

Od mitologije do pop-kulture: intertekstualnost u videoigri *Vještac III*

Morana Franov*
Gordana Tkalec**

SAŽETAK

Rad je deskriptivna studija slučaja provedena formalnom analizom obilježja (engl. gameplay) videoigre Vještac III: Divlja potjera (engl. Witcher III: Wild Hunt). Cilj je rada utvrđivanje postojanja, razina i pojavnih oblika intertekstualnosti i tematskih područja, a svrha je prikazati razine intertekstualnosti i niz različitih načina na koje ih videoigra koristi, što doprinosi njezinoj interaktivnosti i odražava se na zanimljivost obilježja igre te, posljedično, na njezinu privlačnost i uspješnost. Istraživanjem je utvrđeno da intertekstualnost postoji i da se pojavljuje na svim razinama igre, od njezine tematike, naslova i tema određenih misija do prikrivenih poruka. Intertekstualnost se u igri pojavljuje u verbalnom, pisanom i vizualnom obliku. U verbalnom obliku pojavljuje se kod interaktivnih, neinteraktivnih likova i pri upotrebi glazbe. Pisani se oblik pojavljuje u pismima, dokumentima i knjigama, ali i u imenima, nazivima područja i epitafima. Vizualna pojava intertekstualnosti implementirana je dizajnom okruženja videoigre i u umjetninama koje se nalaze u igri. Uz spomenuto, ističu se reference na samu igru unutar igre. S aspekta tematske pokrivenosti, intertekstualnost pokriva velik broj područja koja se isprepleću u odnosu na razine pojavnosti od kojih su najizraženija mitologija, reference na srednji vijek, književnost, likovnu i filmsku umjetnost, glazbu, kemiju, ekonomiju, gastronomiju, kao i općenita prožetost igre referencama na istraživače, otkrića i znanost. Istraživanje doprinosi boljem razu-

* Morana Franov, Sveučilište Sjever, Trg dr. Žarka Dolinara 1, 48 000 Koprivnica, e-mail: mofranov@unin.hr

** Izv. prof. dr. sc. Gordana Tkalec, Sveučilište Sjever, Trg dr. Žarka Dolinara 1, 48 000 Koprivnica, e-mail: gtkalec@unin.hr

mijevanju utjecaja i implementacije intertekstualnosti s aspekta izrade videoigara i s aspekta igranja videoigara.

Ključne riječi: intertekstualnost, misija, obilježja igre, videoigre, *Vještac*

Uvod

Razvojem tehnologije videoigre postale su ne samo široko dostupne nego su i utjeicale na dobnu segmentaciju igrača, pa tako danas, bez obzira radi li se o računalu, mobitelu ili nekoj od igraćih konzola, velik broj osoba igra videoigre, najčešće u cilju zabave i opuštanja. Intertekstualnost se u svojim začecima odnosila prvenstveno na tekst, no vremenom počela se odnositi i na druge vrste umjetničkih djela. Proširenjem koncepta s verbalnom i neverbalnom komunikacijom postala je značajna posebno na području vizualnih umjetnosti, što uključuje i videoigre. Jedan od mogućih pristupa znanstvenom istraživanju videoigara naratološki je pristup utemeljen na tekstu, odnosno, videoigre su pogodne za istraživanje intertekstualnosti, ali i hipertekstualnosti, arhitekstualnosti i paratekstualnosti.

Rad je osmišljen kao deskriptivna studija slučaja koja se temelji na formalnoj analizi narativa, odnosno obilježja (engl. *gameplay*) videoigre *Vještac III: Divlja potjera* (engl. *Witcher III: Wild Hunt*) i ekstenzijama igre. Igra se, prema mišljenju kritičara i igrača, smatra vrlo kvalitetnom, zanimljivom i inovativnom. Cilj je rada utvrđivanje postojanja, razina i pojavnih oblika intertekstualnosti i tematsko grupiranje pojave intertekstualnosti. Svrha je istraživanja opisati razine intertekstualnosti i niz različitih načina na koje videoigra koristi intertekstualnost što doprinosi njezinoj interaktivnosti i odražava se na zanimljivost obilježja igre i, posljedično, na privlačnost i uspješnost same igre. U skladu s fokusom istraživanja, ciljem i svrhom istraživanja, osmišljena su istraživačka pitanja o samom postojanju intertekstualnosti, razinama pojavnosti, načinima pojavnosti i tematskoj grupiranosti intertekstualnosti.

Teorijska osnova

Intertekstualnost se temelji na ideji da niti jedno djelo nije u potpunosti originalno, nego je povezano s drugim djelima s kojima je autor svjesno ili nesvjesno bio u kontaktu. Prvenstveno je povezana s tekstom, no, tekstom se ne mora smatrati samo tekst u formi literature, već se isti princip može primijeniti i na film, slike, fotografiju, glazbu pa čak i arhitekturu. Premisa jest da je tekst svojevrstan jezik, odnosno kod koji pojedinci, u većoj ili manjoj mjeri, mogu prepoznati na temelju prethodnih iskustava, znanja i spoznaja te staviti djelo s kojim se prvi put susreću u korelaciju

sa svim već viđenim djelima. Dakle, otkrivanje značenja djela temelji se na otkrivanju značenja svih s njim povezanih djela.

Temelje za prenošenje ideje intertekstualnosti iz okvira književnosti u audiovizualna djela na primjeru filma postavlja, među ostalima, Christian Metz (1974), njemački semiolog koji smatra da film nije samo umjetničko djelo, već tekstualni sistem koji se sastoji od filmu svojstvenih „jezičnih“ pravila, odnosno specifičnih kombinacija kodova koje gledatelji mogu prepoznati. Keser Battista (2010: 132–133) prelazak intertekstualnosti iz književnosti u filmski esej promatra koristeći prizmu medija, odnosno intermedijalnosti i ističe kako „ideja o intermedijalnosti proizlazi iz činjenice da mediji nisu u potpunosti samosvojne cjeline nego da se uvijek sastoje od kompleksnih medijalnih konfiguracija“, dok intertekstualnost opisuje kao „prisutnost različitih oblika tekstova u tekstu, kao što je primjerice izravna prisutnost komentara, citata ili međufilmskih dijaloga s ranijim filmovima“.

Kako bi se teorije intertekstualnosti primjenjive u književnosti, filmu i drugim umjetničkim djelima odnosile i na videoigre, potrebno je utvrditi mogu li se videoigre promatrati kao umjetnička djela. Wolf i Perron (2003: 8) donose kako su „Alain i Frédéric Le Diberder ustanovili da, nakon šest klasičnih umjetnosti i tri nove (film, strip i televizija), videoigre predstavljaju desetu umjetnost“. Tavinor (2009) opširnije analizira mogućnosti definiranja videoigara kao umjetnosti i piše da videoigre (barem dio njih) pokazuju značajna preklapanja s kriterijima definiranja djela kao umjetničkog jer posjeduju definiranu strukturu jednako kao i druga umjetnička djela, da pokazuju ciljeve i funkcije koje se povezuju s umjetnošću kao što su estetski užitek, bogatstvo stila, emocionalna zasićenost, uključivanje mašte, kritika, virtuoznost pa čak i poseban fokus te institucionalne aspekte. Tavinor (2009) dodaje da se način na koji videoigre ispunjavaju određene kriterije uvelike razlikuje od ostalih oblika umjetnosti i zaključuje da, iako se videoigre značajno uklapaju u kriterije definiranja djela kao umjetničkog, njihovo uklapanje u te kriterije bitno je drugačije od ostalih umjetničkih djela i da se one, u kontekstu umjetničkog djela, mogu smatrati novim, osebujnim oblikom umjetnosti. Smuts (2005) dijeli Tavinorovo mišljenje da se neke videoigre mogu smatrati umjetnošću jer jasni tematski sljedovi povezuju videoigre s literaturom, mnogi su muzeji i edukativni umjetnički programi počeli uvrštavati videoigre u svoje izložbe i kurikule, kao i da postoje videoigre koje su postigle status autorske prepoznatljivosti, što ispunjava neke od mogućih kriterija definiranja djela kao umjetničkog. Spomenuti se autori slažu da se videoigre iz različitih razloga mogu promatrati kao umjetnička djela, no, ne sve videoigre.

