

Filozofski problemi videoigara

Ovanin, Jana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:929088>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-02**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET U RIJECI

Jana Ovanin
Filozofski problemi videoigara
Philosophical problems of video games
(Diplomski rad)

Rijeka, 2024.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET U RIJECI
Odsjek za Filozofiju

Jana Ovanin
JMBAG: 0009081642
Filozofski problemi videoigara
(Diplomski rad)

Studij: Diplomski dvopredmetni sveučilišni studij Povijesti i filozofije – nastavnički modul

Mentorica: Izv. prof. dr. sc. Iris Vidmar Jovanović

Rijeka, 2024.

IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA

Ovim potvrđujem da sam osobno napisao/la diplomski rad pod naslovom

Filozofski problemi videoigara

i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

Ime i prezime studenta/ice

Rijeka, 2024.

Sažetak

Moje zanimanje za spajanjem filozofije i videoigara se razvijalo kroz posljednje godine fakulteta, s obzirom na to da su videoigre dio mog života od djetinjstva. Uzrokovale su pokretanje mojih emocionalnih reakcija te sadrže nove načine izražavanja kroz digitalnu umjetnost, ali su uz to i zabavne što je njihova najbitnija karakteristika. U radu sam odlučila povezati tri aspekta videoigara koji imaju dodirne točke. Zbog toga se rad sastoji od tri glavna pitanja: Jesu li videoigre oblik umjetnosti?, Kako videoigre utječu na emocije? Kako videoigre utječu na moral? U prvom dijelu rada dajem prikaz rasprave o tome jesu li videoigre umjetnost i mogu li se smatrati umjetničkim djelom. Navela sam teorije umjetnosti koje bi se mogle koristiti za dokazivanje da su videoigre umjetnička djela te zatim s pomoću klaster teorije koju je iskoristio Grant Tavinor (2009) pokazala sam na koji način se umjetnička djela mogu smatrati umjetnošću. S obzirom na to da postoje primjeri videoigara koja bi se mogla smatrati umjetničkim djelom, u nastavku je bilo potrebno analizirati kakav su oblik umjetnosti videoigre. Smatram da se videoigre mogu smatrati oblikom interaktivne digitalne umjetnosti na što ukazuju Tavinor i Zachary Jurgensen (2018).

U sljedećem djelu rada objasnila sam kako videoigre utječu na emocije igrača. Pokazala sam kako filozofske teorije emocija mogu objasniti emocionalne reakcije kod igrača videoigara. Kako bih mogla analizirati emocije na ovakav način najprije sam objasnila značenje videoigre kao interaktivne fikcije te navela prikaz paradoksa fikcije koji je tema brojnih rasprava u filozofiji fikcije i emocija. Jenefer Robinson (2005) daje vrlo dobru teoriju za raspravu o paradoksu fikcije koja je dobra i za analizu emocionalnih reakcija u videoigramima. Robinson pokazuje da ako je djelo fikcije vješto kreirano, moguće je da ih naši početni afektivni odgovori na događaje i likove tretiraju kao da su stvarni. Tada smo emocionalno angažirani za djelo fikcije te počinjemo vezati naše vlastiti interesi i želje za djelo koje čitamo, gledamo ili igramo. Na temelju angažiranosti u fikciju donosimo afektivne procjene djela, a te procjene fiziološki utječu na nas te moguće stvaraju emocionalna sjećanja. No, dok to činimo i dalje smo svjesni da se radi o djelu fikcije, a ne stvarnom životu te također uživamo u fikcijskom djelu. U nastavku navodim primjere kada sam tijekom igranja određenih videoigara prošla kroz određena emocionalna iskustva.

U posljednjem dijelu rada analiziram etičko pitanje videoigara. Navodim primjere rasprave o nasilnim videoigramima i istraživanja koja se bave utjecajem videoigara na moral igrača u stvarnom svijetu. Zatim dajem primjere videoigara koje sadrže sistem mjerenja morala u videoigramima te

dizajn za etičku refleksiju. Zaključila sam kako treba provesti još dodatnih longitudinalnih istraživanja kako bi se mogao utvrditi efekt nasilja u videoigrama na pojedinca u stvarnosti s obzirom na probleme u metodologiji i iz razloga što empirijska istraživanja nemaju dovoljno jasne rezultate. S obzirom na vlastite primjere i iskustvo igranja zaključila sam da se u stvarnom svijetu moj moral ne mijenja igrajući videoigre, ali je dobar način iskušavanja vlastitih moralnih prosudbi.

Ključne riječi: umjetnost, filozofija, videoigre, emocije, moral

Abstract

My interest in combining philosophy and video games has developed throughout the last years of college, given that video games have been a part of my life since childhood. They have pushed me to feel various emotions, they also contain new ways of expression through digital art, but they are also fun, which is their most important characteristic. In the paper, I decided to connect three aspects of video games that have touchpoints. This is why the work consists of three main questions: Are video games an art form? How do video games affect emotions? How do video games affect morale? In the first part of the paper, I give an account of the discussion about whether video games are art and can be considered a work of art. I listed art theories that could be used to prove that video games are works of art, and then, using the cluster theory in a way that was used by Grant Tavinor (2009) I showed how works of art can be considered art. Given that there are examples of video games that could be considered a work of art, it was necessary to analyze below what form of art video games are. I believe that video games can be considered a form of interactive digital art, as indicated by Tavinor and Zachary Jurgensen (2018).

In the next part of the paper, I explained how video games affect players' emotions. I have shown how philosophical theories of emotion can explain emotional reactions in players. To be able to analyze emotions in this way, I first explained the meaning of video games as interactive fiction and presented the paradox of fiction, which is the subject of numerous discussions in the philosophy of fiction and emotions. Jenefer Robinson (2005) provides a very good theory for discussing the paradox of fiction and is good for analyzing emotional reactions in video games as well. Robinson shows that if a work of fiction is skillfully created, our initial affective responses to events and characters can treat them as if they were real. Then we are emotionally engaged in a work of fiction and begin to bind our interests and desires to the work we read, watch or play.

Based on our engagement in fiction, we make affective assessments of the work, and these assessments affect us physiologically and possibly create emotional memories. But as we do so, we are still aware that it is a work of fiction rather than real life, and we also enjoy a work of fiction. Next, I give examples of when I went through certain emotional experiences while playing certain video games.

In the last part of the thesis, I analyze the ethical issues of video games. I presented examples of violent video game discussion and research addressing the impact of video games on player morale in the real world. Then I give examples of video games that contain a system of measuring morality in video games and a design for ethical reflection. I conclude that additional longitudinal research should be carried out in order to be able to determine the effect of violence in video games on the individual in reality, considering the problems in the methodology and for the reason that empirical research does not have sufficiently clear results. Given my own examples and gaming experience, I've come to the conclusion that my morals in real life don't change when playing video games, but they're a good way to test my moral judgments.

Keywords: art, philosophy, video games, emotions, morality

Sadržaj:

1. Uvod.....	1
2. Trebamo li razmatrati videoigre kao klasična umjetnička djela?	2
2.1. Rasprave o klasifikaciji videoigara kao umjetnosti	3
2.2. Argumenti protiv videoigara kao umjetnosti	4
2.3. Koju teoriju izabrati?	6
2.4. Protiv usporednog pristupa umjetnosti i potraga za oblikom umjetnosti u koji spadaju videoigre	19
2.5. Videoigre kao digitalna umjetnost	23
2.6. Koncept interaktivnosti u videoigramama	24
3. Emocije u video igrama	26
3.1. Videoigre kao fikcija.....	26
3.2. Emocije i paradoks fikcije	27
3.3. Primjer videoigre i proživljavanje emocionalnih stanja	32
4. Etika u video igrama	38
4.1. Argumenti o nasilnim igrama.....	38
4.2. Primjeri videoigre s dizajnom za etičku refleksiju	41
4.3. Osvrt na moralnost.....	46
5. Zaključak.....	47
6. Literatura.....	48

1. Uvod

Vide igre su doživjele veliku popularnost u posljednjih dvadeset godina te ih danas igra prema statističkim istraživanjima oko 3 milijarde ljudi (HelpLama, 2024). U posljednjih nekoliko godina industrija videoigara je doživjela veliki rast na globalnoj razini. Na početku 2000. industrija videoigara bila je vrijedna oko 12 milijardi američkih dolara (Spectrum, 2002). Prema izračunima je danas industrija videoigara vrijedna preko 200 milijardi dolara (Statista, 2024). Veliki segment tržišta čine mobilne videoigre, 48%, dok konzole čine 29%, a preuzete PC igre 19% (Statista, 2024). Tu naravno ulaze još i igre u kutijama koje su nešto manje prodavane, a zatim i sva ostala periferija, hardver i dodaci. Dakle, postale su vrlo bitan faktor i za korisnike, ali i za proizvođače.

Postoje razne vrste videoigara od indie videoigri do onih AAA vrsta, za ljude koji vole uživati u solo igranju i istraživanju različitih svjetova ili multiplayer videoigara koje služe za zajedničko igranje, kao i e-sport igre. Isto kao i različite vrste filmova, postoje i različite vrste videoigara. Postoje različiti žanrovi te različite estetske i narativne razlike kod videoigara. Razvoj videoigre zahtijeva sudjelovanje i rad brojnih talentiranih pojedinaca ili grupa koji su umjetnici u kreiranju završnog proizvoda. Ti umjetnici oblikuju različite svjetove, mnoge likove, brojne estetske elemente, animaciju, audiovizualni sadržaj i slično, što je u mnogočemu nalikuje drugim umjetničkim medijima, primjerice filmu. Videoigre pružaju reprezentacije stvarnog svijeta, primjerice jedna od mojih omiljenih saga, *Assassin's Creed*, uvijek je vjerno prikazivala arhitekture različitih gradova kao što su Firenca, Pariz, London ili hramova antičke Grčke. *Grand Theft Auto V*, jedna od najprodavanijih video igara u povijesti, impresionirala me vizualnim prikazima grada. Zatim fantastičan svijet *The Witcher 3: Wild Hunt* u kojoj sam provela mnogo sati istražujući svaki mogući kutak na mapi i čitajući svaku knjigu koju pronađem po putu. Videoigre su u meni izazvale brojne emocije od tuge, radosti, straha, anksioznosti pa i dosade. Dok sam igrala razne igre uloga mučila sam se s razmišljanjima na koji način će moj izbor utjecati na tijek priče i kako će moj lik na kraju završiti svoju priču. S obzirom na te aspekte videoigara odlučila sam ovaj rad podijeliti u tri dijela jer ću se baviti s tri pitanja: Jesu li videoigre oblik umjetnosti?, Kako videoigre utječu na emocije? i Kako videoigre utječu na moral? U prvom dijelu rada dajem prikaz rasprave o tome jesu li videoigre umjetnost i mogu li se smatrati umjetničkim

djelom. Pomoću klaster teorije koju je koristio Grant Tavinor (2009) pokazujem na koji način se umjetnička djela mogu smatrati umjetnošću te ću u nastavku analizirati kakav su one oblik umjetnosti. Smatram da se videoigre mogu smatrati oblikom interaktivne digitalne umjetnosti. U sljedećem poglavlju istražujem na koji način doživljavamo emocije u videoigrama, a s obzirom da se videoigre mogu smatrati fikcijom, istražit ću kako fikcija izaziva emocije. Razmotrit ću paradoks fikcije te prikazati raspravu koja se vodila oko njegovog rješavanja. Kroz primjere ću pokazati kako se emocije mogu pojavljivati u videoigrama i da one kao fikcije mogu izazvati emocije kod igrača. U posljednjem poglavlju ispitujem hipotezu da videoigre mogu utjecati na moral pojedinca. Prikazat ću argumente koji ističu nasilnost u videoigrama koja utječe loše na pojedince i njihove moralne odluke u stvarnom životu. Na kraju ću dati primjere videoigara koje su dizajnirane na način da postižu etičku refleksiju kod igrača.

