом који би на мултилинеаран начин трпео промене. Реконфигурација која се одвија током игре унапред је подразумевана, а игра сама не чини ништа да играча убеди у супротно. Штавише, оно што игра емулира махом подсећа на линеарну, аналогну и класично текстуалну природу Шекспировог *Хамлета* и напада се парадоксом дигиталног папира. Окружење саме игре, паралелни ток аудио наратије и текста који се исписује на екрану доприноси утиску симултаности, непосредности, па отуд и некакве „искрености” целог процеса. Таква искреност је подупрта и могућношћу премотавања – у сваком тренутку играч може да се врати корак, два, три унатраг, како би поништио лоше донету одлуку. Све ово, заправо, за једну од основних последица има чињеницу да ће од свега пред собом, играч понајмање преиспитивати наративне одлуке самог приповедача, оне изборе и могућности које је он лично предвидео и понудио, што је по себи не само приповедачка, већ и реторичка стратегија. Тако успостављен однос поверења чини да се сам процес игре доима као природан и лаган, неоптерећен и логичан. Наравно, овако постављен процес има и једну слабу тачку – илузија слободе биће разрушена уколико играч остане имун на шарм приповедача, његових цртежа и музике. Идеју двоструке дијегезе сада можемо и проширити и рећи да игра сама конституише троструки референцијални оквир, или пак троструку референцијалну илузију – на првом нивоу стоји објективни свет игре, каквим га види играч који седи пред екраном; на другом нивоу почива семиосфера игре, посредована интеракцијом између приповедача и имплицитног играча; на трећем нивоу стоји Шекспир сам и интертекстуалне и хипертекстуалне алузије које се последично појављују као резултат интеракције.

Видели смо како играч ступа у приповедну ситуацију и који структурни елементи му то омогућавају, али то је само једна страна проблема. Оно што омогућује илузију целовитости јесте приповедни глас, који све третира једнако и не мења регистар ни према ступњу дијегезе, нити према истинитости Шекспировог текста и дискурса, већ према „властитом”



карактеру. На тај начин, сама прича легитимитет црпи из престабилиране присутности свезнајућег приповедног гласа, који се прелива преко свих, па и најмањих инстанци заплета, не посвећујући притом претерану пажњу једном, а запостављајући друге елементе. Захваљујући тој стратегији игра задобија кохеренцију. Међутим, потребно је поставити и питање са друге стране наративног јаза и вратити се идеји игре, како би се одговорило на питање како се то сама прича враћа техничким решењима и фундаментима играња.

### *Лудолошка перспектива*

Питати се о проблематици видео-игара са лудолошког становишта махом подразумева разматрање околности играња – услова и предуслова неопходних да би се игра конституисала, затим разумевање и типологизација игара, те, на крају, упоређивање и контрастирање тих закључака са материјалом неке видео-игре. Већина лудолошких идеја почива на мисли двојице филозофа и естетичара, Јохана Хојзинге (Huizinga) и Рожеа Кајое (Callois), који су у својим књигама *Homo Ludens* (1938) и *Игре и људи* (1958) знатно допринели утемељивању апстрактнијих разматрања видео-игара. Неопходно је нагласити да се ова перспектива махом инспирише делима Хојзинге и Кајое, али не прати њихову, обично исцрпну, филозофску, историјску, и културалну аргументацију, јер већини тумача архетипска природа видео-игара није у средишту пажње. Лудолошка парадигма обично започиње разликовањем слободне игре од игре, што је дистинкција коју не чува сваки језик (*play vs. game*), где прво значење подразумева слободну имагинативну активност, а друга врсту систематске праксе омеђене правилима, што Хојзинга прати још од старе Грчке.<sup>17</sup> Уколико томе додамо и трећу Хојзингину дистинкцију, истицање феномена агона, добијамо панораму појмова<sup>18</sup> на основу које ће Кајоа, у својој књизи, понудити својеврсну критику и допуну Хојзинге, сматрајући да није имао довољно разумевања за мноштво социјалних улога које облици игре могу имати у разним културама.

---

17 Huizinga, J. (1964) *Homo Ludens, a Study of The Play-Element in Culture*, Boston: The Beacon Press, pp. 28–30.

18 То је имало и свог одјека у дисциплини, па се тако код многих тумача налазе исте или сличне идеје: игре у *јаком* и *слабом* смислу, где су игре у *јаком* смислу *лудичке*, јер потезу питања правила и могућих решења (као, рецимо, шах или судоку), док су игре у *слабом* смислу слободна, имагинативна делатност у којој нема победе; Видети: Tavinor, G. (2009) *The Art of Videogames*, Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 88–92. Други аутори доследно преузимају терминологију, па разликују *лудичке* игре, и игре типа *naudea*, где се правила сама од себе разумеју итд. Видети: Newman, J. (2004) *Videogames*, New York: Routledge, pp. 20–25.