Mogućnost analize videoigara na temelju filma analiziraju Krzywinska i King (2002) koji ističu da je film logična polazišna točka za analizu videoigara, posebno zbog filmova utemeljenih na videoigramima i da je jedan od mogućih načina analize

primjena alata koji se koriste za filmsku analizu. Kao temeljne sličnosti između filmova i videoigara navode kinematičnost videoigara i korištenje digitalne animacije, dok od razlika ističu veću interaktivnost videoigara i činjenicu da u filmovima naracija ima primarnu ulogu, dok u videoigramama ima sekundarnu.

U svrhu mogućnosti istraživanja videoigara definiralo se interdisciplinarno polje istraživanja. Tavinor (2009: 15) ističe tri pristupa istraživanju videoigara: (a) naratološki pristup koji karakterizira videoigre kao novi oblik naracije, odnosno teksta, (b) ludološki pristup koji videoigre promatra kao i sve ostale igre, ali u digitalnom mediju i (c) teoriju interaktivne fikcije koja naglašava fikcijski aspekt videoigara. Wolf i Perron (2003) objašnjavaju širinu polja i raznolikost mogućnosti pristupa analizi videoigara opisom da se one mogu promatrati s ergodičnog i ludičkog stava, kao narativ, simulacija, alat za poučavanje, alat za proučavanje ponašanja, kao igralište za socijalnu interakciju, kao igra, zabava i medij. Također ističu kako polje teorije videoigara obuhvaća mnoštvo različitih polja kao što su teorija filma, semiotika, književnost, informatika, teorije hiperteksta i *cyberteksta*, naratologija, ludologija, teorija interaktivne fikcije, teorija medija, teorija umjetnosti, psihologija i mnoga druga. Analizu videoigara kao teksta obrađuju Bizzocchi i Tanenbaum (2011) povezanošću i mogućnošću „čitanja“ videoigara, dok Fernández-Vara (2014) detaljno analizira odnos teksta i videoigara i moguće pristupe i metode istraživanju. Od dostupnih istraživanja teksta u videoigramama može se izdvojiti knjiga urednika Dureta i Ponsa (2016) koja obuhvaća 16 istraživanja videoigara s aspekta transmedijalnosti, intermedijalnosti, intertekstualnosti, hipertekstualnosti, arhitekstualnosti i paratekstualnosti.

Metodologija istraživanja

Predmet je istraživanja videoigra *Vještac III: Divlja potjera* i ekstenzije te igre *Krv i vino* (engl. *Blood and Wine*) i *Kamena srca* (engl. *Hearts of Stone*). Analizirano je izdanje igre za PlayStation 4 (PS4), a istraživanje i prikupljanje podataka provedeno je vođenjem bilježaka tijekom igranja 2019. i pregledom snimki igranja 2020. godine. Istraživanje je deskriptivna studija slučaja koja se temelji na formalnoj analizi narativa, odnosno obilježjima igre. Fernández-Vara (2014: 9;11) ističe da se „tekst može koristiti kao primjer ili studija slučaja u cilju razumijevanja specifične teme“ i da je „tekstualna analiza fokusirana manje na vrijednosne sudove, a više na način na koji ih doživljavamo“. Merriam (2009: 40) donosi da je „studija slučaja dubinski opis i analiza ograničenog sustava“ i prema tipu dijeli ih na deskriptivne, interpretativne i evaluacijske (Merriam, 1988), a Yin (2003: 1) na eksplanatorne, eksploatorne i deskriptivne. Svaki od tih pristupa analizira pojavu određenog fenomena u ograničenom skupu podataka, a Zainal (2007: 3) obrazlaže da je primarni cilj

eksplanatorne studije slučaja stjecanje općenitih spoznaja, eksploratorne dubinski analizirati podatke, a deskriptivne opisati fenomen koji se pojavljuje u odabranom skupu podataka. Thomas (2011: 516) studije slučaja dijeli na teorijski usmjerene i ilustrativne (deskriptivne) koje opisuje kao *ateorijske*, odnosno cilj im je opisati slučaj. Lankoski i Björk (2015: 23–24) objašnjavaju da se formalna analiza obilježja igre „bazira na analizi igre nezavisno od konteksta, odnosno od uzimanja u obzir tko igra igru“, da se „tijekom igranja formira mišljenje kako ona funkcionira“, da je „fokusirana na opis formalnih karakteristika djela“ i da je „fokus istraživanja na različitim elementima djela“. Pri provedbi je formalne analize obilježja igre „potrebno pronaći odgovarajući fokus i razinu detalja“ i razlikovati tri razine (Lankoski i Björk, 2015: 27), što je definirano u skladu s fokusom istraživanja kao:

1. razina (opisati dijelove i njihov odnos): hijerarhija pojavnih razina intertekstualnosti u igri;
2. razina (opisati princip kako su dizajnirane): na koje se načine intertekstualnost pojavljuje i kako je tematski grupirana;
3. razina (objasniti njihovu ulogu u dizajnu igre): koja je svrha intertekstualnosti u videoigri.

S obzirom na fokus istraživanja i prirodu intertekstualnosti, kao metoda odabrana je deskriptivna studija slučaja provedena formalnom analizom obilježja igre.

Cilj je istraživanja utvrditi postojanje, razine i pojavne oblike intertekstualnosti na primjeru videoigre *Vještac III: Divlja potjera* i ekstenzijama igre i tematski grupirati pojavu intertekstualnosti. Iz cilja istraživanja, a na temelju prethodno definiranih razina, osmišljena su istraživačka pitanja:

1. Postoji li intertekstualnost u videoigri *Vještac III: Divlja potjera*?
2. Na kojim se razinama, u odnosu na obilježja igre, intertekstualnost pojavljuje u videoigri?
3. Na koje se načine pojavljuje intertekstualnost u videoigri?
4. Kako je tematski grupirana pojava intertekstualnosti u videoigri?

Osim kreiranja istraživačkih pitanja, Yin (2003: 21) ističe da je za dizajniranje studije slučaja potrebno odrediti elemente istraživanja, što je usklađeno s razinama i istraživačkim pitanjima kao:

- propozicije istraživanja: vješto i kreativno implementirana i tematski raznolika intertekstualnost u videoigri utječe na kvalitetu obilježja igre;
- identifikacija jedinica za istraživanje: videoigra *Vještac III: Divlja potjera* i ekstenzije *Krv i vino* i *Kamena srca*;

– logička povezanost podataka i propozicije: razine pojavnosti ukazuju na vrlo visoku učestalost korištenja intertekstualnosti koja je manje primjetna zbog vješte i kreativne implementacije što se nadopunjuje širokom pokrivenošću tematske grupiranosti intertekstualnosti;

– kriteriji za interpretaciju rezultata istraživanja: razine pojavnosti, učestalost pojavnosti i tematski obuhvat.

Svrha je istraživanja opisati razine intertekstualnosti (1. razina) i niz različitih načina na koje ta videoigra implementira intertekstualnost (2. razina), što doprinosi njezinoj intertekstualnoj interaktivnosti i odražava se na zanimljivost obilježja igre i, posljedično, na privlačnost i uspješnost same igre (3. razina).

Videoigra *Vještac III: Divlja potjera*

Vještac III: Divlja potjera žanrovski se može odrediti kao RPG fantazija i avantura koja se odvija u otvorenom svijetu. RPG označava *Role playing game*, igru u kojoj igrač preuzima ulogu jednog ili više likova u videoigri koji izvršavaju određene misije u imaginarnom svijetu. *Technopedia* donosi kako je RPG često hibridni žanr koji može obuhvaćati jedan ili više karakterističnih elemenata:

1. mogućnost unapređenja lika tijekom igre,
2. sistem borbe s višestrukim izborom vještina i aktivnih moći i interaktivan inventar opreme i oružja,
3. jedna glavna misija odnosno narativna linija i dodatne misije,
4. mogućnost interakcije s elementima videoigre koristeći razne vještine (razgovor, izrada predmeta i sl.) i
5. postojanje klasa likova na temelju karakteristika, vještina, sposobnosti i sl. (npr. čarobnjak, ratnik, lopov i sl.).