2. Trebamo li razmatrati videoigre kao klasična umjetnička djela?

U poglavlju ćemo razmotriti raspravu u filozofiji umjetnosti o shvaćanju statusa videoigre kao umjetničkog djela kroz usporedbu s određenim teorijama u filozofiji umjetnosti te mogućnost shvaćanja videoigara kao posebnog oblika umjetnosti. Videoigre sadrže estetske aspekte i interpretativni karakter što im je zajedničko s tradicionalnom umjetnosti i klasičnim umjetničkim djelima. Jasno je i da postoje razlike između videoigara i tradicionalnih oblika umjetnosti zbog čega ih neki kritičari ne žele svrstati u kategoriju umjetnosti. Najbitnija razlika je što je karakter videoigara zabavan, odnosno igrači ih kupuju, što im između ostaloga stoji u samom nazivu. Prema tome „gameplay“ igre važniji je od njenih estetskih svojstava i estetskih iskustava koje pruža igračima. Također, razlika je zbog puno veće interaktivnosti i utjecaja igrača na ishod same videoigre, dakle igrači mogu utjecati na rezultat videoigre što je suprotno od tradicionalne umjetnosti koja nije aktivna. Naravno postoji interaktivnost i u drugim vrstama umjetnosti koje nisu digitalne niti videoigre.

2.1. Rasprave o klasifikaciji videoigara kao umjetnosti

Već više godina postoje rasprave na internetskim forumima i „gaming“ zajednici o klasifikaciji video igara kao oblika umjetnosti. Pitanje jesu li video igre umjetnost počelo je sve više zanimati i akademsku zajednicu unutar koje se stvaraju djela u filozofiji umjetnosti kako bi se teoretizirao ovaj novi medij. Brojni filozofi i teoretičari razmatrali su mogućnost da računalne igre pripadaju među umjetnosti. Primjerice, Henry Jenkins nazvao je videoigre jednom od “živućih umjetnosti”, kategorijom koju je uveo kulturni kritičar Gilbert Seldes (Jenkins, 2005). O videoigramama u području filozofije umjetnosti govorio je Aaron Smuts (2005), a najobuhvatniji je rad Granta Tavinora (2009), zatim rad o računalnoj umjetnosti Dominica McIvera Lopesa (2010). Kako bi razmotrili kakav bi oblik umjetnosti videoigre trebale predstavljati koristan je i rad Zachariy Jurgensena (2018).

Tvrđnja da su videoigre umjetnost može se potkrijepiti oslanjanjem na različite definicije umjetnosti (Smuts, 2005). Ako se utvrđivanju statusa videoigara kao umjetnosti pristupi na ovakav način potrebno je identificirati ključna svojstva umjetnosti u različitim definicijama u povijesti umjetnosti koje se smatraju relevantnima. Međutim, postoje poteškoće zbog spornih definicija umjetnosti i većeg broja aktualnih definicija, a i status umjetnosti videoigara može se razlikovati ovisno o definiciji umjetnosti koju koristimo. Svakako trebao uzeti u obzir da nisu sve videoigre jednake te da će postojati one koje bi se mogle smatrati umjetničkim djelima kao i one koje to ne bi. Tavinor navodi i kako postoji nejasnoća u korištenju pojma „umjetnost“ u kontekstu videoigara (Tavinor, 2009: 123). Uobičajeno je da se “umjetnost igre” odnosi na formalne aspekte videoigre koji utjelovljuju dizajn i umjetnički sadržaj i to često na način da su ti aspekti suprotstavljeni mehanici i funkcionalnosti videoigre odnosno gameplayu (Tavinor, 2023). Dakle, shvaćanje umjetnosti kroz dizajnerski aspekt treba pomiriti s potencijalom da su same videoigre umjetnička djela. Također, Tavinor objašnjava kako je potrebno razlikovati tvrdnju da postoje videoigre koje su umjetnička djela od tvrdnje da videoigre predstavljaju umjetnički oblik (Tavinor, 2023: 124). Primjerice, Duchampova Fontana (1917) smatra se umjetničkim djelom, no pisoari sami po sebi nisu umjetnički oblik zbog te činjenice. Duchamp je u ovom slučaju preinačio pisoar kako bi stvorio umjetnost. Postoje slični primjeri u svijetu videoigara. Na primjer, Julian Oliver u projektu pod nazivom „Quilted Thought Experiment“ koristi pokretačke sustave za akcijske videoigre u prvom licu, prvenstveno je pokretač bio Half-Life, a zatim i Quake 2, kako bi pokušao načiniti

eksperimentalnu glazbenu izvedbu uživo.¹ Čini se da, kao i u slučaju Fontane, iako ove upotrijebljene videoigre čine umjetničko djelo, sam medij videoigara nije umjetnički oblik zbog toga. Ovakvi slučajevi, tvrdi Tavinor impliciraju da važni testni slučajevi za status videoigara kao umjetničkog oblika nisu “umjetničke igre” ili korištenje medija videoigara za umjetničku preinaku, već mainstream igre kao što su Skyrim i Space Invaders (Tavinor, 2023: 124).

2.2. Argumenti protiv videoigara kao umjetnosti

Postoje argumenti protiv tvrdnje da na video igre treba gledati kao na umjetnost. Prvi takav argument je „argument remek-djela“. Tim argumentom se može tvrditi da u svijetu video igara još uvijek nije proizveden uvjerljiv primjerak umjetničkog remek djela. Filmski kritičar Roger Ebert bio je jedan od najvećih kritičara videoigara koji je primijetio da: „Nitko unutar ili izvan polja nikad nije bio u stanju navesti igru dostojnu usporedbe s velikim pjesnicima, filmašima i romanopiscima“ (Ebert, 2010).

Roger Ebert nije član akademske zajednice koja se bavi teorijama umjetnosti te sam priznaje da nema znanja o videoigramama zbog čega bi mogli odbaciti njegove argumente. Međutim, treba uzeti u obzir vjerodostojnost ovog argumenta, kako Tavinor tvrdi, jer mnoge igre koje se uzimaju kao primjeri umjetničkih igara izgledaju vrlo loše ako se njihove umjetničke kvalitete usporede s remek-djelima drugih priznatih umjetničkih oblika (Tavinor, 2023). Primjerice, Red Dead Redemption 2 jedna je od najboljih videoigara napravljenih u novije doba i s razlogom se smatra vrhuncem umjetnosti videoigara. Međutim, Tavinor smatra da ako bi se ova videoigra tretirala kao film, usprkos tome što je riječ o fantastičnoj priči, grafici i drami, radilo bi se žanru vesterna u kinematografiji. Zbog toga bi takav film, a prema tome i ova videoigra spadala u B kategoriju ako uspoređujemo dva medija. Tavinor naglašava i kako su točne izjave da su naracija, karakterizacija, gluma i pisanje u videoigramama često lošije kvalitete. Teško je pronaći primjer gdje ti aspekti dosežu vrhove sofisticiranosti koje dostižu u potvrđenim umjetnostima (Tavinor, 2023). Dakle, ako bi se videoigre uspoređivale s remek-djelima neosporenih umjetničkih oblika, onda taj medij nije sposoban proizvesti umjetnost jer ne pronalazimo primjer takvog umjetničkog djela.

Ova tvrdnja ne mora se prihvatiti s obzirom na to da se radi o mediju koji još treba napredovati jer se radi o novijem mediju (Tavinor, 2023), ali i činjenice da postoje pojedine igre koje bi mogle

¹ Više na: Julian Oliver, <https://julianoliver.com/projects/qthoth/> (pristup, 29.7.2024.)

zauzeti mjesto remek-djela ako ga kategoriziramo po prihvaćenim definicijama umjetnosti, a i samoj kvaliteti naracije i estetike. Ako pogledamo primjer Red Dead Redemption 2 možemo vidjeti da je nastala na drugačiji način nego filmovi kao i elementi koji se koriste u njoj, a također ima i drugačije ciljeve koje želi postići. S obzirom na razlike videoigara od ostalih umjetničkih djela čini se ograničavajuće zadati ovakav zahtjev videoigrama.

Argument koji daje Ebert isto tako nije niti konačan jer nije jasno da videoigre moraju proizvesti remek-djelo da bi se smatrale umjetnošću jer postoje primjeri umjetnosti su u ranijoj fazi razvoja ili ne moraju ispuniti takav zahtjev da bi se smatrale umjetnošću. Tavinor je zaključio da prisutnost umjetničkog remek-djela u nekom mediju može biti dovoljan uvjet da taj medij bude umjetnost, no to nije nužan uvjet jer mogu postojati slučajni razlozi zašto određeni umjetnički oblik još nije proizveo remek-djelo (Tavinor, 2023).

Drugi argument protiv umjetničkog statusa videoigara je „argument diskvalifikacije“ kojim se tvrdi da video igre mogu imati značajke koje se ne vide u pravoj umjetnosti i koje diskvalificiraju igre kao umjetnost. Tu se radi o zadanim pravilima i natjecateljskom duhu koje posjeduju videoigre kao i njihova interaktivnost. Kritičar Ebert pruža primjer ovog argumenta te navodi: “Jedna očita razlika između umjetnosti i igara je ta što možete pobijediti u igri. Ona ima pravila, bodove, ciljeve i ishod... stvari koje ne možete pobijediti; možete ih samo doživjeti” (2010). Također je ranije naveo da: “videoigre po svojoj prirodi zahtijevaju igračev izbor, što je suprotno od strategije ozbiljnog filma i književnosti, koji zahtijevaju autorsku kontrolu” (Ebert, 2005). Dakle, diskvalifikacijske tvrdnje uključuju prvo, natjecanje, i drugo, izbor publike, jer se nijedna od tih stvari ne vidi u umjetničkim oblicima kao što su književnost ili kinematografija. Ovi prigovori ističu razlike između videoigara i tradicionalnih umjetnosti, međutim već sam navela kako interaktivnost nije samo dio videoigara te postoje primjeri interaktivne umjetnosti. Dominic McIver Lopes tvrdi da su videoigre oblik umjetnosti koji je dijelom okarakteriziran svojom interaktivnošću (2009). Berys Gaut smatra videoigre oblikom “digitalnog interaktivnog filma” (2010). Tavinor je slično tvrdio da su mainstream videoigre „interaktivne masovne umjetnosti“, spajajući teorijsko razumijevanje filozofa poput Lopesa i Carrolla s analizom tehnologije i prakse videoigara (Tavinor, 2011).

2.3. Koju teoriju izabrati?

Klasične teorije umjetnosti

U filozofiji razlikujemo više teorija umjetnosti što predstavlja problem u definiranju videoigre kao umjetničkog djela jer je potrebno odabrati koju teoriju koristiti da bi se uspješno ispuni teorijski zadatak. Klasične teorije u povijesti filozofije koje se bave definicijom umjetnosti su reprezentacijske, ekspresionističke i formalističke teorije. Najranije teorije umjetnosti predložili su Platon i Aristotel u zapadnoj filozofiji. Oba autora smatrali su da je cilj umjetnosti imitacija (Carroll, 1991). Posebno su se usredotočili na dramu i poeziju u oblikovanju svojih teorija, primjerice prema Platonu u drami glumci simuliraju pojavu. U djelu *Država* Platon iznosi koncept svoje idealne države u kojoj tvrdi da bi pjesnici, posebno dramaturzi, trebali biti zabranjeni zbog prirode drame. Prema Platonu, drama je imitacija, gdje glumci u predstavama imitiraju radnje likova koje predstavljaju. Na primjer, u „Medeji“ glumci imitiraju svađe. Platon je to smatrao problematičnim jer vjeruje da takve predstave privlače emocije, a izazivanje emocija predstavlja društvenu opasnost. Smatrao je da emotivno građanstvo postaje nestabilno i podložno zavođenju demagoga, umjesto da se vodi zdravim razumom (Carroll, 1999: 19).

Aristotel nije vjerovao da je jedina funkcija drame izazivanje emocionalnog odgovora kod publike. Iako tragedija izaziva sažaljenje i strah, tvrdio je da to služi svrsi katarze – pročišćavanja emocija. Aristotel je vjerovao kako drama potiče emocionalne odgovore radi korisne svrhe, čak i ako nije precizno definirao tu svrhu. Aristotel je također smatrao kako Platon griješi kada kaže da drama zavodi um publike. Tvrdio je da ljudi mogu učiti iz imitacija, uključujući dramske imitacije, te da je stjecanje znanja iz njih glavni izvor zadovoljstva koje gledatelji imaju dok gledaju predstave. Konkretno, smatrao je da gledatelji i čitatelji mogu naučiti o ljudskim poslovima iz dramske poezije – o tome kako se ljudski događaji vjerojatno razvijaju kada se određene sile pokrenu (npr. kada moćna i snalažljiva žena poput Medeje bude napuštena zbog mlađe suparnice). Dakle, Aristotel implicira da drama ima dovoljno vrijednosti da bismo odbacili Platonovu preporuku (Carroll, 1999: 22).