У одговор на питање шта значи играти се, и Хојзинга и Кајоа ће се обазриво сложити да се ради о посебном стању духа. Хојзинга ће говорити о зачараном кругу који омеђује простор игре, који ствара готово одвојен друштвени контекст у којем важе нека друга правила. Чин уласка у круг представља (ограничен) простор слободe у којем се остварује извесно саучесништво. Отуд и претходне напомене о могућностима играча у оквиру света игре умногoме зависе од врсте круга у који играч својеволјно ступа. Кајоа је увео и архетипску систематизацију врста игара, поделивши их на примарне импулсе које их стварају – агон (такмичење), алеа (срећа), мимикрија (мимеза) и илинкс (вртлог).<sup>19</sup> Оно што ова подела не наглашава, а што постаје кључно у свету видео-игара, јесте управо *могућност интерпретације* сложених алгоритамских система, што је још један од путева којим се у видео-играма на крају може доћи до естетског. Не само да од интерпретације зависи позиција играча у оквиру дијегезе, већ и структура других елемената често мора да се прилагоди преобликовању које је спочетка играч лично унео у зачарани круг. Та претпоставка је омогућена једном другом: да је интерактивност доминанта видео-игара, да она сачињава специфичну разлику сложених система,<sup>20</sup> али и да представља основни елемент литерарности видео-игара, то јест оно што их (може) чинити уметничким делима. На тај начин, уколико се правила игре поставе толико круто да све што играч види јесу циљеви и одреднице, на том месту нема имагинативног – „игре нису регулисане и фиктивне, већ или регулисане, или фиктивне”.<sup>21</sup> Правила игре могу бити бесконачна и неопозива, а уједно и предуслов слободe само уколико се прихвате и натурализују. Само уколико нису доведена до апсурда могу имати свој лудички значај.

У том контексту онда, *Бити ил' не бити* јасно поставља играчу своја правила, и лудус доиста можемо окарактерисати као кључни механизам. Игра се ничим не крије, чак кокетира са идејом лудичког на начин који је еминентно литерарни – тако што га наративно оправдава. Међутим, главна опасност оваквог отвореног приступа правилима јесте у потенцијалу за одбијање самих играча. Не само да свеprisутност наративног гласа има велики потенцијал да буде само неуспели хумор, правила игре посредована тим хумором самим тим могу деловати произвољно, иритантно и

---

19 Callois, R. (2001) *Man, Play and Games*, trans. by Meyer Barash, Urbana, IL: University of Illinois Press, pp. 12–13.

20 Упоредити: Domsch, S. (2013) *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Berlin: de Gruyter, pp. 7–8.

21 Callois, R. нав. дело, стр. 9.

---

непотребно. Натурализација лудуса пак, почива на осетливој граници између стварног и нестварног, међупростору који врло лако може да се наруши. За разлику од шаха, који своја ригидна правила надокнађује несагледивом могућношћу комбинација, али и могућностима које настају због грешака противника, ни играч ни аватар у овом случају не могу прићи приповедачу. У том смислу, будући да нема правог агона, остају нам само две лудичке могућности: мимикрија и илинкс. И док је јасно да се миметички модел посредује наративно, путем оних стратегија које су већ описане, и путем других, чији ће опис уследити, вртложни лудички импулс заслужује више пажње. Прича *Бити, ил' не бити* превише је апсурдна, превише разбокорена и превише расплунута да би то било случајно. Будући да су правила једноставна, али у суштини непремостива, наративна могућност остаје једина мотивација за настављање игре, али она ништа не значи без своје лудичке потпоре. Чак и уколико нас нервира целокупна ситуација, игра ће нам и даље допустити да кроз њу пролетимо, само да бисмо дошли до краја. Када се Хамлет буде борио против Лаерта, постоји могућност да комбинацијом потеза мачем Хамлет на крају погине. Тада ће се, међутим, претворити у духа, а ни отац му неће помоћи да се освети. Наравно, ту неће бити крај. Испоставиће се да је свет духова био у стању да измисли путовање кроз време, те да постоји могућност да се Хамлет врати натраг у свест прошлог себе. Наравно, могуће је и да заврши у туђем телу, без сопственог сећања. Уколико прихвати ту погодбу, Хамлет ће се претворити у свог оца, неколико сати пре убиства, што ће се претворити у могућност да се надаље игра као утвара. Вртлог се у овом случају може сместити у све већу какофонiju заплета и дигресија, који задобијају све фантастичније контуре. Током целог овог процеса, увек постоји још један корак даље, још један ступањ више, ка све невероватнијим могућностима које стоје пред играчем.