U igri *Vještac III: Divlja potjera* izraženi su svi elementi osim posljednjeg. Igra ne nudi mogućnost biranja klase lika, već je on predodređen, odnosno vještac (engl. *witcher*), ali postoje klase likova unutar priče, vrlo jasna klasifikacija čudovišta u igri i određena mogućnost specijaliziranja lika odabirom vještina.

Fantazija se, kao i kod filma, smatra podžanrom fantastike. Gilić (2007: 72, 63) objašnjava da se „filmska fantastika često pojavljuje i kao svijet fantazije, utemeljen na tzv. mitološkoj svijesti, sa specifičnim shvaćanjem vremena i uzročno-posljedičnih veza, koji se barem djelomično razvio iz bajke“, dok avanturu (pustolovni film) promatra kao „nadžanrovsku kategoriju, odnosno kao izrazito akcijske filmove, o zanimljivim događajima (pustolovinama), koji su često bizarni i bitno različiti od

svakodnevnog iskustva“. Iako se ova žanrovska podjela odnosi na filmove, zbog već spomenute povezanosti filmova i videoigara, opis karakteristika pustolovnog i filma fantazije može se s lakoćom prenijeti i na videoigre, a tu tezu potvrđuje Gilić (2007: 70) ističući kako je „većina žanrova multimedijalni fenomen“. U videoigri jasno je izražena pustolovina, akcija, različitost od svakodnevnog iskustva, bajkovitost i mitologija u narativu, dok je pri samom igranju iznimno značajna karakteristika igre uzročno-posljedična veza među raznim misijama, odnosno, igra se može razviti u nekoliko smjerova ovisno o odlukama igrača u određenim misijama. Struktura je glavne priče nelinearna, što se, ako se poveže s filmom, može definirati kao scenaristički nelinearna alternativna struktura, odnosno razlomljena struktura. U razlomljenoj strukturi početak, sredina i kraj priče izmiješani su i gledatelj mora sam dokučiti pravi redosljed ne bi li shvatio radnju filma i u njoj razlikujemo fabularne od kronoloških činova (Kallay, 2016: 55). U kontekstu videoigre *Vještac III: Divlja potjera* razlomljena struktura ne odnosi se na gledatelja, već na igrača, odnosno na podjelu glavne misije na više manjih i to na način da pretežno nije bitno kojim redosljedom će se one izvršavati. Tek kada budu izvršene sve misije, igrač će dobiti jasnu sliku što se dogodilo i kojim vremenskim redosljedom, što je u skladu s definiranjem scenaristički razlomljene nelinearne strukture.

Tematski, priča videoigre *Vještac III: Divlja potjera* temelji se na kratkim pričama i knjigama autora Andrzeja Sapkowskog (*goodreads.com*) koje su popularnost počele stjecati usporedo s izlaskom prve videoigre *Vještac* poljske kompanije *CD Projekt Red* 2007. godine. Valja napomenuti da videoigre nisu ekranizacija, već adaptacija knjiga i da proširuju, odnosno nastavljaju priču i nude jednu od mogućih inačica što se moglo dogoditi s Geraltom po završetku knjiga (Whitehead, 2019). Serija videoigara *Vještac* postigla je značajne uspjehe i često se nalazi na raznim listama najboljih videoigara. Korisnici su igru ocijenili s 9.2/10, a kritičari s 92/100 za PS4 inačicu, 9.4/10 i 93/100 za PC inačicu te 9.2/10 i 91/100 za Xbox inačicu (*metacritic.com*). ESRB je sadržaj igre ocijenio oznakom „M“ što znači da je pogodna za igrače starije od 17 godina i može sadržavati intenzivno nasilje, eksplicitne seksualne sadržaje i neprimjeren jezični izričaj.

Glavni lik i primarni avatar videoigre je Geralt od Rivije (engl. *Geralt of Rivia*), vještac i plaćenik iz škole *Vuk* (engl. *Wolf*). Vještaci su, kao dječaci, prošli proces umjetno izazvane mutacije koji je vrlo malo njih preživjelo i istrenirani su za borbu protiv čudovišta. Smatra ih se „neljudima“ (engl. *non-human*), a u videoigri je izražena diskriminacija koja se odnosi ne samo na njih već i na druge „neljudske“ rase. U videoigri Geraltov glavni zadatak je pronaći Ciri i s njom se boriti protiv *Divlje potjere* (engl. *Wild Hunt*). Priča započinje potragom Geralta i Vesemira za Yennefer na mapi Bijelog voćnjaka (engl. *White Orchard*), nastavlja se susretom s

Cirinim ocem u *Vizimi* kada započinje Geraltova potraga za Ciri na mapama *Velena* i *Novigrada* i na mapi *Otočja Skellige* (engl. *Skellige Isle*). Uz potragu za Ciri, Geralt sudjeluje u raznim s potragom povezanim i nepovezanim misijama koje igraču omogućavaju da utječe na razvoj rata na području *Velena* i *Novigrada*. Uz glavnu priču u igri se pojavljuje i standardni posao vještca, odnosno, rješavanje raznih problema i borba s čudovištima, manje ili više opasnim i zlima tijekom sekundarne misije.

Intertekstualnost u videoigri *Vještac III: Divlja potjera* i ekstenzijama igre *Krv i vino* i *Kamena srca*

Predmet je istraživanja intertekstualnost u videoigri *Vještac III: Divlja potjera* koja se koristi u znatnoj mjeri primarno kao oblik povezivanja stvarnosti i fikcije. Vještim implementiranjem intertekstualnosti, ponekad i iznimno suptilnim, videoigra djeluje skoro kao alternativna vremenska linija. Dodatna pogodnost ovakvog velikodušnoga i inovativnog korištenja intertekstualnosti utjecaj je na igrača jer doprinosi zanimljivosti igre i potiče na kontinuitet igranja. Korišten tematski spektar intertekstualnosti pokriva širok skup interesa, izmjenjujući reference koje obuhvaćaju od koncepata opće kulture do specifičnih referenci za teme, ponekad čak i referenci za koje je potrebno iznimno detaljno poznavanje teme. Uočljiva je i određena razina dobne diverzifikacije intertekstualnosti, odnosno, videoigra sadrži reference za koje je vjerojatnije da će ih primijetiti određene dobne skupine igrača. Široka dobna i tematska pokrivenost intertekstualnosti imaju potencijala utjecati na bolje povezivanje i identificiranje šireg kruga igrača s igrom jer u njoj mogu pronaći poveznice na svoje individualne interese.

Pojavne razine intertekstualnosti

Igra je iznimno intertekstualna. Analizom prikupljenih podataka utvrđeno je da se intertekstualnost pojavljuje na velikom broju razina, odnosno od makro do mikro-aspekta, kao verbalna i vizualna te obuhvaća:

- tematsku intertekstualnost na razini cjelokupne igre,
- intertekstualnost na razini teme pojedinih misija,
- intertekstualnost u naslovima misija,
- intertekstualnost u izjavama interaktivnih i neinteraktivnih likova (NPC),
- intertekstualnost u pisanim porukama.

Kao specifične pojave intertekstualnosti ističu se specifična vizualna intertekstualnost u okruženju, intertekstualnost u igri *Gwent* i intertekstualnost u formi probiranja „četvrtog zida“. Također, s obzirom na to da je videoigra *Vještac III: Divlja potjera* utemeljena na knjigama, intertekstualnost se pojavljuje i u samoj ideji igre.