Mimesis, riječ kojom Aristotel označava imitaciju, može se analizirati u kontekstu videoigara jer se ona na neki način nalazi u većini videoigara. Tema mimesisa u videoigramima još nije još uvijek

detaljno obrađena, ali postoji nekoliko radova koji se bave ovom temom. U svojem radu Jan Stasieńko (2013) navodi nekoliko tipova mimesisa u videoigrama dijeleći ih na univerzalne i partikularne tipove. Prva je globalna imitacija koja spada u tip univerzalne imitacije. Ova vrsta imitacija odražava stvarne svjetove. Postoje i situacije u kojima univerzalna imitacija dovodi do stvaranja svjetova koji ne moraju nužno odražavati stvarne svjetove, već mogu odražavati i zatvorene svjetove koji funkcioniraju u skladu s konkretnim pravilima. Zahvaljujući ovoj vrsti mimesisa gradimo bazične i jednostavne stvarnosti, ali u isto vrijeme koherentne i pedantne (Stasieńko, 2013: 171). Primjeri videoigara koji nužno ne odražavaju stvarne svjetove, ali ipak spadaju u univerzalnu kategoriju su logičke igre. Čini se da logičke igre nemaju potrebu ponovno stvarati i oponašati bilo koji svijet priče, no ipak postoje zagonetke u igrama, koje dočaravaju svijet priče i razrađene produkcije, a koje nemaju namjeru izgraditi ga. Postoji više primjera arkadnih videoigara, posebno mobilnih, s ovakvim mehanizmima. Stasieńko navodi primjer igre 3D Perfect Pool koja sadrži suptilne promjene u okruženju igre, a koje dočaravaju svijet priče. Igra uključuje opciju uključivanja i isključivanja ambijenta oko bilijarskog stola. Takav jednostavan mehanizam, ovisno o odabranoj opciji, aktivira i cjelovitu imitaciju i partikularnu. Kada je uključen ambijent oko bilijarskog stola odvija se zatvorena imitacija (Stasieńko, 2013: 173).

Drugi tip mimesisa može se povezati s „fragmentarnom“ imitacijom, koja se fokusira na imitaciju samo dijela jednog odabranog aspekta. Ovdje se suočavamo s dvije mogućnosti (Stasieńko, 2013: 172). Prvi se javlja kada je djelomičan mimesis povezan s namjerom da se ne oponaša cijeli svijet. U tom slučaju igra može predstavljati zakone fizike koji utječu na objekte ili oblik elemenata. Međutim, takve igre ne oponašaju svemir kao cjelinu ili unutarnji prostor ispunjen elementima koji ga okružuju. Stoga se takav tip mimesisa naziva partikularan tip. Drugi tip je fraktalna imitacije, koji se temelji na rekonstruiranju odabranog dijela svijeta, može se nazvati “pseudopartikularnim” jer ne stoji u suprotnosti s univerzalnim oponašanjem već je riječ o popunjavanju praznina, uz pretpostavku cjelovite slike na temelju njezinih nepotpunih dijelova. Riječ je, o specifičnoj vrsti univerzalnog mimesisa koji se naziva fraktalna imitacija. Ovakva imitacija događa se kada rekonstruiramo svijet na temelju njegovih fragmenata. Igre s unaprijed postavljenim svijetom u kojima je zadatak igrača popuniti praznine primjeri su fraktalne imitacije. Primjer ovakve videoigre je *Myst*. čiji je glavni lik teleportiran na usamljeni otok, a cilj igrača je pobjeći prikupljanjem informacija o raznim strojevima i izumima koji se nalaze na otoku, te razlozima egzodusa njegovih stanovnika (Stasieńko, 2013: 174).

Dakle, univerzalni tip imitacije se odnosi na holističke, logičke, sustavne i reprezentacijske aspekte te je odgovaran za stvaranje svjetova s njegovim pričama dok partikularnost sadrži fragmentaciju, dezintegraciju, metatekstualnost i slučajnost te utječe na mehanizme koji stoje iza konstrukcije stvarnosti (Stasieńko, 2013: 176).

Sljedeća teorija koja se razvila početkom 20. stoljeća je ekspresionistička. Glavna ideja ekspresionističkih teorija je da je sva umjetnost izraz emocija. Teorija prijenosa i teorija solo izražavanja dvije su glavne verzije ovog pristupa. Obje teorije smatraju da je umjetnost suštinski povezana s izražavanjem emocija. Međutim, kao i teoretičari reprezentacije, teoretičari ekspresije nisu uspjeli obuhvatiti svu umjetnost unutar svoje teorije. Iako je mnogo umjetnosti izražajno, nije sva umjetnost izraz emocija. Veliki dio umjetnosti dvadesetog stoljeća fokusira se na ideje, a ne emocije. Također, mnoge umjetnine, kako prošle tako i sadašnje, imaju za cilj izazvati osjetilni užitek, a ne istraživati emocionalne mogućnosti (Carroll, 1999: 105).

U svome radu Volkan Erol ističe kako postoje igre slične nijemim filmovi u kojima je uočljiva sličnost s njemačkim ekspresionizmom (2022). Primjerice, *Little Nighmares*, *Monochroma* i *Inside* koriste jake sjene, iskrivljena okruženja, blijede ili crno-bijele boje, teme poput straha od tehnologije, modernizma, totalitarnih režima, mističizma i mračnih sila te simbolike (Erol, 2022: 1092). Eisner ističe da estetika ekspresionizma stvara „stanja tjeskobe i terora“ i „izaziva emocije“ kroz „neočekivane krivulje i iznenadne padove“ (1969: 21). Upravo ovakve primjere ambijenata nalazimo u videoigri *Little Nighmares*.



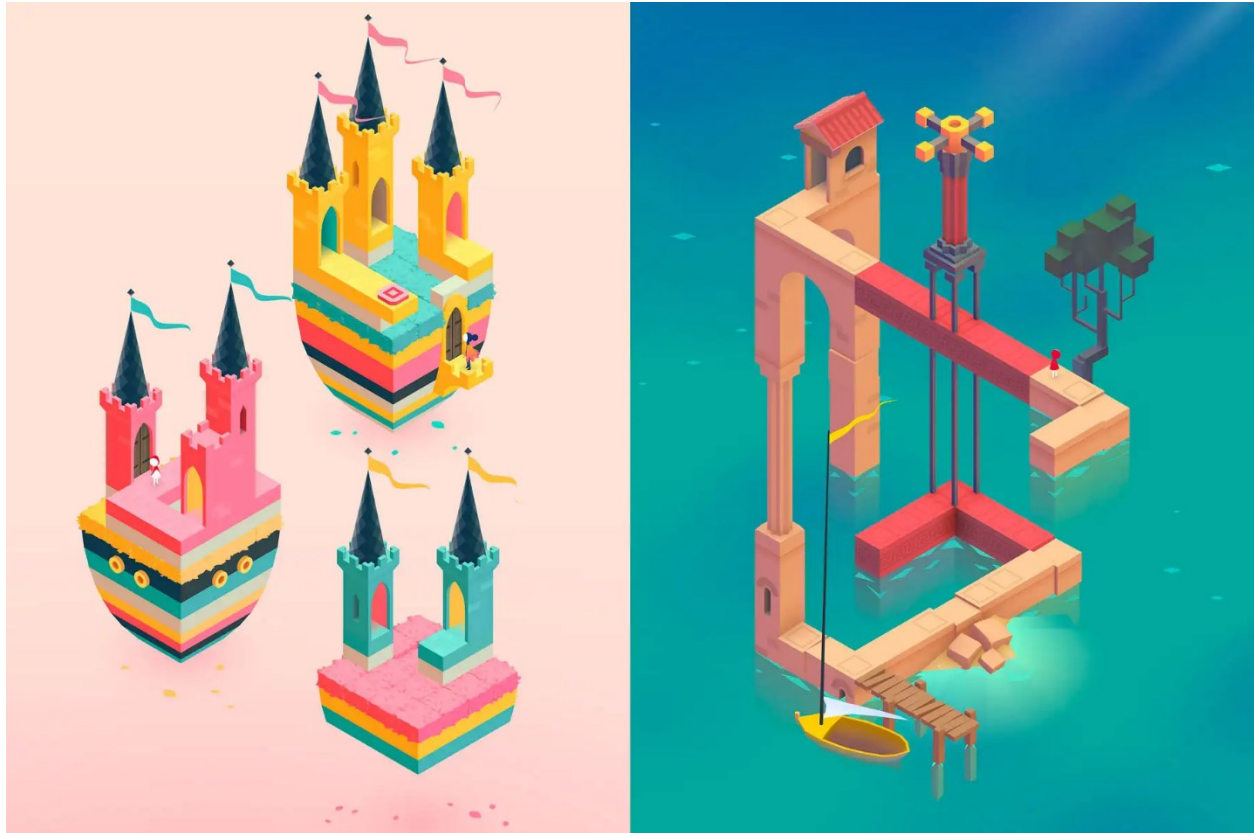
Slika 1 Okruženje u igri Little Nightmares, screenshot

Posljednja od klasičnih teorija jest formalistička. Zagovornici formalističkih teorija umjetnosti tvrdili su da je značajna forma suština svake umjetnosti. Glavni nedostatak formalizma je njegova sklonost da sadržaj smatra potpuno nebitnim za status umjetnosti. Ova doktrina postaje vrlo neuvjerljiva kada se uzme u obzir povijest umjetnosti, budući da je većina tradicionalne umjetnosti jednako usmjerena na sadržaj kao i na formu. Također, u mnogim slučajevima bilo bi nemoguće prepoznati značajnu formu u umjetničkim djelima ako se sadržaj smatra nebitnim za njihov umjetnički status (Carroll, 1999: 152-153).

U videoigrama se formalistička teorija može se vidjeti u primjeru retro formalizma koji ima veze sa stvaranjem umjetnosti unutar granica dizajna retro videoigara kao što su pripovijedanje unutar granica platforme ili žanrova bočnog pomicanja i vizualno predstavljanje ograničeno na pikselnu umjetnost. Primjeri takvih igara su Super Mario Bross. ili The Legend of Zelda. Forma i sadržaj ovakvih retro videoigara izuzetno su dobro uravnoteženi.

Iz formalističkog shvaćanja mogu se navesti primjeri i minimalističkih igara čije se neke od karakteristika boja u par tonova, vektorska grafika i vrlo jednostavne kontrole. Primjer takve igre je Vib-Ribbon koji ima jednostavnu grafiku, a sastoji se od ravnih, bijelih vektorskih linija koje

tvore grube, kutne crteže razine i lika koji se zove Vibri. Još jedan odličan primjer minimalističke igre je „Monument Valley“. Dizajner videoigre je spomenuo na blogu kako je za inspiraciju koristio dizajne nizozemskog grafičara Mauritsa Cornelisa Eschera (Krasamo, 2021). Igra sadrži optičke iluzije, nemoguću arhitekturu i mnoštvo pastelnih boja. U igri se radio o geometrijskim oblicima, i igrač zapravo slaže blokove koji se preuređuju kako bi stvorili krajolike od kocki, cilindara i drugih jednostavnih oblika (Pixune, 2019).



Slika 2 Monument Valley i Monument Valley 2, Ustwo, <https://ustwo.com/work/monument-valley/>

Iako mogu pronaći primjere videoigara koje se mogu analizirati kroz klasične teorije umjetnosti one nisu dovoljne da bi mogle obuhvatiti velik dio mainstream igara. Kako bi dokazali da su videoigre umjetnički oblik sam po sebi potrebno je zahvatiti teorijom mainstream igre zbog čega je potrebno osloniti se na neku teoriju koja je obuhvatnija.

Institucionalne teorije umjetnosti

Institucionalne teorije umjetnosti naglašavaju ulogu društvenih i kulturnih konvencija u određivanju što je umjetnost. Prema tim teorijama, umjetnički status djela nije inherentan samom objektu, već je rezultat društvenih dogovora i prihvaćanja unutar određene kulturne zajednice ili institucije (Adajian, 2018). George Dickie razvio je najutjecajnije institucionalnu teoriju. Teorija je bila razvijana u više verzija. Prema ranoj verziji, umjetničko djelo je artefakt kojem su neke osobe, djelujući u ime umjetničkog svijeta, dodijelile kandidatu status cijenjenja (Dickie, 2000: 93). Dickiejeva kasnija verzija sastoji se od međusobno povezanih pet definicija: (1) Umjetnik je osoba koja sudjeluje s razumijevanjem u stvaranju umjetničkog djela. (2) Umjetničko djelo je artefakt određene vrste stvoren da se prezentira umjetničkoj javnosti. (3) Javnost je skup osoba koje su u nekoj mjeri spremne razumjeti objekt koji im se prezentira. (4) Umjetnički svijet je ukupnost svih umjetničkih svjetova. (5) Umjetnički svijet je sustav koji omogućava prezentaciju umjetničkog djela umjetničkoj javnosti (Dickie, 2000: 99-102).