Орсет (Aarseth) је својевремено у анализи хипертекста, изведеној у праскозорје шире употребе интернета дефинисао појам „ергодичне књижевности” (*ergodic literature*). Према њему, то је она књижевност која захтева већи напор за пролажење кроз текст од пуког померања очију од ретка до ретка или окретања страница. Уколико прихватимо ову дефиницију, *Бити ил' не бити* постаје ергодична књижевност исто колико су то и романи Милорада Павића. Таква перспектива може послужити за својеврсно дестиловање елемента игре у самој игри – ако је играње са наративом оно што је овде „књижевно”, то значи да се играч остварује наративно, активно учествујући у „ткању” текста. Међутим, када се то одстрани, и даље нам остаје највећи део игре –

њен предефинисани садржај, њен приповедач, и она једноставна правила која нам је објаснио. На том трагу, поједини тумачи тврде како у видео-играма не постоји конзистентна интерактивност – она је увек испрекидана и исцепкана семантички ефектним, али неинтерактивним сегментима.<sup>22</sup> Весп (Wesp)<sup>23</sup> је указао да у дисциплини наилазимо на најразличитија виђења овог проблема, нарочито идеје наративности и интерактивности. Речју, не ради се о томе да је кључ за разумевање природе видео-игара наратив, нити о томе да ли је интерактивност стална или не, већ да скупина наративних ефеката чак и под идеалним околностима не ствара онај ефекат који ствара прича, нити неки други медиј, па тако и није ни прича ни филм, ни серија у конвенционалном смислу. Отуд се играч ове игре може *остварити* наративно уколико пристане на текстуалну погодбу приповедача, али никако лудички, јер се лудус посредује на начин који је сасвим недоступан играчу, ког је игра сама свесна, и који обухвата све оне инстанце које смо претходно споменули. Са друге стране, ови механизми постају видљиви и у конструкцији наративног тока, и тај лудички поступак види се у ликовима Хамлета и Офелије.

Офелија, која је у игри представљена као интелигентна, снажна личност, остварује две тангенте на властитом путу кроз радњу *Хамлета*. Први екскурс чини опсежна расправа о могућностима изградње централног грејања у замку, где надугачко слободно размишља о могућностима успостављања система цеви. Уколико Хамлет у властитом расплету одабере њу, једно време ће живети од њеног изума. Друга тангента је остварење њеног карактерног лука, који се одвија сасвим мимо радње *Хамлета*. Уколико Офелија одбије да уопште разговара са Хамлетом, добија могућност да побегне од свега и оде на одмор преко мора. На том крстарењу бива уплетена у разоткривање терористичке завере које је може одвести много даље и на крају резултирати тиме да се више никада не врати у Данску. Са друге стране, уколико не буде довољно храбра да се са њима суочи и врати се назад, затиче крвав приказ у којем су Хамлет, Клаудије и Гертруда већ мртви, а ускоро и она сама постаје жртва. Са друге стране, Хамлетов пут такође садржи више тангенти, мада је као лик знатно разрађенији од саме Офелије. Уколико

---

22 Видети: Newman, J. (2002) The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames, *Game Studies* 2 (1); и касније разрађен концепт у: Newman, J. (2004) *Videogames*, New York: Routledge, pp. 71–80.

23 Wesp, E. (2014) A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media, *Game Studies* 14 (2).

Хамлет одабере да покуша да се саживи са улогом младог краљевића упркос свом директном праву на престо, своју причу ће играчу исприповедати у реп стиховима. Насупрот томе, у кључном моменту Шекспировог текста, када схвата степен мајчине и стричеве издаје, Хамлет ће добити само могућност изговарања свог чувеног солилоквија (*Yea from the table of my memory...*) или простог, баналног пристанка. Ако потом реши да освету изврши одмах по разговору са оцем, и већ те исте вечери се ушуња у Клаудијеве одаје, добија могућност да прескочи радњу читаве драме и оствари „бајковити” завршетак, у ком ће зликовац Клаудије бити кажњен, Гертруда живети као удовица, а Хамлет и Офелија моћи несметано да буду заједно и владају Данском срећно и дуговечно. На сличан начин и Хамлетов отац може завести страховладу јер као утвара има могућност да самостално истражи околности издаје и потом казни изгреднике.