Tematska intertekstualnost na razini cjelokupne igre

Najizraženija intertekstualnost u videoigri primarno je vidljiva u vizualnom prikazu svijeta, ali pojavljuje se i kao verbalna. Prvenstveno je povezana s mitologijom i srednjim vijekom. Na tematskoj razini izražena je povezanost s mitologijom, posebno slavenskom i nordijskom. Razna bića i čudovišta koja se pojavljuju u videoigri kao što su vještice, vukodlaci, vampiri, sirene, zmajevi, patuljci, vilenjaci i slično imaju svoje izvorišne osnove u raznim mitovima i legendama. Od karakterizacija mitoloških likova mogu se izdvojiti tri vještice (engl. *Crones* i *Ladies of the Wood*) koje žive u močvari. Iako se s njima igrač susreće u tek nekoliko situacija, često se spominju u videoigri i drugim misijama. Stalno su „prisutne“ na području *Velena* što naglašava njihovu istodobnu povezanost i distanciranost od imaginarnog svijeta u videoigri, čime se daje usporedba na *moire* iz grčke mitologije. Uz grčku mitologiju, vještice se mogu povezati i sa slavenskom, odnosno ruskom mitologijom na primjeru *Babe Jage*. Ona također ima sklonost traženju ljudskih žrtava i kanibalizmu, živi u šumi, ponekad sa svojim kćerima ili sestrama koje se sve zovu *Baba Jaga* (Mark, 2021). Slavenska mitologija odražava se i korištenjem imena bogova i božica u imenima runa koje se implementiraju u oružje, odnosno, *Chernobog*, *Dazhbog*, *Devana*, *Morana*, *Perun*, *Stribog*, *Svarog*, *Triglav*, *Veles* i *Zoria* kao očitija referenca. Nešto manje očite poveznice sa slavenskom mitologijom mogu se pronaći u opisu *črnošolca*, odnosno *grabancijaša dijaka* koji se opisuju kao borci protiv čudovišta i ponekad kao studenti trinaestog fakulteta, odnosno škole (Kropelj, 2012: 111), što se može postaviti u odnos s, u videoigri, definiranim raznim školama za vještce. Također, karakterizacija lika povezana s mitologijom i pričama odnosi se na samog Geralta i sličnosti njegovog opisa u videoigri s opisom *Jarnika*, *Vučjeg pastira*, *Zelenog Jurija* i *Gospodara vukova*. Kropelj (2012: 53), analizirajući sličnosti i razlike između spomenutih, navedene/ navedenog opisuje da se pojavljuje kao jahač, starac, slijep na jedno oko, vječiti lualica, davao i nasljednik mitskih zaštitnika stoke, krda i ovaca. Spomenuto su neke od karakteristika kojima se može opisati Geralt. Osim što je jahač, zbog sijede kose i nedefiniranih godina može ga se opisati kao starca, međutim, u igri se spominje da vještci ne stare istom brzinom kao ostali, što može značiti da je po godinama „starac“. Kao vječni lualica prikazan je u ekstenziji *Krv i vino* kad na poklon dobije kuću i postaje prvi put vlasnik nekretnine i na kraju igre odluči tamo ostati s Yennefer. Za-

štitnički aspekt lika iznimno je naglašen zbog same teme igre, ali i zbog toga što se u igri pruža mogućnost odabira zaštitničkog ponašanja odabirom akcije ili dijaloškim odabirom. Nadalje, Kropelj (2012: 55) navodi međusobnu povezanost *Zelenog Jurija* s konceptom *Divlje potjere (Wild Hunt)* i *Pehtru Babom* (slovensko ime za Babu Jagu) koju stavlja u odnos s nordijskom sagom *Snorra Edda* u kojoj je *Divlja potjera* opisana kao horda mrtvih ratnika palih u bitkama, osuđenih na vječni lov, što dovodi do izražene skandinavske mitologije u igri. U videoigri, *Otočje Skellige* utemeljeno je na nordijskoj, odnosno skandinavskoj mitologiji i prožeto povezanim motivima poput korištenja titule velemože (engl. i šved. *Jarl*), ali i pojavom referenci na *Ragnarök*, *Naglfar*, *Freyr*, *Heimdall* i sl.

Osim mitološke povezanosti, izražena je tematska povezanost s povijesnim razdobljem srednjeg vijeka. Motiv srednjeg vijek prikazan je ne samo vizualnim dizajnom igre već i prizmom rata, progonom i pokušajem stvaranja političke strukture na vjerskim temeljima i ekskluziji različitosti. Tijekom igre, ratno stanje naglašeno je dezerterima, izbjeglicama i sveprisutnom glađu koja vlada, posebno u *Velenu*, i političkim igrama moći u kojima igrač aktivno sudjeluje. Izraženiji motiv povezan sa srednjim vijekom progon je nepoželjnih, nevjernika, odnosno svih neljudi. Tijekom igre u *Novigradu* spaljuju se vještice, dok su lovci na vještice učestala pojava na ulicama grada te se aktivno potiče prokazivanje osumnjičenih. Predvodnici progona su Crkva vječne vatre pod zaštitom kralja Radovida. Suprotnost crkvenoj vlasti u *Novigradu* je grad *Oxenfurt*, baziran na Oxfordu, kao sveučilišni grad, također pod vlašću Radovida. Među prvim likovima kojeg se susreće u igri je profesor s *oxenfurtske* akademije. On igrača upoznaje s *Gwentom*, ali i naglašava da je grad slobodan, što se tijekom igre promijeni. Uz naznačeno, povezanost sa srednjim vijekom može su uočiti i referencama koje se odnose na *Macbeth* (Shakespeare, 1623), odnosno već spomenute vještice i lik Dijkstru koji u misiji *Državni razlozi* parafrazira scenu iz iste drame. Vještice su istodobno karakterizirane i stereotipnim prikazom iz dječjih priča, a korištenje slatkiša na putu do močvare kako bi se privukli gladni ljudi, posebno djeca *Velena*, može se povezati s pričom *Ivica i Marica* (Grimm i Grimm, 1812).

Intertekstualnost na razini teme pojedine misije

Iako u igri postoje određene tematske grupe kojima se može kategorizirati intertekstualnost, ističu se određene misije koje su prožete jasno izraženim specifičnim temama i/ili motivima povezanim sa tematskim grupama, no detaljnije razrađene i konkretnije prožete samom radnjom misije. Primjerice, po dolasku u Bijeli voćnjak, Geralt i Vesemir susreću se sa zvijeri koja napada ljude i stoku. Iz radnje i iz samog

imena misije *Zvijer iz Bijelog voćnjaka* može se usporediti sa zvijeri iz Gévaudana, događajem koji je inspirirao mnoga druga djela, uključujući knjigu *Baskervillski pas* (Doyle, 1902). Misija obuhvaća i inverziju referiranja na događaje u Francuskoj povlačeći pitanje tko je doista „zvijer“, s obzirom na pretpostavku da se radilo o vuku, a u igri se Geralta naziva *Bijeli vuk*. Jedna od tematskih grupa koje se pojavljuju u igri je hrana, a na razini misije *Mliječni proizvodi i tama*, tema se obrađuje vrlo specifično *tiromancijom*, terminom koji je poznatiji u formi religijskog kulta *Tiromanceri*, odnosno, obožavatelji boga Sira (*The Cheese*) iz šestog dijela trilogije *Vodič kroz galaksiju za autostopere* (Colfer et al., 2009). Interpretacija djela *Pad kuće Usher* (Poe, 1839) pojavljuje se u misiji *Pad kuće Reardon* tijekom koje Geralt pomaže starijoj gospođi vratiti njezinu imovinu, a radnja otkriva kako je njezin muž Roderick ubio njezinog brata i zazidao tijelo u kući. Može se spomenuti i da se glavni likovi priče u toj misiji, Dolores i Humbert, zovu isto kao i glavni likovi iz *Lolite* (Nabokov, 1955). Misija *Posljednji podvizi Selinine družine hommage* je franšizi Batman (1939–) koja obuhvaća potragu za blagom zakopanim nakon smrti ljubavnika provalnika Seline i Brucea, dok pismo koje pokreće misiju potpisuje Robin. Reference na pariški *Mouline Rouge* i *Belle Epoque* pojavljuju se u misiji *Kabaret* u kojem igrač pomaže Maslačku dobiti financije, preurediti i pokrenuti kabaret. Tijekom misije igrač se susreće s umjetnikom patuljkom po imenu Henri Rautlec kojeg unajmljuje za slikanje plakata za novotvoreni kabaret. Rautlec je referenca na francuskog slikara Henri de Toulouse-Lautreca, koji je bio nižeg rasta i poznat po slikama plesačica i izradi plakata za kabaret *Moulin Rouge* (Birnholtz, 2022). Povezanost borilačkih turnira i filmova pokazuje se serijama misija naziva *Šake bijesa* što upućuje na film *Zmajeva šaka* (*Fist of Fury*, 1972). Naglašava se i citatom iz filma *Priča o vitezu* (2001) i imenima nekih od protivnika kao što su Durden the Tailor, odnosno Tyler Durden iz filma *Klub boraca* (1999) te Georgius Georg i Claytop iz filma *Zdrpi i bježi* (2000). Claytop u igri nudi Geraltu opciju da namjerno izgubi u borbi protiv Georgiusa Georga što je potencijalna referenca na lik Bricka Topa koji se također bavi namještanjem mečeva. Također, Georgious George moguća je referenca na jednog od poznatijih profesionalnih hrvača, Georgea Raymonda Wagnera koji je nastupao pod imenom Gorgeous George. Naziv misije *Razjareni vuk*, ujedno i završna borba s prvakom *Toussainta*, upućuju na film *Razjareni bik* (1980), dok situacija u kojoj prvak zahtijeva da mora biti pod utjecajem alkohola kako bi se mogao boriti upućuje na „*pijani boks*“, odnosno stil borbe u kojem pokreti borca imitiraju pokrete pijane osobe, izražen u kineskoj kinematografiji, primjerice u filmu *Pijani učitelj* (1978). U misiji *Sezame otvori se*, koja se odvija u aukcijskoj kući, postoji više referenci na umjetnike, kao što je slika *Zvezdana noć nad Pontarom* nepopularnog umjetnika Van Rogha (Van Gogh) i slika *Bitka za Anghiari* kojoj je