Arthur Danto je razvio verziju institucionalne teorije umjetnosti u kojoj je koristio izraz „umjetnički svijet“ (eng. artworld), što se odnosi na „atmosferu umjetničke teorije“ (Adajian, 2018). Danto je definirao umjetničko djelo kao nešto što (1) ima temu, (2) projicira stav ili gledište (ima stil), (3) koristi retoričku elipsu (obično metaforičku) koja zahtijeva sudjelovanje publike u popunjavanju nedostajućih dijelova, i (4) zahtijeva povijesni kontekst umjetnosti za svoje razumijevanje i interpretaciju (Danto, 2000: 130-140). Da bi nešto bilo kategorizirano kao umjetničko djelo, mora pripadati „umjetničkom svijetu“. Tvrдио je da u suvremenom svijetu samo zajednica umjetničkih profesionalaca povezanih s raznim institucijama može razlikovati umjetnost od ne-umjetnosti. Ova definicija je kritizirana jer joj nedostaje jasna definicija povijesnog konteksta umjetnosti. Također je kritizirana jer se ne može primijeniti na glazbu. Filozofi su primijetili da umjetnost može nastati izvan institucije, iako je Dantova definicija isključuje, te da umjetnički svijet, kao i svaka institucija, može biti sklon pogreškama (Adajian, 2018).

Estetske teorije umjetnosti

Definicije iz estetskih teorija umjetnost povezuju s estetskim iskustvom, sudovima ili svojstvima. Monroe Beardsley, jedan od pripadnika ove teorije, tvrdio je za umjetničko djelo da je ono: „ili

uređenje uvjeta namijenjenih da budu sposobni pružiti iskustvo s izraženim estetskim karakterom ili (slučajno) uređenje koje pripada klasi ili tipu uređenja koje je tipično namijenjeno da ima tu sposobnost” (Beardsley, 1982: 299).

Estetske definicije su kritizirane zbog toga što se smatraju preuskima jer nisu u stanju obuhvatiti djela poput ready-made predmeta ili konceptualnih djela za koja se čini da nemaju estetska svojstva. Estetske definicije se također smatraju i preširokima jer su lijepo dizajnirani automobili, uredno uređeni travnjaci i proizvodi komercijalnog dizajna često stvoreni s namjerom da budu objekti estetskog vrednovanja, ali nisu umjetnička djela (Adajian, 2018).

Klaster teorija i primjeri videoigara

Klaster teorija je gledište koje obično pruža popis svojstava od kojih niti jedan uvjet nije nužan za to da nešto bude umjetničko djelo, ali su zajedno dovoljni da bi nešto bilo smatrano umjetničkim djelom te je barem jedna prava podskupina toga je dovoljna za to da bi nešto bilo umjetničko djelo. Popisi svojstava se preklapaju i imaju određena razilaženja. Primjer popisa predstavio je Gaut čiji popis sadrži: (1) posjedovanje pozitivnih estetskih svojstava; (2) izražavanje emocija; (3) intelektualni izazov; (4) formalna složenost i koherentnost; (5) sposobnost prenošenja kompleksnih značenja; (6) izražavanje individualne perspektive; (7) originalnost; (8) umjetničko djelo ili izvedba koja je proizvod visokog stupnja vještine; (9) pripadanje uspostavljenom umjetničkom obliku; (10) proizvod namjere da se stvori umjetničko djelo (Gaut, 2000: 28).

Tavinor tvrdi kako se s pomoću kombinacije Gautovih i Duttonovih svojstava može mnoge videoigre okarakterizirati umjetničkim djelima (Gaut, 2009). Dutton je dao vrlo sličan popis Gautovom te i on uključuje, izravno uživanje, prikaz vještine ili virtuoznosti, stil, novost i kreativnost, kritiku, reprezentaciju, „specijalan“ fokus, izražajnu individualnost, emocionalnu zasićenost, intelektualni izazov, tradicije i institucije te imaginativno iskustvo (Dutton, 2006: 369-373). Iako nekim umjetničkim djelima mogu manjkati neki od ovih kriterija, teško je zamisliti umjetničko djelo koje bi bilo bez većine njih. Dutton također koristi naturalistički pristup te navodi da uvjeti proizlaze iz evoluiranih psiholoških, ponašajnih i socijalnih dispozicija ljudi, što ih čini univerzalnima među svim ljudskim kulturama (Dutton, 2000).

Prvi element na popisu je estetsko zadovoljstvo kao karakteristično obilježje umjetnosti. Estetska svojstva poput ljepote i gracioznosti važna su u opisu umjetničkih djela, a videoigre također

pružaju estetski užitek pri čemu igrači uživaju u vizualnim i zvučnim aspektima videoigara. Suvremene igre, poput *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Grand Theft Auto 5*, *Red Dead Redemption 2* i mnoge druge, dopuštaju istraživanje estetskih elemenata i okoliša kroz interaktivne elemente igara. Ove igre ne samo da sadrže kompleksne mehanike u videoigrama poput borbe mačevima, pucanja ili vožnje, već također omogućavaju istraživanje okoline što je doprinijelo percepciji videoigara kao umjetnosti koja omogućuje uranjanje igrača u svijet igre na način koji prethodno nije bio moguć. Tavinor ističe kako se estetski elementi video igara često odnose na njihove interaktivne osobine i kinestetička zadovoljstva koja dolaze iz fizičke interakcije s igračim uređajem (Tavinor, 2009: 70). Dakle, interakcija u video igrama poput vožnje automobila u *Grand Theft auto 5* ili jahanja konja u *Red Dead Redemption 2* pruža zadovoljstvo igračima u njihovoj interakciji s virtualnim svijetom. Moderne video igre više su prihvatile estetiku kao ključni aspekt njihovog dizajna, za razliku od ranijih igara koje su se više fokusirale na funkcionalnost i gameplay. Grafička ograničenja ranih videoigara znatno su utjecala na njihov estetski i umjetnički potencijal. S obzirom na razvoj grafičkih mogućnosti i igrači očekuju estetski užitek igranja što je vidljivo iz velikog truda koji igrači ulažu u postavljanje svojih igračih sustava s visokokvalitetnim vizualnim i zvučnim prikazima kako bi mogli pratiti tehničke specifikacije koje zahtijevaju nove igre. Postoje i videoigre koje se fokusiraju na estetsko iskustvo kao primarno, a gameplay kao sekundarno svojstvo. Takve igre često pripadaju žanru videoigara koje se nazivaju „art games“ ili „arthouse games“ u kojima je naglašena umjetnost kroz složenost dizajna i estetsku ljepotu. Često su svjetovi u ovakvim igrama nekonvencionalni te žele izazvati nekakvu reakciju kod igrača (Stalker, 2005). Primjer takve videoigre je *Flower* (ThatGameCompany, 2009) koja je prvenstveno trebala pobuditi pozitivne emocije kod igrača. Nije zahtjevna, ali ima relaksirajući učinak. Ono što je cilj dizajnera videoigre je upravo relaksacija i uživanje u emocionalnom i estetskom iskustvu bez stresa i nasilja koji su česte pojave u mainstream videoigrama. U igri igrač upravlja vjetrom koji nosi latice te otvara nove cvjetove kako bi se stvorile nove latice. Igra je dosta kratka i sastoji se od šest glavnih razina, ali igraču pruža vrlo ugodno vizualno iskustvo koje je ostvareno zahvaljujući već prepoznatljivom grafičkom dizajnu koji koristi razvojni studio videoigara „ThatGameCompany“. Može se reći da su u igri elementi mehanike poput izazova ili natjecanja zapostavljeni kako bi se istakli umjetnički aspekti igre. Videoigra je postigla ono što je dizajner videoigre Jenova Chen htio postići kroz estetsko iskustvo koje videoigra pruža o čemu je govorio u intervjuima u kojima je

iskazao zadovoljstvo s mnogim pozitivnim kritikama u široj javnosti kao i osvojenim nagradama (Game Developer, 2009).

I Dutton i Gaut ističu vještinu i virtuoznost izvedbe kao važne kriterije umjetnosti. Videoigre često prikazuju visok stupanj vještine dizajnera i razvojnih timova, koji stvaraju estetska i interaktivna iskustva. Takva iskustva su stvarana različitim metodama animacije, 3D modeliranja, teksturiranja i slično (Vigato, 2019: 16). U usporedbi s nekim tradicionalnim oblicima umjetnosti koji gube vještinu u izvedbi, videoigre jasno pokazuju vještinu kroz kreaciju realističnih i stilski različitih vizualnih reprezentacija. Suvremene igre napreduju, posebno u računalnoj grafici te se fotorealizam u videoigrama sve više približava savršenstvu.



Slika 3 Primjer gotovo savršenog fotorealizma u videoigri Red Dead Redemption 2 pomoću moda, <https://80.lv/articles/a-photorealistic-mod-for-red-dead-redemption-2/>

Duttonov pristup naglašava stil, novost i kreativnost, dok Gaut ističe kreativnu originalnost. Većina igara teži poboljšati svoj vizualni izgled kroz prepoznatljive ili inovativne stilove. Primjerice, igre poput Grid: Race Driver pružaju izrazito realističnu grafičku reprezentaciju utrka automobila, kontrolirajući estetska svojstva kako bi pojačali iskustvo utrke. Nasuprot tome, Team Fortress 2 koristi stilizirani pristup u prikazu first-person shooter žanra s humorističnim tonom, što se dobro

slaže s naprednim gameplayom. Metal Gear Solid 4 se ističe svojim izrazito stiliziranim izgledom koji ponekad prevladava nad igračim aspektima. Portal, s druge strane, usvaja suzdržani grafički stil koji odgovara njegovom narativu i puzzle-usmjerenom gameplayu, nadopunjujući ga ironičnim dijalozima te ekscentričnom glazbom (Tavinor, 2009: 185).

Emocionalnost je jasna veza između videoigara i umjetnosti (Gaut, 2009:188). Ovisno o žanru i cilju videoigre one će određeno izgledati od turobnih igara s melankoličnom estetikom i jezivim prikazima primjerice u Silent Hill serijalu ili Dark Solus serijalu. Zatim imamo vesele šarene svjetove poput Super Mario Odysseya koja pruža vrlo veselo iskustvo igranja. Amnesia: The Dark Descent je igra koja mi je izazvala osjećaje anksioznosti i straha zbog čega se sjećam njene jezive atmosfere. Slično iskustvo sam imala i tijekom igranja Resident Evil igara zbog čega sam često imala i velike napade adrenalina. BioShock videoigra omogućuje širok raspon emocionalnih doživljaja od opasnosti i tjeskobe do divljenja i nježnosti. Zatim mogu navesti primjer epizodne pustolovine Life is Strange (Square Enix, 2015) koja istražuje teške teme poput gubitka, tuge i depresije u kojoj sam iskusila vrlo intenzivno emotivno iskustvo te sam dosta reflektirala oko završetka videoigre. Dakle, različiti elementi dizajna, naracije i audiovizualnih elemenata utječu na izazivanje specifičnih emocija kod igrača.

Dutton i Gaut ističu intelektualni izazov kao karakteristiku umjetnosti. Video igre su pune primjera intelektualnih izazova koji zahtijevaju rješavanje određenih zadataka logičkim razmišljanjem i zaključivanjem. Također, bitan aspekt za pojedine igre je i dobra memorija te prostorna orijentacija. Najbolji primjeri takvih videoigara su puzzle videoigre, ali i druge vrste videoigara kombiniraju vrste zadataka. Tavinor navodi primjer igre Portal kao odličnog primjera intelektualne slagalice jer kroz upotrebu portala, igrač mora naučiti kako koristiti svoje okruženje kako bi napredovao (Tavinor, 2009: 189). Igrač u Portalu prolazi kroz proces učenja tijekom igranja video igre te svoje stečeno iskustvo koristi za rješavanje izazova. Brojne videoigre zahtijevaju korištenje memorije kako bi se naučili određeni potezi i čarobni napitci koji se koriste za pobjede u duelima. Primjer korištenja memorije su Fire Emblem igre koje sadrže posebno dugačke popise raznih vještina brojnih likova zbog čega igrač mora koristiti memoriju kako bi uspješno izvršavao duele. Također, igrač u Fire Emblemu mora voditi računa i na prostorne pozicije na kojima se nalaze neprijatelji jer likovi imaju ograničeno kretanje po poljima zbog čega se mora voditi računa o kategoriji likova s kojim se upravlja. Slično je i sa strategijskim igrama poput Europe Universalis

IV (Paradox Development Studio, 2013) u kojoj igrač mora voditi odabranu državu pazeći na elemente trgovanja, administracije, diplomacije, sustava kolonija kao i ratovanja. Još jedan aspekt na koji treba obratiti pozornost su specifični vremenski intervali koje imaju brojne igre, a što zahtjeva vrlo brze reakcije želite li uspješno završiti igru. To također razlikuje videoigre od drugih umjetnosti.