Ови нанизани примери ипак се крећу одређеном лудичком логиком: у путовању сваког лика постоје кључне тачке које су непроменљиве, и које немају никакве везе са стварношћу Шекспировог текста. Постоје, такође, и тачке које директно цитирају или на неки други начин призивају текст *Хамлета*, а постоје и оне инстанце у авантури на граници између текста и игре, које на другачији начин покушавају да оформе лудички смисао игре у *наративу*. На основу ове схеме постаје јасно да играч има могућност да за сва три лика акценат стави на њихову слободу и независност од текстуалних података и књижевне мотивације. Тако Офелија може да нема стрпљења за Хамлета, исто као што Хамлет може одабрати саму Офелију пре него егзистенцијалну дилему у којој се нашао. Уколико Хамлет одабере Офелију уместо директно убиство, Клаудија ће „стрепити ретка плућна болест” неколико месеци потом, те ће се на крају опет постићи бајковити завршетак. Но, игра сама често воли да пренаглашава могућности које је Шекспиров текст пружио. Уколико се на једном месту Офелија не обрати Хамлету и пита га шта није у реду, Хамлет неће бити у стању да јој самостално каже било шта. Притиснут теретом знања, у тишини ће уследити градацијски низ интензивног пиљења и чемерних уздаха који ће испуњавати време док Хамлет чека да га Офелија нешто упита. Са друге стране, понекад детаљни описи самих избора наглашавају алтернативне могућности – након сусрета с оцем, Хамлет ће имати барем четири различите могућности да убије Клаудија, које ће се одиграти на истоветан начин и окончати у већ поменутом бајковитом завршетку.

Сви споменути елементи имају значај за симулативну природу игре. Уопштено гледано, потреба за симулацијом, за мимезом, расте са нивоом сложености света игре. Савремене видео-игре, које играчима нуде десетине ако не и стотине сати играња, обично се остварују у барем делимичном апелу на неки сегмент „стварности” који је играчу доступан. Та стварност уопште не мора бити истинита, али мора потицати из искуства стварног света. Улога тих елемената симулације је двострука – прво, омогућује низ оруђа путем којих ће се остварити игра, а друго, олакшава и уводи у процес разумевања.<sup>24</sup> Оно што смо претходно назвали троструком референцијалном илузијом из овог угла могло би се окарактерисати као Рикерова *трострука mimesis*,<sup>25</sup> у којој се поље префигурације остварује у стварности, тиме дајући играчу изговор за вољну суспензију неверице. Императив симулације се, слично реалистичком књижевном поступку, може постићи механизмима експанзије или редукције. У случају експанзије, све се гомила – у сложеним играма те врсте гомилају се артефакти света игре, гомила штива, узгредних података, дијалога, предмета материјалне и нематеријалне културе, уз општи изглед света служе да се читав комплекс идеја и правила доживи као унутрашња законитост нове семиосфере, која је само мало различита од „праве”<sup>26</sup>. Са друге стране, са поступком редукције фокус ће најчешће падаати на један елемент, један карактер, једну силовиту емоцију или на један кључни елемент *гејмплеја*. Такве игре се обично остварују као индивидуална путовања, и овај модел је нарочито заступљен у хорор жанру. Пошто играч општи са

---

24 Galloway, A. (2006) *Gaming, Essays on Algorithmic Culture*, London: University of Minnesota Press, pp. 70–78.

25 Рикер *mimesis* разлаже на три компоненте: префигурацију, конфигурацију и рефигурацију. Префигурација представља претпоставке које су неопходне за разумевање текста, конфигурација посредује заплет јер динамички склапа односе у процесу читања, а рефигурација се одвија у читаоцу, који разрешава однос претходна два ступња, повезујући их са стварношћу и тако поимајући наратив. Видети: Riker, P. (1993) *Vreme i priča*, Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, str. 75–96. Оваква структура могла би се представити и као подразумеваче – заплет – разумевање, где би изградња заплета и чин читања представљали прелаз из *mimesis* 1 у 2, и *mimesis* 2 у 3; Исто, стр. 101. На сваком од ових корака присутни су симболички, структурни и временски аспекти који морају да се разреше како би се наратив успоставио.