autor V. da Linci (Leonardo da Vinci). Misija *Okreni se i suoči s čudnim*, u kojoj se istražuje laboratorij dr. Moreaua, odnosi se na poznatu znanstvenofantastičnu novelu *Otok doktora Moreaua* (Wells, 1896). Disneyeva inačica priče *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937) pojavljuje se tijekom misije *Otok magle* u motivu Ciri koja je u komi, a čuvaju je patuljci od kojih jedan ima narkolepsiju (Pospanko), a jedan probleme s kihanjem (Kihavko).

Intertekstualnost u naslovima misija

Uz misije koje tematski, a ponekad i naslovom, upućuju na određeno djelo, događaj i/ili osobu, intertekstualnost se pojavljuje i u obliku naslova, ali bez značajnije tematske obrade u samoj misiji. Među glavnim misijama mogu se izdvojiti:

- *Nifgaardijaska veza* u kojoj Geralt traži špijuna u Velenu, a može se, u širem kontekstu, promatrati kao referenca na knjigu *Francuska veza* (Moore, 1969) i istoimene film (1971);
- *Nema mjesta poput doma* u kojoj je tema povratak u Kaer Morhen što aludira na *Čarobnjaka iz Oza* (Baum, 1900; 1939);
- *Burlap su nove crte* kao referenca na televizijsku seriju *Narančasta je nova crna* (2013–2019), a u misiji Geralt završi u zatvoru;
- *Noć dugih očnjaka* tj. napad vampira na *Beauclair* aludira na *Noć dugih noževa*, nacističku čistku.

U sekundarnim misijama pojavljuje se u:

- *Bande Novigrada* kao moguća referenca na film *Bande New Yorka* (2002);
- *Zločin i kazna* kao referenca na istoimeni roman (Dostojevski, 1866) uz ponavljajuće teme ubojstva;
- *Crni biser*; misiji koja obuhvaća putovanje brodom na *Skellige otočje*, a naziv se može odnositi na *Pirate s Kariba: Prokletstvo Crnog bisera* (2003);
- *Twisted Firestarter*; odnosno potrazi za piromanom, a odnosi se na pjesmu *Firestarter* grupe *The Prodigy*.
- *Goodness, Gracious, Great Balls of Granite!*, koji je potraga za nestalim intimnim dijelovima tijela kipa, a naslov parafrazira pjesmu Jerryja Lee Lewisa.

Kod misija ugovora koje je Geralt sklopio ističu se:

- *Vesela udovica* kao referenca na operetu Franza Lehára;
- *Čudovište iz močvare* koje aludira na istoimeni strip *Swamp thing* (1971–).

U misijama koje se pojavljuju kao lov na blago, izdvajaju se:

- *Oko svijeta za... osam dana* kao referenca na novelu *Oko svijeta za osamdeset dana* (Verne, 1872);
- *Filibert uvijek plaća dugove* koja parafrazira seriju *Igra prijestolja* (2011–2019), tj. sveprisutnu krilaticu: „Lannister uvijek plaća dugove.“;
- *U očekivanju Goe i Doh-a* upućuje na dramu *U očekivanju Godota* (1949);
- *Toussaint zatvorski eksperiment* upućuje na zloglasni zatvorski eksperiment proveden na sveučilištu Stanford (Zimbardo, 1971).

Intertekstualnost u izjavama interaktivnih i neinteraktivnih likova

Intertekstualnost se pojavljuje i u obliku verbalnih izjava likova i u okruženju kojim se igrač kreće. Verbalne izjave pojavljuju se kod likova koji tvore okruženje, kao Geraltov monolog i kao opservacije i komentari Geralta, ali i sugovornika tijekom razgovora. Od interakcije likova iz okruženja može se izdvojiti razgovor dvojice stražara o „Gimpu“, odnosno razgovor koji se pojavljuje u filmu *Pakleni šund* (1994). Također, može se ponekad čuti izjava djevojčice kako joj je brat dao mač koji je nazvala *Igla* (engl. *Needle*) što je referenca na *Igru prijestolja* (2011–2019). Česta izjava prolaznika u *Novigradu* je „Vječna vatra hoda s tobom“, što podsjeća na „Vatro, hodaj sa mnom“ iz serije *Twin Peaks* (1990–1991; 2017). Tijekom igre pojavljuje se i citat „Your mother was a hamster and your father smelt of elderberries!“ iz filma *Monty Python i Sveti gral* (1975). Učestala pojava kod likova u okruženju su glazbene reference, primjerice zviždanje pjesme *Yellow Submarine* grupe The Beatles i pjevanje pjesme *Singing in the Rain* kad pada kiša u *Novigradu*. Također, prostitutke u *Novigradu* često izjavljuju „I was made for loving you“ i „It’s a material world, and I’m a material girl“, što su reference na pjesme grupe Kiss i Madonne. Među Geraltovim monolozima mogu se izdvojiti izjava prilikom pronalaska mrtvog patuljka u ćeliji kako su *Nebeske ćelije* dobra ideja za zatvor kao referenca na *Igru prijestolja* (2011–2019). Tijekom misije *Veliki bijeg* pri pronalasku kostura Geralt izjavljuje „Heheh. Tomb raider“, što upućuje na franšizu *Pljačkaš grobova* (1996–) pogotovo jer se izjava ne ponavlja, a pronalazak kostura u igri je učestala pojava. U misiji *Lekcije mačevanja* Edna var Attre predstavi Geralta kao svojeg instruktora mačevanja imena Frederick Francis de Bergerac (Cyrano de Bergerac, 1897), a kad Rosa var Attre pobjegne, Geralt prokomentira „Girl just wants to have fun“, pjesmu Cyndi Lauper. Prilikom promatranja portreta na imanju Von Everec, Geralt izjavljuje: „Sretne obitelji sve su slične, ali svaka nesretna obitelj nesretna je na vlastiti način“; odnosno citira Tolstoja (1878). Kod pokušaja razgovora s nekim od patuljaka, oni će ponekad odgovoriti s „Nemoj me zvati Bagginsson“ što je

referenca na *Hobita* (Tolkien, 1937). Tijekom razgovora, Geralt ili sugovornik često imaju kratke intertekstualne navode, primjerice, referiranje na *Pakleni šund* (1994) u misiji *Opasna igra* pri razgovoru sa Zoltanom u kojem Geralt izjavljuje: „Zed je mrtav.” Također, u razgovoru sa Zoltanom o Maslaččkovim ljubavnicama, prilikom komentiranja jedne od njih, Zoltan izjavljuje da je veza otišla u čudnom smjeru i da su jedno drugoga oslovljavali s *Christian* i *Anastasia*, što upućuje na serijal knjiga *50 nijansi* (James, 2011–2021).