Izraz individualnost, smatra Tavinor, teže je pripisati jednoj osobi u izradi video igara jer su one proizvod mnogo ljudi. Međutim, postoje primjeri samostalnih autora posebno u kategoriji „art gamesa“.

Od velike je važnosti i imaginativno iskustvo kao kriterij umjetnosti koji navodi Dutton. Videoigre potiču igrače na maštanje kroz avanture u fantastičnim svjetovima poput The Witchera 3, Final Fantasy sage, Bioshocka, The Legend of Zelda i mnogih drugih. Imaginativno iskustvo je dodatno pojačano izazovima kroz koje igrači trebaju izvršiti kao i ostalim detaljima u videoigri od audio elemenata, pronalaska brojnih knjiga koje dodatno obogaćuju iskustvo, upoznavanje različitih bića i slično. Videoigre posebno ističu sposobnost stvaranja i sudjelovanja u fiktivnim svjetovima, što se očituje kroz uronjenost igrača u svijet videoigre. Na taj način, videoigre pružaju bogato imaginativno iskustvo koje je temeljno za njihovo prepoznavanje kao oblik umjetnosti.

Razvoj reprezentacijskih sposobnosti videoigara je još jedan važan umjetnički aspekt koji navodi Dutton. Mogućnost da videoigre konstruiraju vizualne reprezentacije fikcijskih svjetova ostvaruje igrama potencijal da budu cijenjene kao umjetnički radovi unutar tih svjetova. Primjerice, igrači uživaju u impresivnim pejzažima u video igrama koje pružaju značajno estetsko iskustvo kao prašume kroz igrači hodaju u The Uncharted 4: A Thief's End ili vizure apokaliptičnog svijeta u The Last of Us. Ubisoftov Assassin's Creed je godinama vjerno imitirao građevine u raznim dijelovima Europe, pa tako imamo imitacije pariškog Notre-Dama, londonske arhitekture ili hramova antičke Grčke. Razvojni studio igara „Ubisoft“ je uz videoigru Assassin's Creed: Odyssey omogućio posebnu šetnju po grčkom svijetu pod nazivom „Discovery Tour: Ancient Greece” u kojoj se može neometano razgledavati rekonstruirana povijesna mjesta u edukacijske svrhe.



Slika 4 Prikaz kazališta u Delfima i Apolonova hrama ispod kazališta (donja slika) te rekonstrukcija u videoigri Assassin's Creed Odyssey (gornja slika) (Together in Transit, <https://togetherintransit.nl/assassins-creed-odyssey-greece-comparison-to-real-life/>, pristup, 29.7.2024.).

Duttonova disjunktivna teorija umjetnosti naglašava važnost institucija i tradicije u definiranju umjetnosti. Videoigre su ostvarile prihvaćanje u akademskim zajednicama kroz nagrade koje se dodjeljuju u više kategorija, a već godinama se videoigre uključuju u muzejske i galerijske postavbe što im pridaje legitimitet kao oblik umjetnosti. Primjerice, MoMA je imala izložbu pod nazivom „Never Alone: Video games and Other Interactive Design“ koja se sastojala od 14 videoigara koje su izabrane kao primjeri izvanrednog interaktivnog dizajna i kreativnosti.² Također, Smithsonian American Art Museum organizirao je izložbu The Art of Video Games koja je prikazivala revoluciju igara od 70-ih godina do suvremenih igara.³ U ožujku 2006. godine, francuski ministar kulture prvi je put okarakterizirao videoigre kao kulturno dobro i „oblik umjetničkog izraza“, te je

² Više na <https://www.moma.org/magazine/articles/798>, pristup 20.6.2024.

³ Više na <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>, pristup 20.6.2024.

dodijelio industriji videoigara poreznu subvenciju. Tada su dva francuska dizajnera igara, Michel Ancel i Frédérick Raynal, te japanski dizajner videoigara Shigeru Miyamoto uvršteni u Ordre des Arts et des Lettres. (Crampton, T., 2006) Još jedan primjer priznavanja videoigara od strane institucija ostvaren je u svibnju 2011. godine kada je Nacionalna zaklada za umjetnost Sjedinjenih Američkih Država u procesu prihvaćanju prijava za umjetničke projekte za 2012. godinu uključila „interaktivne igre“ u proces (Funk, J., 2011). Time je SAD priznao videoigre kao oblik umjetnosti.



Slika 5 Posjetitelj igraju Pac-man na izložbi „The Art of Videogames“u Smithsonian American Art Museum, CBS, <https://www.cbsnews.com/pictures/the-art-of-video-games-exhibit-opens-at-smithsonian/4/>

Ako ćemo tražiti i umjetničku namjeru u stvaranju videoigara svakako je možemo pronaći jer dizajneri i umjetnici stvaraju videoigre temeljene na svojim umjetničkim vizijama, emocijama i porukama koje žele poslati. Već sam navela Flower kao jedan od primjera u kojima je jasno izražena umjetnička vizija i fokus na postizanje opuštenosti i pozitivnih emocija u stvaranju estetski ugodne videoigre.

Kritika u svijetu videoigara, kao dodatni kriterij Duttonove definicije, dolazi od časopisa za gaming kulturu, tiskanih medija i online recenzija. Najpoznatiji izvori recenzija su IGN (Imagine Games Networ), GameSpot, Eurogamer i Metacritic. Postoje i godišnje manifestacije za dodjelu nagrada poput The Game Awards, Golden Joystick Awards, BAFTA Games Awards, Game Developers Choice Awards i drugih. No, Tavinor napominje da se često kritika igara može smatrati samo dijelom marketinške strategije, s recenzijama koje su ponekad više reklamni alati nego nepristrane procjene. Također, online izvori, iako potencijalno nepristrani, sadrže recenzije loše kvalitete što rezultira poteškoćama u povezivanju videoigara s drugim umjetničkim formama (Tavinor, 2009: 185-186.).

Treba uzeti u obzir i Duttonovu ideju „specijalnog fokusa“. Ova karakteristika se definira kao fokus iskustva kojim se pristupa umjetničkim djelima te se koristi za izdvajanje različitih situacijskih značajki umjetnosti koji se razlikuje od ostatka života. Fokus iskustva u videoigramima implicira da videoigre nude specifičnu vrstu estetskog iskustva odvojenog od svakodnevnog života (Tavinor, 2009: 187) Nadalje, poseban fokus može se odnositi na kulturni značaj videoigre, poštovanje i ozbiljnost s kojom ju zajednica doživljava. Tavinor navodi primjer Grand Theft Auto IV iz 2008. godine što se doživljavalo kao poseban događaj u gaming zajednici te se dugo iščekivala. (Tavinor, 2009: 187).

S obzirom na to da se mnoge videoigre mogu pronaći u elementima koje Gaut i Dutton navode kao nužne za smatranjem nečega umjetničkim djelom, čini se da ih se može smatrati umjetnošću. Dakle, videoigre se značajno preklapaju s klasičnom umjetnošću. Videoigre posjeduju estetske, narativne i emotivne dimenzije zbog kojih se mogu svrstati u kategoriju umjetnosti. No, svakako treba uzeti u obzir i njihove specifične kvalitete koje tradicionalno umjetnosti nemaju.

2.4. Protiv usporednog pristupa umjetnosti i potraga za oblikom umjetnosti u koji spadaju videoigre

Zach Jurgensen argumentirao je protiv usporednog pristupa umjetnosti te kaže: „Dok ova strategija može biti uvjerljiva, ona čini mediju videoigara medvjedu uslugu pozivajući ljude da videoigre smatraju umjetničkim djelima unatoč njihovoj igračkoj prirodi; a ono što proučavanje videoigara kao umjetničkih djela čini vrijednim dijelom je naše razumijevanje njih kao igara“ (2018: 60).

Dakle, videoigre bi se morale adresirati prema njihovim vlastitim umjetničkim uvjetima uzimajući u obzir gameplay i interaktivnost kako bi utvrdili kakav su oblik videoigre i koje su njihove umjetničke i estetske vrijednosti.

Aderemi Artis analizira ulogu ekstremne težine u estetici videoigara (2021). Argument o ekstremnoj težini možemo sažeti ovako: izuzetno teške video igre ne omogućuju igraču potrebnu pažnju za estetsko vrednovanje, što ih čini nesposobnima za kreiranje estetskog suda. Važnost ovog argumenta se vidi i iz činjenice da se u pojedinim videoigrama ekstremna težina predstavlja oblik izvrsnosti. (Artis, 2021)

Dominic Lopes, ponudio je odgovor na ovaj argument putem koncepta reflektivnog estetskog vrednovanja videoigara: „Vrednovanje (estetsko) u trenutku igranju igre konzistentno je s refleksijom o samoj igri kroz neki period. Promatrajući ponovljene prikaze i njihove promjene kao rezultat radnji, igrači promatraju igru kao generator mogućnosti, što otvara prostor za refleksiju o samoj igri“ (Lopes 2010: 117).

Jurgensen nudi detaljniji model reflektivnog estetskog vrednovanja videoigara. Prikazuje analizu interakcije i narativnih elemenata u igrama „Braid“ i „The Last of Us“ kako bi pokazao doprinosi li to ili umanjuje njihovu estetsku vrijednost. Jurgensen tvrdi da je „očekivanje neuspjeha potrebno za zadržavanje interaktivnosti za igrača, jer bez prijetnje neuspjeha angažman s igrom prelazi u manipulaciju umjesto interakcije“ (Jurgensen 2018: 69). Ako igrač u Braidu ne uspije prijeći zadatak, može premotati vrijeme prije trenutka neuspjeha. Jurgensen primjećuje da ovaj mehanizam premotavanja vremena u Braidu prati razvoj narativa koji naglašava žaljenje i želju za vraćanjem vremena u romantičnom kontekstu. Jurgensen zaključuje da iako neke sekvence u Braidu mogu biti toliko teške da potpuno zaokupe pažnju igrača, nakon završetka igre igrač može dostići duboko reflektivno vrednovanje videoigre u cijelosti, uključujući gameplay i narativne elemente. (Jurgensen, 2018) Na ovaj način argument o ekstremnoj težini može biti zaobiđen.

Još jedan odgovor na argument iz ekstremne težine dao je Robson u teoriji performativnog vrednovanja. On tvrdi da čak i ako je igrač potpuno apsorbiran u trenutnom igranju, njihova izvedba može biti cijenjena od strane promatrača koji nije zaokupljen igrom. (Robson, 2018: 79) Također, tvrdi Robson da je estetika izvedbe video igara sadržajno i teoretski značajna, te se značajno razlikuje od estetike izvedbi u drugim područjima.“ (Robson, 2018: 81). Dakle, iako

igrač ne može estetski cijiniti vlastito igranje zbog usmjerenosti na rješavanje ekstremno teških izazova u nekim video igrama, to mogu činiti osobe koje prate njegovu video igru na način koji je drugačiji od drugih estetskih izvedbi. Čini se da ovakva Robsonova argumentacija može pobiti argument iz ekstremne težine videoigara.