26 Примери оваквих игара су бескрајни и прелазе жанровске границе. Ратне игре попут *Call of Duty* ефекте остварују путем симулације војне опреме из Другог светског рата, а бројни симулатори лета из свих периода још више зависе од умешности призивања стварности. Многе РПГ игре предњаче управо на нивоу симулације културе (*Dragon Age: Origins*, *Witcher* трилогију, итд.); чак и поједине игре које се баве решавањем загонетки често имају некакву симулативну потку, попут чувене *Journey*.

светом игре, који представља само далеки одјек стварности, он има акутни доживљај свих аспеката који чине заплет. То значи да играч у стадијуму конфигурације не само да лакше увиђа елементе заплета, већ и конфигурабилност игре, због чега је неопходно правити деликатне семиотичке прелазе између стадијума, између префигурације и света игре, и између света игре и самог играча. Међутим, баш због тога што је у играма конфигурација активни чин, постаје могуће пратити и испунити причу на два различита начина, лудички и наративно. Сама рефигурација, која би се начелно могла одвијати између *mimesis 1* и *mimesis 2* подједнако, у овом случају мора да превагне на једну или другу страну. Уколико за играча тачка „у којој се укрштају свет текста и свет слушалаца или читалаца“<sup>27</sup> остане само симулација или конвенција, лук од *mimesis 1* до *mimesis 3* неће чинити спиралу, већ део зачараног круга. Међутим, уколико се играч на ступњу префигурације информише и тако стекне улаз у семиосферу, он може да прихвати свет игре током њене конфигурације – током самог играња. На крају, у рефигурацији може постати пријемчивији за сложеније аспекте симулације, попут временске структуре игре, па ће моћи да се враћа свету игре са обогаћеним разумевањем њених концепата, да изнова пролази кроз сличне ситуације, само на вишем нивоу.

У *Бити ил' не бити* слобода приповедачеве конфигурације је схваћена као слобода апсолутног трансформисања Шекспировог текста У те сврхе користе се најједноставнија средства представљања и подражавања – наизглед слободни разговор, а сам текст прати асемблажа различитих екскурса, дигресија, епизода и микрозаплета сасвим ван шекспировске имагинације. Ипак, не би било сасвим прецизно окарактерисати игру као пуку играрију, нити као постмодернистичко исмевање самог Шекспира. Уколико је потребно изнаћи иманентну логику игре, она би се могла распознати у ретким тренуцима када се приповедач одлучи да нам Шекспировим речима предочи неку ситуацију, што је нарочито тачно у случајевима Хамлетових солилоквија, попут *Alas, poor Yorick...* или *Witness this army...* Важно је истаћи, притом, да и сам приповедач ове тренутке третира са упадљивом разликом, бирајући тон без икаквог карикирања.<sup>28</sup> Уколико играч константно бира шекспировске опције, заплет постаје

---

27 Riker, P. нав. дело, стр. 95.

28 Разуме се, одмах потом следи не једна, већ две ироничне изјаве. Прво се појављује избор „Убацили мало доброг старог сексизма“, што се на крају односи на Гертруду (*O most pernicious woman...*) а потом се, сасвим иронично, појављује и мајушни одељак Офелије који објашњава дефиницију речи *pernicious*.

све комплекснији и дужи, приповедач заузима улогу тумача, објашњавајући Хамлетове нелогичне поступке, самостално управљајући током појединих разговора. У шекспировском игрању чувена сцена мишоловке трансформише се у *mise en abyme*, у којој се преузима контрола над Клаудијем и управља његовим наративним изборима у сцени игре-у-игри која се одвија сличним током као и целокупна игра коју играч контролише.

### Закључак

Шта значи делати у видео-играма, и какав карактер уопште може имати поступак у виртуелном простору? Да ли је могуће раздвојити имагинативни чин од циљева, потеза и играча? Једну од првих корисних дистинкција уочио је већ Орсет у својој књизи о хипертексту:<sup>29</sup> у уметности, основни поступци су интерпретативни, а предуслов је умеће „конфигурације”, док је у играма основни циљ конфигурација која почива на умећу интерпретације. Друкчије речено, док су традиционални медији попут филма *репрезентативни*,<sup>30</sup> игре су *симулативне*,<sup>31</sup> а посредни су две различите механике. На основу овог полазишта, можемо оцртати и два сасвим другачија схватања аватара – један аватар је средство уживљавања, играчев улаз у свет игре, а други је само тачка гледишта, згодан фокус за одигравање саме игре. Спој ова два пола заправо је случајан, али свакако симбиотичан – наративне матрице нарочито су склоне централизацији и (чврстим) тачкама гледишта, а та позиција уједно омогућује да аватар, као део дијегезе, уједно буде и центар збивања;

---

29 Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, pp. 64–65.