Intertekstualnost u pisanim porukama

Kod pojave intertekstualnosti u pisanoj formi ističu se prvenstveno oglasna ploča s porukama, a pojavljuje se i u pronađenim knjigama, dokumentima i pismima i u obliku natpisa na nadgrobnim spomenicima u ekstenziji igre *Krv i vino*.

U videoigri oglasna ploča služi kako bi igrač pokrenuo misije povezane s određenom regijom i upoznao se sa stanjem u regiji. Preuzimanjem obavijesti s oglasne ploče pokreću se sekundarne misije i ugovori i ne pojavljuju se novi, ali na ploči se kasnije pojavljuju druge obavijesti koje ponekad sadrže intertekstualne reference. Primjeri uključuju:

- obavijest dekana studentima o zatvaranju akademije u *Oxenfurtu* koja završava ironičnim i prilično vulgarnim pozdravom kralju Radovidu na latinskom jeziku sličnim prvom stihu pjesme *Carmen XVI* rimskog pjesnika Katula (Winter, 1973);
- zatvaranje *oxenfurtske* akademije rezultiralo je i raspuštanjem s njom povezanih klubova iz čega proizlazi obavijest koja završava pozivom na posljednju zdravicu uz riječi: „Vivat, Academia! Vivant, Professores!“ što upućuje na pjesmu *Gaudeamus igitur*;
- višekratne glazbene reference mogu se pronaći u obavijesti glazbenog sastava koji svira na vjenčanjima, a repertoar obuhvaća *Duny Boy*, *Here Comes the Bride* i *Auld Lang Belletyn*;
- skandinavska mitologija pojavljuje se u obavijesti da dolazi Ragh nar Roog (*Ragnarok*) i poziva da sinovi i kćeri *Skellige otočja* moraju biti spremni za bitku kada Hemdall (*Heimdall*) ustane i otvori se Dugin most;
- u *Toussaintu* može se pronaći molba vitezovima da prestanu napadati vjetrenjače zbog povećanih troškova održavanja, što je referenca na *Don Kihota* (Cervantes, 1605–1615);
- obavijest „Bijeli kit je moj“, koju je ostavio Ismael, upozorava da ako netko naleti na bijelog kita, ne smije ga dirati pod prijetnjom smrću, što je referenca na roman *Moby Dick* (Melville, 1851);

– oglasna ploča u *Zemlji tisuću bajki*, sadrži obavijesti koje se odnose na bajke kao što su *Tražim vlasnicu staklene cipele*, odnosno potraga za Pepeljugom (Basile, 1634), zatim *Dalje ruke od mog madraca* u kojem princeza upozorava da joj se prestanu stavljati stvari ispod madraca (Andersen, 1835) i potraga za informacijama o mogućoj ljubavnoj aferi majke patke jer se iz jednog jajeta izglo ružno pače (Andersen, 1843).

Knjige, dokumenti i pisma izvor su informacija potrebnih za određene misije, dopunu bestijarija, sadrže recepte za alkemijske pripravke, ali mogu biti i informativne naravi ili osobna korespondencija. Kod knjiga može se izdvojiti:

– *Nekoliko napomena o baziliscima i kokatricama* inačica je priče o Crvenkapici (Perrault, 1697) u kojoj je vuk zamijenjen baziliskom;

– *Putovanje između svjetova* je „znanstveni rad“ o putovanju između svjetova koji kao primjere priča iz narodne predaje ističe odlazak Orfeja u drugi svijet kako bi pronašao svoju voljenu, Theodora (Dorothy) koji je bježeći od uragana dospio u monotonu zemlju Zo (Baum, 1900; 1939) i Ecilu (Alice) koja je pala u tvorovu rupu i završila u zemlji u kojoj ne postoje čuda (Carroll, 1865);

– *Moribundija: Vampirova posljednja sličnost* u stilu je ljubavnog romana napisan razgovor između Edwarda i Isabelle o strasti koju ona osjeća za mladog vukodlaka, Edwardovo poticanje da izabere vukodlaka s kojim će biti sigurnija nego s njim i njezino priznanje da je trudna, što je u osnovnim crtama radnja serije knjiga (2005 – 2020) i filmova (2008–2012) *Sumrak*;

– *Rohn Drumov računovodstveni dnevnik* dnevnik je vlasnika tornja Rohna Drumpa s unosom o poteškoćama koje je imao s najmoprimcem, što je referenca na Donalda Trumpa te *Trump Tower* uz moguće aludiranje na tzv. „*Trump pticu*“ s obzirom na to da se najmoprimac preziva Vogel (njem. ptica), da je uzgajao harpije u tornju i opservaciju da nekoliko stranica nedostaje i izgleda kao da su poključane;

– *Smigole Louis Serkis' cookbook* kuharica je u kojoj se spominje lokacija studija legendarnog vilenjačkog svećenika imena Ra'mses Gor-Thon (Gordon Ramsey) čiji kulinarski uspjesi ostaju nenadmašeni. Također, Smeagol je ime lika Gollum iz *Gospodara prstenova* (2001–2003) kojeg je u filmovima glumio Andy Serkis.

Kod pisama i dokumenata pojava je intertekstualnosti slabija u odnosu na knjige, ali, primjerice, iz pisma Gaetanu (vještac iz škole Mačka) može se izdvojiti rečenica „*Što se tiče Schrödingera, nisam siguran, može biti živ ili mrtav*“, što je referenca na misaoni eksperiment Schrödingerov mačak. U popratnom pismu uz dostavu kipa koji je naručio Olgierd von Everec iznesena je nada da će mu skulptura Giacomma Votticellia (Botticelli) donijeti radost. Listu umjetničkih djela preuzetih za restau-

raciju, uz spominjanje slike Van Rogha (Van Gogh), potpisuje Han van Meegeren, poznati krivotvoritelj umjetnina (Schjeldahl, 2008). Dokument *Popis zatvorenika*, koji se može sakupiti u misiji *Veliki bijeg*, sadrži popis smaknutih čarobnjaka među kojima je i Undomiel (Arwen Undomiel) iz *Gospodara prstenova* (2001–2003).

U ekstenziji igre *Krv i vino* posebno se ističe intertekstualnost na primjeru groblja, odnosno na nadgrobni spomenicima. Groblje *Orlémers*, među ostalima, sadrži nadgrobni spomenik posvećen Jean-Lucu Picardu iz serije *Zvezdane staze* (1966–) uz epitaf: „Veliki zapovjednik i još veći čovjek.“ Groblje *Mère-Lachaiselongue* referenca je na pariški Père Lachaise i sadrži mnoštvo spomenika s natpisima koji se ponekad referiraju na stvarne osobe. Mogu se izdvojiti Jymm Morrison uz natpis „Čarobnjak. Pola čovjek, pola gušter“ (Jim Morrison) i Antoine de Faint-Exuperly s posvetom „Poznat kao veliki princ; 1200–1244“ (Antoine de Saint-Exupéry).

Osim u spomenutome, primjeri referenci mogu se pronaći i u mjestima na karti, primjerice, *Pali Gap obala* koja osim samog spominjanja Hendrixove pjesme (*Pali Gap*) ističe i da je tamošnja pećina služila za odmor slavnom bardu imena *Xirdneh* (Hendrix) te *Vjetrenjača Dulcinea* nazvana po plemkinji koja se udala za mlinara (Cervantes, 1605–1615). Također, tijekom učitavanja igre pojavljuje se napisan savjet „Kad dođe vrijeme bijelog mraza, ne jedite žuti snijeg“, koji upućuje na pjesmu Franka Zape *Don't Eat the Yellow Snow*.