Postoji mogućnost prilagodbe argumenta o ekstremnoj težini koji se naziva slabiji argument o ekstremnoj težini, koji se može sažeti na sljedeći način: ponekad je potrebno da igrač, tijekom najizazovnijih trenutaka u teškim zadacima nekih video igara, potpuno posveti svoju pažnju zadacima igranja. Stoga, tijekom tih perioda, nije moguće da igrač istovremeno sudjeluje u video igri i estetski doživljava videoigru (Artis, 2021: 66). Ključna implicitna tvrdnja u slabom argumentu ekstremne težine je ta da pažnja posvećena obavljanju zadataka u video igri ne može biti identična posvećivanju pažnje estetskoj značajki videoigre ili estetskim značajkama koje se mogu pojaviti tijekom igranja video igre. Artis objašnjava kako se to posebno može vidjeti u „twitch“ video igrama, koje su usredotočene na „twitch gameplay“, klasični primjeri takvih videoigara su Pac-Man, Frogger i Donkey Kong. Ove igre zahtijevaju kontinuirane, složene, brze i teške tjelesne pokrete igrača tijekom igranja, s naglašenim tradicionalnim metodama kontrole kao što su joystick ili gamepad. (Artis, 2021: 66-67) Za razliku od video igara koje se temelje na potezima, poput serije Europa Universalis, one se oslanjaju na relativno lagane kontrole i ne zahtijevaju tako brze sekvence pokreta. Mnoge moderne video igre kombiniraju twitch gameplay s kinematografskim sekvencama i drugim značajkama koje nisu twitch gameplay. Ako video igre posjeduju twitch gameplay postajat će izazovne sekvence igranja koje će inhibirati estetsko vrednovanje. Dakle, izvrsnost koju takve sekvence video igre zahtijevaju od igrača je obrnuto povezana s njihovom sposobnošću estetskog angažmana.

Artis analizira kako izvođenje tjelesnih pokreta koji su potrebni za gameplay twitch videoigara može uključivati estetsko vrednovanje tih pokreta od strane samih igrača. To je pokazao uspoređujući ostale aktivnosti koje zahtijevaju intenzivne tjelesne pokrete kao što je ples tijekom kojeg plesač može biti usmjeren na estetsko vrednovanje vlastitih pokreta dok izvodi ples (Artis, 2021: 67-68). No, iako ples nije dobar primjer usporedbe, možemo twitch gameplay gledati i iz perspektive sportskih aktivnosti. David Best, u svojoj raspravi o estetici sporta, daje primjere takvih epizoda: dobro izveden skok, fino tempirani udarac u squashu, glatko izvedena serija pokreta u gimnastici (1978: 11-2) Best tvrdi da te epizode nisu refleksivne i ne uključuju

eksplicitnu pažnju na estetske značajke pokreta, već su intrinzično povezane s onim što osoba radi. (Best, 197: 112). Ako na ovaj način usporedimo twitch gamplay možemo razumjeti kako igrač može imati epizode proprioceptivnog estetskog vrednovanja, čak i kada je intenzivno usmjeren na dovršavanje zadataka u igri. Također, možemo razumjeti kako bi pokušaj usmjeravanja pažnje na vlastite pokrete mogao biti kontraproduktivan.

Thi Nguyen tvrdi da estetska izvrsnost u igranju video igara dolazi iz harmonije između igrača i izazova. To se događa kada igrač dolazi do ruba vlastitih mogućnosti. (Nguyen, 2020: 12) Videoigra *Demon's Souls* možemo navesti kao primjer igre koja je zahtjevna za refleksne sposobnosti igrača. Artis navodi kako je twitch gameplay dizajniran za stvaranje epizoda harmonije, često ograničavajući resurse kao što su streljivo, magije, životne jedinice itd., kako bi igrač imao samo ograničen broj prilika za napredak. Uspjeh u ovim scenarijima može proizvesti iskustva intenzivne harmonije. (2021: 72)

Još jedan bitan aspekt za raspravu je elegancija, koja prema Davidu Bestu, predstavlja dovršetak zadatka s maksimalnom ekonomičnošću i učinkovitošću, gdje svaki suvišan pokret umanjuje kvalitetu izvedbe (1978: 106) U video igrama, elegancija se može manifestirati kroz strategije koje uključuju minimalno trošenje resursa. Primjeri elegancije u videoigrama su tzv. „speedrunovi“, gdje igrači pokušavaju dovršiti igru u najkraćem mogućem vremenu, često koristeći greške u igri za postizanje cilja (Artis, 2021: 70).

Harmonija i elegancija mogu se i isprepletati. Na primjer, u videoigri *Metroid: Samus Returns*, igrači često prvo prolaze vrlo teško kroz početno područje igre, a kasnije se vraćaju s novim vještinama i opremom kako bi početno područje prošli s minimalnim naporom, što pokazuje vezu između harmonije i elegancije (Artis, 2021: 71).

Dakle, Artis u analizi pokazuje kako twitch gameplay zauzima važno mjesto u estetici video igara jer naglašava njegovu sposobnost da pruži intenzivna i estetski zadovoljavajuća iskustva kroz motorički zahtjevne izazove. Unatoč razvoju video igara prema sve kompleksnijim vizualnim i narativnim standardima, twitch gameplay i dalje ostaje bitan mnogim igračima i kritičarima zbog jedinstvene sposobnosti ovakvih igara da stimuliraju i estetiziraju motoričke sposobnosti igrača i njegove brze reakcije.

2.5. Videoigre kao digitalna umjetnost

Videoigre svrstavaju se u digitalnu umjetnost. „Digitalna umjetnost“ u najširem smislu pojma odnosi se na umjetnost koja se oslanja na računalno bazirano digitalno kodiranje ili na elektroničko pohranjivanje i obradu informacija u različitim formatima—tekst, brojevi, slike, zvukovi—u zajedničkom binarnom kodu (Thompson-Jones, 2023). Ona obuhvaća širok raspon medija, od računalne, generativne, robotske, kinetičke i mrežne umjetnosti, do post-internetske, virtualne stvarnosti i proširene stvarnosti. Podrijetlo digitalne umjetnosti može se pratiti od ideologija prisutnih u avangardnim umjetničkim pokretima prve polovice 20. stoljeća. Pokreti poput modernizma, futurizma, apstrakcije i op-art-a odgovarali su na brzi razvoj transportnih i komunikacijskih sustava te na nova znanstvena otkrića nastala kao posljedica ratova. Potencijal modernih tehnologija kao alata u umjetnosti počeo se istraživati tek kada je pristup njima postao sve dostupniji od 1950-ih. Ključ za umjetničke prakse u ranim danima digitalne umjetnosti bila je sposobnost umjetnika da uspostave odnose sa znanstvenim institucijama koje su bile spremne dijeliti pristup svojim računalnim tehnologijama. Do sredine 1980-ih godina, značajna smanjenja veličine i troškova računala, u kombinaciji s napretkom u programskom softveru, dovela su do sve veće dostupnosti računala za upotrebu u uredima i kod kuće. Uvođenje World Wide Web-a 1991. godine dodatno je povećalo pristupačnost osobnog računalstva, omogućujući korisnicima da budu međusobno povezani i razmjenjuju informacije unutar globalne mreže. Gaming kultura je tada napredovala, formirale su se zajednice kako bi dijelile resurse i javno vodile rasprave o tehnološkim infrastrukturama i raznim digitalnim alatima. Činjenica da je tehnologija postala pristupačnija od tog razdoblja nadalje označila je novu eru za digitalnu umjetnost.



Slika 6 Fotografija iz videoigre „Cube Quest“, Paul Allen Newell, 1984, United States. Museum no. E.986-2008. © Victoria and Albert Museum, London

2.6. Koncept interaktivnosti u videoigrama

Interaktivnost utječe na umjetničku interpretaciju videoigara te je jasno da se zbog interakcije s publikom one trebaju smatrati interaktivnim djelima. Unutar studija igara i tehnološkog pisanja postoji određena skepsa prema korisnosti ili koherentnosti koncepta interaktivnosti (Manovich, 2001; Aarseth, 1997). Lopes je definirao interaktivnost u umjetničkom kontekstu kao situaciju gdje korisnik donosi odluke koje utječu na umjetničku strukturu djela kako se ono prikazuje (2001). Gaut ističe da, budući da neke izvedbene umjetnosti ovlašćuju izvođača da mijenja djelo u procesu interpretacije, bez da djelo time postaje interaktivno, interaktivna djela su ona u kojima “publika” ima specifičnu oblikovnu ulogu (Gaut, 2010: 143). Dakle, interaktivno umjetničko djelo je ono u kojem publika donosi odluke koje utječu na umjetničku strukturu prikaza djela. Interaktivnost se jasno vidi u videoigrama, primjerice *Witcher 3* ili *Cyberpunk 2077* omogućuju igračima da

odaberu priču koju žele za svog junaka pa zatim koje zadatke prihvatiti, moralne odluke koga ubiti ili spasiti, kako oblikovati osobnost svojeg lika i slično. Ove vrste odluka u igri utječu na varijacije te omogućuju višestruke završetke. Kako bi objasnio više mogućih prikaza kod interaktivnih digitalnih umjetničkih djela Dominic Preston navodi tvrdnju: „Za bilo koje umjetničko djelo, svaki mogući set strukturnih i estetskih svojstava F je tip prikaza tog umjetničkog djela“ (Preston 2014: 271). Prema tome postoje videoigre koje ne sadrže jedan jedini ispravan prikaz, kao mnoge RPG videoigre, koje imaju visoke stupnjeve varijabilnosti prikaza jer mogu završiti na jedan način u prvom igranju, a zatim potpuno drugačije u drugom s obzirom na odabire igrača. Umjesto toga, takva djela sastoje se od više tipova prikaza i različitih prikaza, što znači da će korisnici generirati jedan od mogućih tipova prikaza (i njihove prikaze) svaki put kada ponove igru.

Interaktivnost nije samo svojstvo videoigre jer je prisutna i u drugim djelima digitalne umjetnosti, kao i u nekim ne-digitalnim umjetničkim djelima. Međutim, u videoigrama izbor igrača ima poseban utjecaj na njihovu ontologiju kao umjetničkog oblika, zbog čega je interaktivnost ključna za razumijevanje načina umjetničkog stvaranja, izražavanja, izvedbe i interpretacije u videoigrama. Mnoge mainstream igre dobro koriste interaktivnost u videoigrama, primjerice Red Dead Redemption 2, Grand Theft Auto V, The Witcher, Fallout 4, u kojima su se igrači mogli povezivati s videoigrama i umjetnosti na ovaj način. Sve više se brojni teoretičari i istraživači posvećuju ovom elementu videoigara kako bi se istražile videoigre kao interaktivna umjetnost.

3. Emocije u video igrama

Velika većina igrača u jednom trenutku tijekom igranja videoigara osjetila je frustraciju, odličan primjer su Dark souls videoigre koje su zbog svoje težine kod mnogih igrača izazvale ljutnju. Ponekad videoigre mogu izazvati osjećaj dosade, primjerice kada zadaci nisu dovoljno zanimljivi ili izazovni. Mnogo puta videoigre će izazvati različite emocije poput sreće, tuge, straha pa čak i gadljivosti. Kroz ovo poglavlje vidjet ćemo kako filozofske teorije emocija mogu objasniti emocionalne reakcije kod igrača videoigara. Također, odgovorit ćemo na pitanje kako dizajn i fikcija utječu na emocije igrača. Za raspravu o emocijama u fikciji kao što su videoigre potrebno je razumjeti raspravu u filozofiji o emocijama u fikciji odnosno paradoksa fikcije koju ću na početku objasniti.

3.1. Videoigre kao fikcija

Videoigre jesu fikcija jer iako se razlikuju od ostalih medija, poput knjiga i filmova, one sadrže dijelove fikcije. Videoigre, kao i romani, sadrže likove, naraciju i svjetove kako bi stvorile priču, emocije i ideje za igrače. Također, videoigre mogu istraživati duboke teme i poruke, kao što su moralne dileme, identitet, sloboda, i ljudska priroda. Grant Tavinor je u radu u kojem se bavi pitanjem jesu li videoigre fikcija pokazao kako fikcija i virtualnost videoigara nisu suprotstavljene već su koncepti koji se preklapaju, a videoigre često predstavljaju virtualne fikcije (Tavinor, 2009: 43). Videoigre za razliku od knjiga igračima omogućuju interakciju što znači da za razliku od čitatelja romana igrač ima puno veću ulogu u određivanju fiktivnih događaja. Zbog interaktivne prirode videoigara igrači aktivno sudjeluju u oblikovanju ishoda priče te mogu istraživati fiktivni svijet u kojem se nalaze posebno ako se radi o tipu videoigre otvorenog svijeta gdje igrači mogu vlastitim tempom istražiti svaki kutak svijeta u kojem se nalaze. Zbog interaktivnosti videoigara Tavinor videoigre naziva interaktivna fikcija (Tavinor, 2009: 53). Videoigre osim što prikazuju imaginarnu svjetove i narative već ti svjetovi na različit način reagiraju na interakciju igrača jer igrači svojim akcijama na kontroleru ili tipkovnici utječu na tijek i razvoj fiktivnog događaja ili svijeta (Tavinor, 2009: 53). Dakle, bitna karakteristika interaktivne fikcije jest fizička interakcija. Još jedan bitan element je oblikovanje priče jer igrači svojim odabirima utječu na ishode videoigre te tako svojim odabirima mijenjaju karakterizaciju likova i tijek događaja (Tavinor, 2009: 60).