30 Идеја репрезентације још увек је јака баш због тога што се наслања на наративну страну проблема. Међутим, ако играча не посматрамо само у оквирима наративне теорије, већ моделујемо његово понашање (издвајају се модели поводљивог, селективног, активног и рационалног играча), онда се и читава перспектива циљева и поступака игре може преосмислити на основи која није ни сасвим лудичка, ни сасвим наративна, јер се бави природом односа између медија и играча и њиховим прожимањем. Видети: Smith, J. (2006) *Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour*, PhD Dissertation, IT University of Copenhagen, Copenhagen, pp. 23–24. Проблематика се још више компликује уколико постоји велика интеракција између аватара и других ликова у свету игре, јер се онда проблеми репрезентације, циљева, па и саме симулације преобликују у зависности од тога на који начин се гледа на карактере у видео играма. Упоредити: Schröter, F. and Thon, J-N. (2014) *Video Game Characters, Theory and Analysis, Degesis 3.1*, Wuppertal: Bergische Universität Wuppertal, pp. 42–45.

31 Frasca, G. Simulation Versus Narrative, Introduction to Ludology, in: *The Video Games Theory Reader*, eds. Wolf, M. and Perron, B. (2003), New York: Routledge, pp. 223–224.

---



да самостално помера границе света игре. Иако „месијански комплекс“ понекад може да засени остале елементе, нема сумње да велику улогу у самом процесу игра и семантика гејмплеја. Видео-игра као конфигурација у некој мери укључује многе компоненте и различите регистре: циљеве, средства за остваривање тих циљева, правила игре, и нарочито „опрему за манипулације“ (*equipment*) и саме манипулације (начин решавања проблема), између којих стоје правила која их посредују.<sup>32</sup> Према овом моделу, у опрему спадају акције, догађаји, карактери и окружење, док у манипулацију спадају временска, просторна, каузална и функционална решења, али су све то тек потенцијалне класификације симултаног процеса.

Шта, на крају, значи „повући потез“ у *Бити ил' не бити*? Као и у многим другим играма, посреди је чин на граници између стваралачког и механичког. Сваки играчев одговор, било да се поистовећује са имплицитним играчем, или да има упориште у стварном свету, у исти мах представља и елемент игре, у симулативном погледу, и елемент конституисања приче. Заправо, питање је да ли би ова игра уопште могла да се конституише другачије. Привлачност техничких решења овде почива на парадоксима и сагласјима. Играчу се јасно ставља до знања да је слободан, и ако он то ипак није; да може да изневерава сва очекивања, и да може да се предомишља; да може да понавља све поступке док он лично не буде задовољан, али да то, на крају, ипак нема много везе са заплетом игре и начином на који он може да се оконча. Отуд, сваки поступак представља окретање једне странице виртуелне књиге, али је та књига заправо средство колико је и оправдање. Она је симулација како наратива, његове типичне и атипичне структуре, тако и симулација свега тога на метанаративном нивоу. Карактер поступка има само онај значај који му придаје аутор – у овом случају приповедни глас – а никако сам играч. Играч, слично као аватар схваћен лудолошки, овде може да се схвати као средство одигравања, а не као кључни чинилац, и то је свакако најплоднији парадокс у ком се *Бити ил' не бити* остварује. Играч се може добровољно „удаљити“ из света игре и бирати сасвим диспаратне могућности. Из овог угла, рецимо, играч који одабере улогу Хамлетовог оца при крају игре има опцију да затражи од Хамлета да се он освети узурпаторима, или да самостално истера правду. Из прве перспективе, све што се дешавало духу постаје врста псеудоканонског паратекста, који онда треба да настави Хамлет у својој класичној

---

32 Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation, *Game Studies* 1 (1).

улози. За друго становиште нема ниједног оправдања, осим лудичког.