Specifične intertekstualne reference u vizualnom okruženju

Vizualne manifestacije intertekstualnosti u okruženju, iako se pojavljuju i individualno, ponekad su grupirane na određene lokacije. Od negrupiranih pojavljivanja mogu se izdvojiti predatori kipovi iz serije *Doktor Who* (1963–) naziva *Plaćući anđeli*, koji se pomiču kad se u njih ne gleda, i ulaz u špilju ispred kojeg je bijeli zec (*Ubojiti zec od Caerbannoga*) okružen kosturima, kojeg se može ubiti samo granatom kao referenca na *Monty Python i Sveti gral* (1975). U misiji *Iznad brda i dolina...* koja je smještena u zemlju bajki, put je popločen žutom ciglom (*Čarobnjak iz Oza*, 1900; 1939) i mogu se vidjeti *Bremenski gradski svirači* (Grimm i Grimm, 1819). Na zidovima prostora ponekad više razne slike, a ističe se portret koji aludira na Sigmunda Freuda u krčmi u *Novigradu* i crteži u Regisovom laboratoriju koji podsjećaju na *Voynichev rukopis*. Od grupiranih pojavljivanja, u aukcijskoj kući *Borsoni*, tijekom misije *Sezame otvori se*, mogu se razgledati izloženi predmeti koji obuhvaćaju primjerice spominjanje prodanog Babergé jaja (Fabergé egg), Plameni pehar iz serije filmova o Harry Potteru (2005) i referencu na Vermeerovu sliku *Djevojka s bisernom naušnicom* u obliku slike trgovca s bisernom naušnicom i plavom

maramom. Ermionov laboratorij sadrži mač u kamenu (*Ekskalibur*) iz legende o kralju Arthuru koji Geralt pokuša izvući te kip koji podsjeća na Rodinovu skulpturu *Mislilac*.

Specifične intertekstualne reference na samu igru

U igri se pojavljuju i intertekstualne reference na samu igru i produkcijsku kuću CD Projekt Red. Referenca na igru unutar igre prvenstveno je *Gwent* koji sadrži karte sa „stvarnim“ likovima iz igre. Iako geografski vrlo nedostupno, na planini postoje portreti osoba koje su radile na razvoju igre u ekstenziji *Krv i vino*. Zanimljiva pojava je i probijanje četvrtog zida u misiji *Konjski fantomi* tijekom kojeg Geralt razgovara sa svojim konjem Žoharom (engl. *Roach*) o mehanici i ograničenjima igranja, primjerice kako dođe kad god Geralt zazviždi, bez obzira gdje se nalazio, ali kako ne može preskočiti ni najmanju ogradu.

Zaključak

Sukladno prvom i drugom istraživačkom pitanju, istraživanje je pokazalo da intertekstualnost postoji i da se pojavljuje na svim razinama igre, od makro do mikrorazine, odnosno od same tematike igre, naslova i tema određenih misija do skrivenih poruka. Od načina pojavljivanja, kao odgovor na treće istraživačko pitanje, utvrđeno je da se intertekstualnost pojavljuje u verbalnom (govornom i pisanom) i neverbalnom (vizualnom) obliku. U govornom obliku pojavljuje se pri komunikaciji s interaktivnim i neinteraktivnim likovima, Geraltovom razgovoru sa samim sobom i pri upotrebi glazbe. Pisani oblik pojavljuje se u pismima, dokumentima i knjigama, ali i u inačicama osobnih imena, nazivima područja i epitafima. Vizualna pojava intertekstualnosti primarno je implementirana dizajnom okruženja igre, a sekundarno umjetninama koje se u njoj nalaze. Ističe se i pojava intertekstualnosti kao igra unutar igre (*Gwent*) i probijanje četvrtoga zida. S aspekta tematske pokrivenosti, odnosno za četvrto istraživačko pitanje, zaključeno je da intertekstualnost obuhvaća značajan broj područja isprepletenih u odnosu na razine pojavnosti, a najizraženija su mitologija, povijest (srednji vijek), književnost, likovna i filmska umjetnost i glazba, odnosno reference na klasičnu i pop-kulturu.

Istraživanje se može promatrati s aspekta izrade videoigara i s aspekta igranja videoigara i utjecati na način promatranja uloge intertekstualnosti u izradi videoigara kao oblika komuniciranja s igračima kojim se stvara dodatna vrijednost, odnosno utječe na zanimljivost i kvalitetu igre. Ističe se i potencijalni utjecaj na emocije

igrača povezivanjem i stvaranjem zajedničkih interesa s virtualnim svijetom i likovima, odnosno, mogućnost identificiranja igrača s videoigrom. Također, uz postizanje emocionalne povezanosti utemeljene na individualno-specifičnim interesima i utjecaj na realniji prikaz fiktivnih likova, intertekstualnost pruža igraču i mogućnost otkrivanja „skrivenih“ sadržaja i poruka koje pozitivno utječu na znatiželju i uzrokuju radost kad se otkriju. Istaknuto može pozitivno utjecati na smanjenje monotonosti igranja, osobito ako se uzme u obzir da su misije u videoigramama učestalo stereotipne strukture.

Stoga se može zaključiti kako je igra *Vještac III: Divlja potjera* iznimno prožeta intertekstualnim referencama, potencijalno u značajnijoj mjeri nego druge videoigre i da dio svoje uspješnosti može zahvaliti obilnom korištenju intertekstualnosti koja utječe na kvalitetu i zanimljivost obilježja igre, kao i na emocionalno povezivanje igrača s igrom. Kao moguć nastavak istraživanja nameće se analiza utjecaja i upotrebe intertekstualnosti u kontekstu dizajna i razvoja videoigara, iskustva igranja i u području emocionalnog utjecaja na igrača.

LITERATURA:

- Andersen, H. C. (1835) *Prinsessen paa Ærten*. Copenhagen: C. A. Reitzel.
- Andersen, H. C. (1843) *Den grimme ælling*. Copenhagen: C. A. Reitzel.
- Basile, G. (1634) *Cenerentola*.
- Baum, F. L. (1900) *The Wonderful Wizard of Oz*. Chicago: George M. Hill Company.
- Bizzocchi, J. i J. Tanenbaum (2011) “Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences”, 289–315. U: D. Davidson: *Well played 3.0: Video games, value and meaning*. Pittsburgh: ETC Press.
- Carroll, L. (1865) *Alice's Adventures in Wonderland*. New York: Macmillan.
- Cervantes, M. (1605–1615) *El ingenioso hidalgo don Quixote de la Mancha*. Madrid: Francisco de Robles.
- Colfer, E., Jones S. i M. Pagel (2009) *And another thing... Douglas Adams's Hitchhiker's guide to the galaxy*. New York: Hyperion.
- Dostojevski, F. (1866) *Zločin i kazna*. Moskva: Ruski glasnik.
- Doyle, A. C. (1902) *The hound of the Baskervilles*. New York: P. F. Collier & Son.
- Duret, C. i C. Pons (2016) *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey: IGI Global.
- Fernández-Vara, C. (2014) *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.