Većina videoigara sadrži dijelove fikcije čiji dizajneri kreiraju kvalitetne narative. Igre uključuju prikaze mjesta, događaja i likova u zamišljenim svjetovima. Na primjer Red Dead Redemption je priča o Johnu Marstonu je fiktivni lik koji je nije stvarna osoba te je svijet videoigre izmišljen, iako podsjeća na američki jugozapad. Igrač koji se upušta u igru vođen je prikazima fikcije, zamišlja da čovjek po imenu John Marston postoji i da ima razne osobine koje su mu pripisane u toj fikciji. Zatim o fiktivnom svijetu igre i Marstonovu priču. Također je bitno da su aktivnosti koje igrač izvodi u svijetu igre, a koje čine velik dio igranja, fiktivne. Što znači da igrač koji igra Red Dead Redemption zapravo ne jaše konje, ne lovi kojote niti se bori u dvobojima već se te stvari događaju fiktivno jer igrač zamišlja da njegov lik sudjeluje u tim aktivnostima na temelju prikaza koji su proizvedeni njegovim sudjelovanjem u igri (Tavinor, 2009: 70).

3.2. Emocije i paradoks fikcije

Da bismo objasnili raspravu u suvremenoj filozofiji o emocijama pogledat ćemo teoriju Jennifer Robinson (2005). Robinson navodi kako je najprihvaćenija tzv. „kognitivna teorija emocija“ (Robinson, 2005: 8). Robinson pokazuje na primjeru usporedbe situacije zaljubljenosti i trčanja uz stepenice koje su razlike značenja fizioloških reakcija. Ako pogledamo primjere drhtavog osjećaja koji osoba doživi kad je zaljubljena i drhtavog osjećaja koji osoba doživi kad prebrzo trči uz stepenice, vidjet ćemo da je razlika što u prvom slučaju osjećaj uzrokuje brz otkucaj srca koji je posljedica naglog napora dok se u drugom slučaju povećanje otkucaja srca čini uzrokovano prosudbom koju osoba donosi, da je stigla voljena osoba (Robinson, 2005: 7).

Teorija prosudbe također objašnjava zašto dio ponašanja ili sklonost ka određenom ponašanju ponekad jesu, a ponekad nisu rezultat emocije. Robinson to pokazuje na primjeru ljubavi. Ako brinemo i volimo osobu, naše se ponašanje može uvjerljivo shvatiti kao rezultat naše prosudbe da nam je to bliska osoba, dobra osoba s kojom je ugodno provoditi vrijeme. S druge strane, ako brinemo za neku osobu i volimo ju isključivo zbog osjećaja dužnosti, tada je briga i voljeno ponašanje uzrokovano osjećajem dužnosti. U drugom slučaju možemo izostaviti prosudbu da nam je to bliska osoba te možemo biti ravnodušni prema toj osobi te ju zapravo ne voljeti (Robinson, 2005: 6). Teorija, također, objašnjava kako isto ponašanje može biti karakteristično za dvije različite emocije. Robinson za objašnjenje tvrdnje koristi primjere srama i stida. Čini se da je razlika između njih kognitivna. Sram možemo osjećati kada prosudimo da smo na neki način

poniženi što će dovesti u pitanje samopoštovanje osobe. Za razliku od srama, kada osjećamo stid prosuđujemo da smo se našli u socijalno neugodnoj situaciji, ali ne nužno u situaciji koja će nam umanjiti samopoštovanje (Robinson, 2005: 8). Pomoću ove teorije, smatra Robinson, možemo najbolje objasniti emocije.

Sada dolazimo do paradoksa fikcije koji je najjasnije postavio Colin Radford 1975. godine u svom radu „How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?“. Paradoks se bavi pitanjem kako i zašto doživljavamo stvarne emocionalne reakcije na fiktivne događaje i likove za koje znamo da nisu stvarni. Paradoks se sastoji od tri premise:

(1) da bismo bili emocionalno dirnuti nečim što saznamo o ljudima i situacijama, moramo vjerovati da ti ljudi i situacije zaista postoje ili su postojali;

(2) „vjerovanja o postojanju“ izostaju kada svjesno čitamo fiksijske tekstove;

(3) fiksijski likovi i situacije zaista nas mogu dirnuti.

Colin Radford tvrdio je da je naša prividna sposobnost da emocionalno reagiramo na fiksijske likove i događaje „iracionalna, nedosljedna i nekonzistentna“ (1975: 75). To temelji na tvrdnjama da su (1) vjerovanja o postojanju objekata naših emocija (primjerice, da likovi zaista postoje) nužna da bismo bili emocionalno dirnuti te da (2) takva vjerovanja nedostaju kada svjesno sudjelujemo u fiksijskim djelima. No, činjenica je da nas (3) takva djela ponekad zaista dirnu. Radford zaključuje: „naša emocionalna reakcija na umjetnička djela, iako nam je vrlo „prirodna“ i na taj način samo previše razumljiva, uključuje nas u nedosljednost i tako u nekonzistentnost“ (1975: 78).

Potrebna su vjerovanja o postojanju, primjerice ako ono što smo prvotno mislili da je istinit prikaz nečeg srcegradajućeg ispadne lažno, fikcija i mi kasnije to saznamo, više se ne bismo osjećali kao prije, možda bismo osjećali nešto drugo, poput srama jer smo bili zavarani. Radford stoga tvrdi: „Čini se da mogu biti dirnut nečijom nevoljom samo ako vjerujem da mu se dogodilo nešto strašno. Ako ne vjerujem da nije i ne pati ili što god, ne mogu tugovati ili biti dirnut do suza“ (1975: 68). Takva vjerovanja nedostaju kada svjesno sudjelujemo u fikcijama.

Jedan od glavnih prigovora drugoj premisi koju Radford razmatra tvrdi da barem dok smo zaokupljeni fikcijom, čini se da „zaboravljamo“ da ono što čitamo ili gledamo nije stvarno. Dakle, ako smo uronjeni u svijet romana, filma ili videoigre mi privremeno izgubimo svijest o fikcionalnom statusu djela. Kao odgovor na taj prigovor, Radford nudi dva razmatranja. Prvo, ako bismo doista zaboravili da ono što čitamo ili gledamo nije stvarno, tada najvjerojatnije ne bismo osjećali bilo koji od različitih oblika zadovoljstva koji često prate druge, više „negativne“ emocije (poput straha, tuge i sažaljenja) u fikcionalnim, ali ne i stvarnim slučajevima, a drugo da činjenica da ne „pokušavamo nešto učiniti ili mislimo da bismo trebali“ (1975: 71) kada vidimo da je simpatičan lik napadnut ili ubijen u filmu ili predstavi, implicira našu stalnu svijest o fikcionalnom statusu tog lika čak i dok smo dirnuti onim što mu se događa. Radford smatra da se njegova treća premissa, da nas fikcijski likovi sami po sebi mogu dirnuti za razliku od stvarnih ljudi u sličnim situacijama, ne može poreći. Tako njegov zaključak da su naši emocionalni odgovori na fikciju iracionalni čini se valjan. U članku iz 1977. godine Redford se posebno osvrće na emociju straha, kada tvrdi da su vjerovanja o postojanju: „Nužan uvjet da bismo bili nepogrešivo, racionalno ili konzistentno uplašeni. Rekao bih da je naš odgovor na pojavu čudovišta brutalan i da je u neskladu s našim znanjem o tome što ono jest, što u kombinaciji s našim distanciranim znanjem da je to samo horor film, dovodi do toga da se smijemo—filmu i sebi jer smo se uplašili“ (1977: 210).

Kendall Walton zastupa stajalište o paradoksu fikcije koje pokazuje da „fikcijske“ emocije zapravo nisu prave emocije i da su to tzv. „kvazi-emocije“. Walton negira premisu (3), tvrdeći da nije doslovno istinito da se bojimo čudovišta iz horor filmova ili osjećamo tugu zbog tragičnih junaka grčke drame. Walton će braniti premisu (2) naglašavanjem ponašajnih razlika između naših odgovora na stvarne i fikcionalne likove i događaje. Ali, za razliku od Radforda, koji analizira stvarne slučajeve emocionalnih reakcija i vjerojatnost njihovog nestanka kada se promijene uvjeti u pozadini kako bi obranio premisu (1), Walton se poziva na „zdravi razum“ kako bi dokazao svoju tvrdnju:

„Čini se kao načelo zdravog razuma, jedno koje ne bi trebalo biti napušteno ako postoji bilo koja razumna alternativa, da strah mora biti praćen, ili mora uključivati, vjerovanje da je netko u opasnosti“ (1978: 6-7).

Walton koristi primjer Charlesa, koji gleda horor film o strašnoj zelenoj sluzi. (1978: 5) Charles se osjeća prestravljeno dok promatra kako sluz uništava zemlju. Nakon filma, priznaje da ga je

sluz užasnula. Walton u svojoj filozofiji tvrdi da Charles zapravo nije bio prestravljen jer njegova reakcija podsjeća na reakciju osobe koja bi se bojala stvarne katastrofe. Dok je gledao film, Charles je imao fiziološke reakcije poput napetih mišića, stiskanja fotelje, ubrzanog pulsa i povišenog adrenalina. Iako su te reakcije slične pravim emocijama, Walton tvrdi da to nije pravi strah, već stanje koje naziva kvazi-strahom. Walton tvrdi da opisivanje sebe kao prestravljenog tijekom gledanja horor filma ne dokazuje ništa, čak i ako je osoba iskrena. Prema Waltonu, možemo biti prestravljeni nečim strašnim iz filma, ali se toga ne možemo bojati ako znamo da nismo u opasnosti. Walton također zaključuje da horor filmovi mogu izazvati stvarne strahove od određenih stvari u budućnosti. Kao primjer navodi film „Ralje“, koji je mnogima izazvao strah od stvarnih morskih pasa, zbog čega izbjegavaju plivati u oceanima. No, to ne znači da su se bojali izmišljenih morskih pasa iz filma Slično tome, ako je Charles osoba sa srčanim problemima može se bojati filma zbog mogućnosti srčanog udara izazvanog uzbuđenjem. Taj strah je stvaran, ali je strah od efekta filma, a ne od prikazanih morskih pasa (1978: 10)

U argumentaciji da su Waltonove kvazi-emocije nepotrebni teorijski entiteti, neki filozofi ukazuju na slučajeve nevoljnih reakcija na vizualne podražaje, poznate kao „efekt iznenađenja“. Efekt iznenađenja se u filmskoj terminologiji odnosi na situacije u kojima osjećaji anksioznosti, odbojnosti ili gađenja očito nisu izmišljeni, budući da te reakcije uopće ne ovise o činjenici vjerujemo li u postojanje onoga što vidimo. Na primjer, Simo Säätelä tvrdi da se strah lako može pomiješati sa šokom, iznenađenjem, anksioznošću itd. U tim slučajevima postojanje ili nepostojanje objekta gotovo da i nije važno (1994: 29) Kada razmatramo strah u fikcionalnim kontekstima, u ovim situacijama se radi o pogrešnoj identifikaciji senzacija i osjećaja. Säätelä i Neill (1991) su sugerirali kako je problem s pretvaranjem ovog prigovora u cjelovitu teoriju emocionalnog odgovora na fikciju to što postoje barem neki slučajevi straha od fikcija gdje efekt iznenađenja nije prisutan. Drugi problem je što nije jasno koji su ekvivalenti efekta iznenađenja u slučaju emocija poput sažaljenja i žaljenja. Sličan prigovor Waltonovim kvazi-emocijama iznio je Glenn Hartz (1999). On tvrdi da naši odgovori na fikciju nisu neovisni o vjerovanjima, već su pre-svjesni, što znači da stvarna vjerovanja, koja nisu svjesno doživljena, automatski se generiraju određenim vizualnim podražajima. Ta su vjerovanja nespojiva s onim što gledatelj, potpuno svjestan gdje je i što radi, eksplicitno priznaje.