Без обзира на то како гледамо на поједине теоријске проблеме које призива видео-игра, а који су овде само скицирани, подручје имагинативног је за играча више од питања дијегезе, и простире се на онтолошки сложенијем простору од оног којим влада само наратив. Циљ игре увек постоји, како на нивоу кода, путем саме структуре света игре, тако и на референцијалној и онтолошкој равни. У својој највишој инстанци, крајњи циљ, па тако и коначни поступак, увек тежи самоиспуњењу форме игре, што је само по себи симболички акт близак естетском феномену. Играч може желети да дође до краја овог *Хамлета*, уживљен у свет игре, али слеп за све могућности које су му доступне. Симулација је притом могућа као естетски доживљај због могућности слободе, индивидуалности те симулације и могућности играња као личног чина, што објашњава и појаву људи који сами не играју игру, али уживају у гледању туђег процеса играња. Из ове перспективе, интерактивност остаје кључна реч, и то управо због свог потенцијала да инспирише уживљавање и емпатију. Заузимање позиције моћи, контроле, и/или наративне репрезентације (јер ови концепти нису нужно у сразмерној вези) омогућују и олакшавају лично инвестирање у садржину, што је психолошки продубљен и ефектан процес, па се тако среће низ питања значајних за образовни контекст, од моралне и емпатијске, преко религијске, историјске и политичке проблематике.<sup>33</sup> Чињеница да су видео-игре сложене творевине значи да имају потенцијал да властито значење изразе на сложенији и слојевитији начин него форме које су им претходиле, али то никако не значи да су ослобођене терета културе, нити претходних значењских система, наслеђених из аналогне сфере, нити да је тај потенцијал сложености нужно показатељ истинског уметничког квалитета. На сличан начин на који лакуне текста увек остају, и шекспировски литерарни контекст прожима сваку адаптацију, сваки медиј, без обзира на његову специфичност. Тако се и вредност појединих адаптација мери умешношћу са којом је испоштовано богатство историјских контекста, док се вредност других процењује према вештини и умећу транспозиције.

#### ЛИТЕРАТУРА:

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

---

33 Brown, H. (2008) *Videogames and Education*, London: M.E. Sharpe, pp. 102–103.

- Aarseth, E. (2007) I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player, in: *Proceedings of DiGRA 2007 Situated Play conference*, Vol. 4, Tokyo: The University of Tokyo, p. 130–133, 2. August 2020., <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>
- Alidini, S. (2016) Zašto su i kako važne video igre? *Reč, časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja*, br. 86/32, str. 304–342, 2. avgust 2020., <http://www.fabrikaknjiga.co.rs/wp-content/uploads/2016/08/REC-86-32-str.307.pdf>
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach To Video Game Criticism*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Booth, W. (1983) *The Rhetoric of Fiction*, Second Edition, Chicago: The University of Chicago Press.
- Brown, H. (2008) *Videogames and Education*, London: M. E. Sharpe.
- Callois, R. (2001) *Man, Play and Games*, trans. by Meyer Barash, U. IL: University of Illinois Press.
- Domsch, S. (2013) *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Berlin: de Gruyter.
- Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation, *Game Studies* 1 (1), 2. August 2020., <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Fagerholt, E. and Lorentzon, M. (2009) *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Master's Thesis, Chalmers University of Technology, Göteborg.
- Frasca, G. Simulation Versus Narrative, Introduction to Ludology, in: *The Video Games Theory Reader*, eds. Wolf, M and Perron, B. (2003), New York: Routledge, pp. 221–237.
- Galloway, A. (2006) *Gaming, Essays on Algorithmic Culture*, London: University of Minnesota Press.
- Genette, G. (1997) *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Гордић-Петковић, В. (2007) Од визуелног до виртуелног. Медијске транспозиције Шекспира, у: *Наслеђе: часопис за књижевност, уметност и културу*, Год. 4, бр. 8, стр. 33–38. 7. август 2020. <http://www.nasledje.kg.ac.rs/index.php/nasledje/article/view/107/90>
- Halliwell, S. Diegesis – Mimesis, in: *the living handbook of narratology*, eds. Hühn, P. et al, Hamburg: Hamburg University, 12. September 2013., 2. August 2020., <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/36.html>
- Hocking, C. (2007) *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, 7. October 2007., 2. August 2020., [http://clicknothing.typepad.com/click\\_notHING/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_notHING/2007/10/ludonarrative-d.html)

Hourigan, B. The Utopia of Open Space in Role-Playing Videogames, in: *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*, ed. Miles, A. (2003), Melbourne: RMIT University, pp. 53–62.

Huizinga, J. (1964) *Homo Ludens, a Study of The Play-Element in Culture*, Boston: The Beacon Press.