- Gilić, N. (2007) *Filmske vrste i rodovi*. Zagreb: AGM.
- Grimm, J. i W. Grimm (1812) *Hänsel und Gretel*.
- Grimm, J. i W. Grimm (1819) *Die Bremer Stadtmusikanten*.
- James, E. L. (2011–2021) *Fifty Shades*. New York: Vintage Books.
- Kallay, J. (2016) *Napiši scenarij – Osnove scenarističke teorije i prakse*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
- Keser Battista, I. (2010) “Intertekstualnost, intermedijalnost i interdisciplinarnost u filmskom eseju”, *Medijska istraživanja*, 16 (1), 131–160.
- Kropelj, M. (2012) *Supernatural beings from Slovenian myth and folktales*. Ljubljana: Založba ZRC.
- Krzywinska, T. i G. King (2002) *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Lankoski, P. i S. Björk (2015) “Formal analysis of gameplay”, 23–37. U: P. Lankoski et al.: *Game research methods*. Pittsburgh: ETC Press.
- Melville, H. (1851) *Moby-Dick or The Whale*. New York: Harper & Brothers.
- Merriam, S. B. (1988) *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Merriam, S. B. (2009) *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Metz, C. (1974) *Language and Cinema*. Berlin: De Gruyter.
- Meyer, S. (2005–2020) *Twilight Saga*. Boston: Little, Brown & Company
- Moore R. (1969) *The French Connection*. Boston: Little, Brown & Company.
- Nabokov, V. (1955) *Lolita*. Paris: Olympia Press.
- Perrault, C. (1697) *Le Petit Chaperon Rouge*. Paris: Claude Barbin.
- Poe, E. A. (1839) *The Fall of the House of Usher*. Philadelphia: Burton’s Gentleman’s Magazine.
- Shakespeare, W. (1623) *Macbeth*. London: Edward Blount & William Jaggard.
- Smuts, A. (2005) “Are Video Games Art?”, *Contemporary Aesthetics*, 3 (6). Preuzeto s https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6.
- Tavinor, G. (2009) *The art of videogames*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Thomas, G. (2011) “A typology for the case study in social science following a review of definition, discourse, and structure”, *Qualitative Inquiry*, 17 (6), 511–521. doi.org/10.1177/1077800411409884.

- Tolkien, J. R. R. (1937) *The Hobbit*. London: George Allen & Unwin.
- Tolstoj, L. N. (1878) *Ana Karenjina*. Moskva: Ruski glasnik.
- Verne, J. (1872) *Le tour du monde en quatre-vingts jours*. Paris: Le Temps.
- Wells, H. G. (1896) *The Island of Doctor Moreau*. London: William Heinemann.
- Winter, T. N. (1973) "Catullus purified: A brief history of Carmen 16", *Arethusa*, 6 (2), 257–265.
- Wolf, M. J. P. i B. Perron (2003) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.
- Yin, R. K. (2003) *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks: Sage.
- Zainal, Z. (2007) "Case study as a research method", *Jurnal Kemanusiaan*, 5 (1).
Preuzeto s <https://jurnalkemanusiaan.utm.my/index.php/kemanusiaan/article/view/165>.

MREŽNI IZVORI:

- Birnholz, A. C. (2022) Henri de Toulouse-Lautrec. *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/biography/Henri-de-Toulouse-Lautrec>, pristupljeno 22. studenoga 2022.
- CD Projekt. <https://www.cdprojekt.com/en/core-business/>, pristupljeno 25. lipnja 2020.
- ESRB. <https://www.esrb.org/ratings/33771/the-witcher-3-wild-hunt/>, pristupljeno 29. lipnja 2020.
- Goodreads. <https://www.goodreads.com/series/40911-the-witcher>, pristupljeno 21. studenoga 2022.
- Mark, J. J. (2021) Baba Yaga. *World History Encyclopedia*, https://www.world-history.org/Baba_Yaga, pristupljeno 22. studenoga 2022.
- Metacritic. <https://www.metacritic.com/search/all/witcher%203/results>, pristupljeno 29. lipnja 2020.
- Schjeldahl, P. (2008) Dutch Master. *The New Yorker*, <https://www.newyorker.com/magazine/2008/10/27/dutch-master>, pristupljeno 22. 11. 2022.
- Technopedia. <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>, pristupljeno 25. lipnja 2020.
- Whitehead, A. (2019) Introducing the Witcher: Explore the Books That Inspired Netflix's New Fantasy Epic. *Barnes & Noble Reads*, <https://www.barnesand->

noble.com/blog/sci-fi-fantasy/where-to-start-reading-the-books-that-inspired-netflixs-the-witcher/, pristupljeno 25. lipnja 2020.

Zimbardo, P. (1971) The Stanford Prison Experiment: A Simulation Study of the Psychology of Imprisonment. *Stanford Digital Repository*, https://web.stanford.edu/dept/spec_coll/uarch/exhibits/Narration.pdf, pristupljeno 23. studenoga 2022.

OSTALI IZVORI:

“Bande New Yorka” (*Gangs of New York*, 2002), Miramax Films, SAD.

“Batman” (*Batman*, 1939–), DC Comics, SAD.

“Čarobnjak iz Oza” (*The Wizard of Oz*, 1939), Metro-Goldwyn-Mayer, SAD.

“Čudovište iz močvare” (*Swamp Thing*, 1971–), DC Comics, SAD.

“Cyrano de Bergerac” (*Cyrano de Bergerac*, 1897), Francuska.

“Doktor Who” (*Doctor Who*, 1963–), BBC Studios, UK.

“Francuska veza” (*The French Connection*, 1971), 20th Century Fox, SAD.

“Gospodar prstenova” (*The Lord of the Rings*, 2001–2003), New Line Cinema i WingNut Films, SAD i Novi Zeland.

“Harry Potter i Plameni pehar” (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2005), Warner Bros, UK.

“Igra prijestolja” (*Game of Thrones*, 2011–2019), HBO, SAD.

“Klub boraca” (*Fight Club*, 1999), 20th Century Fox, SAD.

“Monty Python i Sveti gral” (*Monty Python and the Holy Grail*, 1975), Python (Monty) Pictures, UK.

“Narančasta je nova crna” (*Orange is the New Black*, 2013–2019), Lionsgate Television, SAD.

“Pakleni šund” (*Pulp Fiction*, 1994), Miramax Films, SAD.

“Pijani učitelj” (*Drunken Master*, 1978), Seasonal Film Corporation, Kina.

“Pirati s Kariba: Prokletstvo Crnog bisera” (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, 2003), Walt Disney Pictures, SAD.

“Pljačkaš grobova” (*Tomb Raider*, 1996–), Core Design, UK.

“Priča o vitezu” (*A Knight's Tale*, 2001), Columbia Pictures, SAD.

“Razjareni bik” (*Raging Bull*, 1980), United Artists, SAD.

“Snjeguljica i sedam patuljaka” (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), The Walt Disney, SAD.

“Sumrak saga” (*Twilight Saga*, 2008–2012), Summit Entertainment, SAD.

“Twin Peaks” (*Twin Peaks*, 1990–1991; 2017), Lynch/Frost Productions, SAD.

“U očekivanju Godota” (*En attendant Godot*, 1949), Francuska.

“Vještac 3: Divlja potjera” (*Witcher 3: Wild Hunt*, 2015), CD Projekt RED, Poljska.

“Zdrpi i bježi” (*Snatch*, 2000), Columbia Pictures, SKA Films, UK, SAD.

“Zmajeva šaka” (*Fist of fury*, 1972), Golden Harvest, Kina.

“Zvezdane staze” (*Star Trek*, 1966–), Paramount, SAD.

From Mythology to Pop-Culture: Intertextuality in the Video Game *The Witcher III*

**Morana Franov
Gordana Tkale**

ABSTRACT

*This paper presents a descriptive case study based on the formal analysis of gameplay of the video game *The Witcher III: Wild Hunt*. The objective is to determine the occurrence, levels and thematic aspects of the phenomenon of intertextuality. The purpose of this research is to showcase the levels of intertextuality and several different ways in which it is used, all of which contribute to the game's interactivity, game engagement and, consequently, its appeal and success. The research has shown that intertextuality permeates all levels of the game – starting from its theme, through the titles and storylines of certain quests, all the way to the hidden messages. Intertextuality in this video game takes on verbal, written and visual forms. In its verbal attire, it is present in interactive and non-interactive characters, but also in the music. In writing, it is visible in letters, documents and books, but also in personal names, site names and epitaphs. The visual phenomenon of intertextuality is implemented through the design of the video game environment and comes to light primarily through the artwork that can be seen within the game. An interesting expression of intertextuality at hand is the game's meta-reference to itself. In terms of thematic coverage, intertextuality referred to herein encompasses a wide variety of intertwined areas in relation to incidence, the most prominent of which are mythology, references to the Middle Ages, literature, fine arts, film, music, chemistry, economics, gastronomy. Also, the game teems with mentions of researchers, discoveries and scientific facts. The research contributes to a better understanding of the implementation of intertextuality from both the aspect of creating and playing video games.*

Keywords: gameplay, intertextuality, quest, video games, *The Witcher*