Kücklich, J. (2013) Literary Theory and Computer Games, in: *Intersemiose: Revista digital / Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose*, II/No. 04. p.1–22. 2. August 2020., <http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/01.pdf>

Kücklich, J. (2003) Perspectives of Computer Game Philology, *Game Studies* 3 (1), 2. August 2020., <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.

Lindley, C. The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling, in: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Mäyrä F. (2002), Tampere: Tampere University Press, pp. 203–215.

Mitrović, B. (2017) Šekspir i video-igre, u: *Šekspir i transmedijalnost*, ur. Daković, N., Medenica, I. i Radulović, K. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, str. 55–69.

Newman, J. (2002) The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames, *Game Studies* 2 (1), 2. August 2020., <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Newman, J. (2004) *Videogames*, New York: Routledge.

Palmer, D. (2003) The Paradox of User Control, in: *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*, ed. Miles, A. (2003), Melbourne: RMIT University, pp. 160–164.

Riker, P. (1993) *Vreme i priča*, Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića.

Schröter, F. and Thon, J. N. (2014) Video Game Characters, Theory and Analysis, *Diegesis* 3.1, Wuppertal: Bergische Universität Wuppertal, pp. 40–77. 2. August 2020., <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/151/200>

Shakespeare, W. (1965) Hamlet, Prince of Denmark, in: *The Complete Works of William Shakespeare*, Vol. 3, New York: Walter J. Black, INC, pp. 1127–1170.

Simons, J. (2007) Narrative, Games, and Theory, *Game Studies* 7 (1), 2. August 2020., <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>

Smith, J. (2006) *Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour*, PhD Dissertation, IT University of Copenhagen, Copenhagen.

Tavinor, G. (2009) *The Art of Videogames*, Oxford: Wiley-Blackwell.

Wesp, E. (2014) A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media, *Game Studies* 14 (2), 2. August 2020; <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.

*Лудографија*:<sup>34</sup>

2K Boston/Australia (2008) *BioShock*. [PC] 2K Games.

BioWare (2009) *Dragon Age: Origins*. [PC] Electronic Arts.

CD Projekt Red (2008) *The Witcher Enhanced Edition*. [PC] Atari.

CD Projekt Red (2012) *The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition*. [PC] CD Projekt S. A.

CD Projekt Red (2016) *The Witcher 3 Game of the Year Edition*. [PC] CD Projekt S. A.

Denis Galanin (2010) *Hamlet, or the Last Game without MMORPG Features, Shaders and Product Placement*. [PC] Denis Galanin.

Fabula(b) *Something Wicked: the Macbeth Video Game*. [PC] Fabula(b).

Golden Glitch (2019) *Elsinore*. [PC] Golden Glitch.

Koko Digital (2009) *Romeo Wherefore Art Thou?* [PC] Koko Digital.

Rockstar North (2008) *Grand Theft Auto IV*. [PC] Rockstar Games.

Thatgamecompany (2012) *Journey* [PS3] Sony Computer Entertainment.

Tin Man Games (2015) *To Be or Not to Be*. [PC] Tin Man Games.

---

<sup>34</sup> Приликом навођења видео игара одлучили смо се за препоручену нотацију часописа *Game Studies*. Подаци су, редом: Развојни студио, година објављивања, наслов игре, платформа на којој је игра играна, и дистрибутер. У одређеним ситуацијама може се наводити и оквирни датум када је игра играна.

Stefan Alidini  
University of Belgrade, Faculty of Philology, Belgrade

*TO BE OR NOT TO BE* –  
SHAKESPEARE AND VIDEO GAMES

Abstract

The paper analyses video games in the context of new media and considers their artistic potential from the perspective of Game Studies. Using *To Be or Not to Be*, an adaptation of Shakespeare's Hamlet as an example, the paper presents a theoretical examination of the game's structural, textual and narrative features and ludic elements, so as to elucidate the principles of adaptation and transformation of a literary text into a new digital form, as well as the advantages and the disadvantages of such processes. Trust in the narrative, along with adequate game mechanics and the player's perception have proven to be crucial for accomplishing intention of the game. At the same time, the analysis serves as a basis for interpretive framework that would lead to affirming the aesthetic potential of video games and thus give rise to uncovering the artistic potential of other algorithmic structures.

**Key words:** *Shakespeare, Hamlet, video games, game studies, narratology, ludology*



Бојан Јевтић, *Under the bridge*,  
110x74 цм, 2018.