Prema Peteru Lemarqueu emocionalni odgovor na fikciju razlikuje se od emocionalnog odgovora na stvarne likove i događaje. Mi ne moramo vjerovati u stvarno postojanje entiteta ili događaja, već je dovoljno „mentalno predstavimo“ mislima. Prema njemu su, na primjer, strah i sažaljenje, usmjereni kao misli u našem umu (Lemarque, 1978).

Michael Weston (1978) tvrdi da emocionalni odgovor na fiksijski lik ne ovisi o tome vjerujemo li da lik zaista postoji. Kao primjer, navodi Juliju, čiju smrt možemo oplakivati iako ne vjerujemo da je stvarno umrla. Da bismo izbjegli paradoks, potrebno je prepoznati stvarni ili odgovarajući predmet. Fiksijski događaj može nam pomoći razumjeti stvarni događaj. Ono što nas zapravo pogađa nije sama smrt Julije, već ideja takve smrti koja bi se mogla dogoditi u stvarnom životu. Dakle, Julijina smrt nije potpuno fiksijska jer se odnosi na ideju smrti. Taj sadržaj razumijemo kroz pojam tragičnog stradavanja. Weston ovim primjerom pokazuje da ljudi reflektiraju o događajima i njihovom značenju u stvarnosti, te da su emocije koje se javljaju kao reakcija na fikciju zapravo rezultat tih refleksija.

Murray Smith daje primjer u prilog kognitivne teorije pa kaže: „zamislimo kako držimo oštricu oštrog noža i zatim nam je netko izvuče iz ruke, režući nam meso na ruci. Ako ste zadrhtali kao reakcija na tu ideju, niste to učinili jer ste vjerovali da vam je ruka rezana nožem“ (Smith, 1995: 116).

Robinson daje vrlo dobru teoriju za raspravu o paradoksu fikcije koja je dobra i za analizu emocionalnih reakcija u videoigrama. Robinson pokazuje da ljudi koji čitaju dijela fikcije dijele zajedničke interese s fiksijskim likovima. Na taj način ukazuje kako reagiramo na određenu ideju o kojoj autor piše zato što nam je ta ideja važna. Robinson kaže da priča mora biti ispričana na način da čitatelju bude stalo do događaja koje opisuje te navodi: „Ako ću emocionalno reagirati na lik Anu Karenjinu, ono što joj se događa mora mi biti na neki način važno. Kada čitam Anu Karenjinu, duboko mi je stalo do sudbine likova, posebno same Ane: ne želim da padne pod taj vlak. Ne sviđa mi se Karenjinova glupa prijateljica koja mu se posvećuje i vodi ga u praznovjerje. Želim da Karenjin bude razumljiviji, manje osjetljiv na svoj imidž, manje krut i ogorčen. Reagiram na likove na način koji sugerira da osjećam da su moji vlastiti želje i interesi na neki način u pitanju u onome što im se događa.“ (2005: 114) Pokazuje Robinson kako su emocionalni odgovori također fiziološki odgovori jer će osobe oko nas moći vidjeti naše tjelesno ponašanje uzrokovano emocijom. Dakle, ako stvarno osjećamo tugu zbog Ane Karenjine, onda ćemo doživjeti fiziološke

promjene, primjerice na našem licu vidjet će se ekspresija karakteristična osjećaju tuge, možemo pustiti i suzu. Također, možda ćemo doživjeti tendencije djelovanja jer nam se pojavi želja da želimo pomoći Ani te imamo tendenciju djelovati kako bi to postigli (2005: 114). Međutim, svjesni smo da ne možemo učiniti ništa kako bi pomogli Ani Karenjini jer znamo da je to fikcija i da nema odgovarajuće akcije koju možemo poduzeti u vezi toga. Robinson pokazuje da ako smo u emocionalnom stanju, onda su to ne-kognitivne afektivne procjene koje usmjeravaju moju pažnju na one aspekte priče koji za nas imaju neku značajku. Emocionalni odgovor je fiziološki odgovor pokrenut ne-kognitivnom afektivnom procjenom koja instinktivno i automatski procjenjuje svijet u smislu mojih želja i želja, mojih ciljeva i interesa, ili, možda, u smislu određenih osnovnih procjena koje odgovaraju nekom skupu osnovnih emocija: Ovo je prijatna! Ovo je uvreda! Ovo je divno! i tako dalje (2005: 114). No, Robinson zaključuje kako emocija nije samo fiziološki odgovor uzrokovan afektivnom procjenom. Primjerice, nakon afektivne procjene Prijatna! kognitivna procjena može potvrditi afektivnu procjenu (da, opasnost je blizu; tamo je pljačkaš u mraku) ili može negirati afektivnu procjenu i zaustaviti fiziološke promjene (nema opasnosti: to nije pljačkaš koji vreba u mraku; to je sjena drveta), ili može dovesti do nove afektivne procjene (to nije pljačkaš; to je moj voljeni koji se neočekivano vratio iz rata) i novog slijeda fizioloških i motoričkih promjena (2005: 115). Dakle, kada je djelo fikcije vješto kreirano, moguće je da ih naši početni afektivni odgovori na događaje i likove tretiraju kao da su stvarni. Tada budemo emocionalno angažirani za djelo fikcije te počinjemo vezati naše vlastiti interesi i želje za djelo koje čitamo, gledamo ili igramo. Na temelju angažiranosti u fikciju donosimo afektivne procjene djela, a te procjene fiziološki utječu na nas te moguće stvaraju emocionalna sjećanja. No, dok to činimo i dalje smo svjesni da se radi o djelu fikcije, a ne stvarnom životu te također uživamo u fikcijskom djelu.

3.3. Primjer videoigre i proživljavanje emocionalnih stanja

Teorija koju je Robinson razvila može nam pomoći u razumijevanju emocija u videoigrama. Iako znamo da su fiktivni likovi i događaji nerealni, naše kognitivne procjene unutar konteksta fikcije mogu izazvati stvarne emocionalne reakcije. Na primjer, dok igram videoigru *The Last of Us* i lik Joela kojim upravljam nalazi se u opasnosti osjetila sam strah i anksioznost iako se radnja ne događa u stvarnom svijetu. Na moje osjećaje utjecala je i mračna, jeziva atmosfera napuštenih prostora te popratna glazba. *The Last of Us* je video igra koja prati Joela i Ellie na putovanju kroz

apokaliptični svijet. Ova videoigra ima jasnu narativnu strukturu te likove koji se karakterno razvijaju tijekom putovanja. Kroz priču o Joelu i Ellie, suočila sam se s moralnim dilemama, strahom od drugih ljudskih bića te strahom od zaraženih osoba. Doista sam se nadala da Ellie može biti rješenje za lijek te je uslijedilo veliko razočaranje na posljednjem dijelu videoigre. Dok prolazim s likom Joela kroz napuštene zgrade osjećala sam nelagodu te strah zbog mogućeg napada od zaraženih osoba, ali i ne zaraženih ljudi koji čine bilo što da prežive pa to uključuje pljačku i zarobljavanje ljudi u prolazu. Na igrača se jasno prenijela napetost situacije kroz koju prolaze likovi. Moje fiziološke reakcije su se vidjele kroz emocije tuge, jeze, sreće i straha. U pojedinim situacijama osjećala sam trnce koji mi prolaze kroz tijelo, kao i povećani srčani ritam te napade adrenalina u napetim akcijskim scenama. Također, uhvatila sam se kako se smijem u trenucima radosti koje su likovi mogli doživjeti u otužnoj atmosferi apokaliptičnog svijeta. Dakle, dok likovi prolaze kroz traumatična iskustva, igrači kognitivno procjenjuju te događaje u smislu njihove ozbiljnosti i utjecaja na likove koje su zavoljeli te i sami mogu osjetiti napetost i strah. Iznenađne scene mogu kod igrača izazvati šok i nelagodu u kojima se može dogoditi da čak osjećam potrebu pauzirati videoigru kako bi se smirila te nastavila. Već na početku videoigre prošla sam kroz duboke emocije tuge zbog tragične smrti Joelove kćeri Sarah. Ova scena izaziva veliki val emocija. Dok pokušavam s Joelom pobjeći iz grada osjetila sam strah od mogućih napada zaraženih osoba, nemir koji je nastao u gradu utjecao je na stvaranje neugodnog osjećaja. Boje i audio-vizualni elementi poput glazbe i grafike, svjetline i tame utječu na cjelokupnu atmosferu. Igrači mogu svoje emocionalne reakcije pokazati kroz razne fiziološke reakcije, gestikulacije i uzvike.

Last of Us je videoigra koja često stavlja igrače pred moralne odluke, tjerajući ih da kognitivno procjenjuju ispravnost izbora likova i koje posljedice oni imaju za priču. Iako u ovoj video igri mi ne možemo sami odabrati put već je tijek igre unaprijed određen, pojedini postupci i reakcije likova izazvali su u meni potrebu da pauziram videoigru te imam fazu refleksije o onome što sam doživjela u videoigri. Često sam razmišljala o videoigri te pokušala razumijete što bih osobno učinila u određenim situacijama. Jedan takav primjer koji me naveo na razmišljanje nalazi se na samom završetku igre kada Joel odluči ubiti sve doktore koji trebaju izvršiti operaciju nad Ellie kako bi pronašli lijek. Situacija je vrlo kompleksna jer je postalo jasno da Ellie neće preživjeti operaciju, ali postoji mogućnost da lijek neće uspjeti biti napravljen na ovaj način. Ne mislim

doista kako je to moralna odluka, no zbog povezanosti s likovima razumijem zašto Joel to čini kako bi spasio četrnaestogodišnju Ellie s kojom se tijekom putovanja povezo i postala mu je poput kćeri. Iako ubojstvo čovjeka nije moralno htjela sam da Joel uspije spasiti Ellie makar to značilo da će doktori morati umrijeti. Cijelo iskustvo je djelovalo na mene emocionalno te sam se povezala s likovima u priči iako sam svjesna da takav svijet i likovi ne postoje te da se radi o interaktivnoj fikciji u videoigri. Videoigra mi je ostala u dobrom sjećanju te mogu jasno povezati proživljene osjećaje sa scenama iz videoigre iako ju nisam igrala već nekoliko godina.

Postoje primjeri videoigara u kojima se lik ne može oživjeti jednom kad umre. Primjerice, Fire emblem videoigre. Ovakve vrste videoigara pokazale su mi da se doista vežem uz određene nestvarne likove zbog njihovih karakteristika i životnih priča te ću napraviti sve da izbjegnem njihovu smrt ako znam da ih više neću moći oživjeti. Dakle, iako sam svjesna da ti likovi ne postoje u stvarnosti moj utjecaj u videoigri mi je bitan kao i likovi koje upravljam te njihova karakterizacija.

Tijekom vremena neki gledatelji i čitatelji formiraju snažne veze s likovima što je fenomen poznat kao „parasocijalna interakcija“ (Isbister, 2016: 27). Kreatori medija potiču ove snažne osjećaje povezanosti i razvijaju ih kroz strategijske dizajnerske elemente. Na primjer, filmski redatelji često snimaju na bliskoj udaljenosti kako bi stvorili iluziju intimne distance između lika i gledatelja. Takve tehnike pojačavaju identifikaciju s virtualnim osobama i situacijama. Stručnjaci u području psihologije pod nazivom „utemeljena spoznaja“ (eng. grounded cognition) tvrde da ove tehnike izazivaju emocije jer oponašaju način na koji naši mozgovi shvaćaju svijet oko nas u svakodnevnom životu (Barsalou, 2008: 618). Prema toj teoriji, naši mozgovi uspoređuju ono što osjećamo i doživljavamo u bilo kojem trenutku s našim prošlim iskustvima, bilo stvarnim ili posredovanim odnosno stvorenim od medija, kako bi došli do skupa emocionalnih i kognitivnih odgovora koji su utemeljeni u iskustvu.

Radnje s posljedicama i zanimljivi izbori u videoigramama djeluju na emocije igrača te su razlog zašto dizajneri videoigara imaju toliko mogućnosti u kreiranju proizvoda baziranim na poticanje emocionalnih reakcija. Ovakve mogućnosti postoje zato što su naša osjećanja u svakodnevnom životu, kao i u igrama, neraskidivo povezana s našim ciljevima, našim odlukama i njihovim posljedicama. Ljudi prolaze kroz brz i automatski niz procjena dok se događaju stvari, o tome što

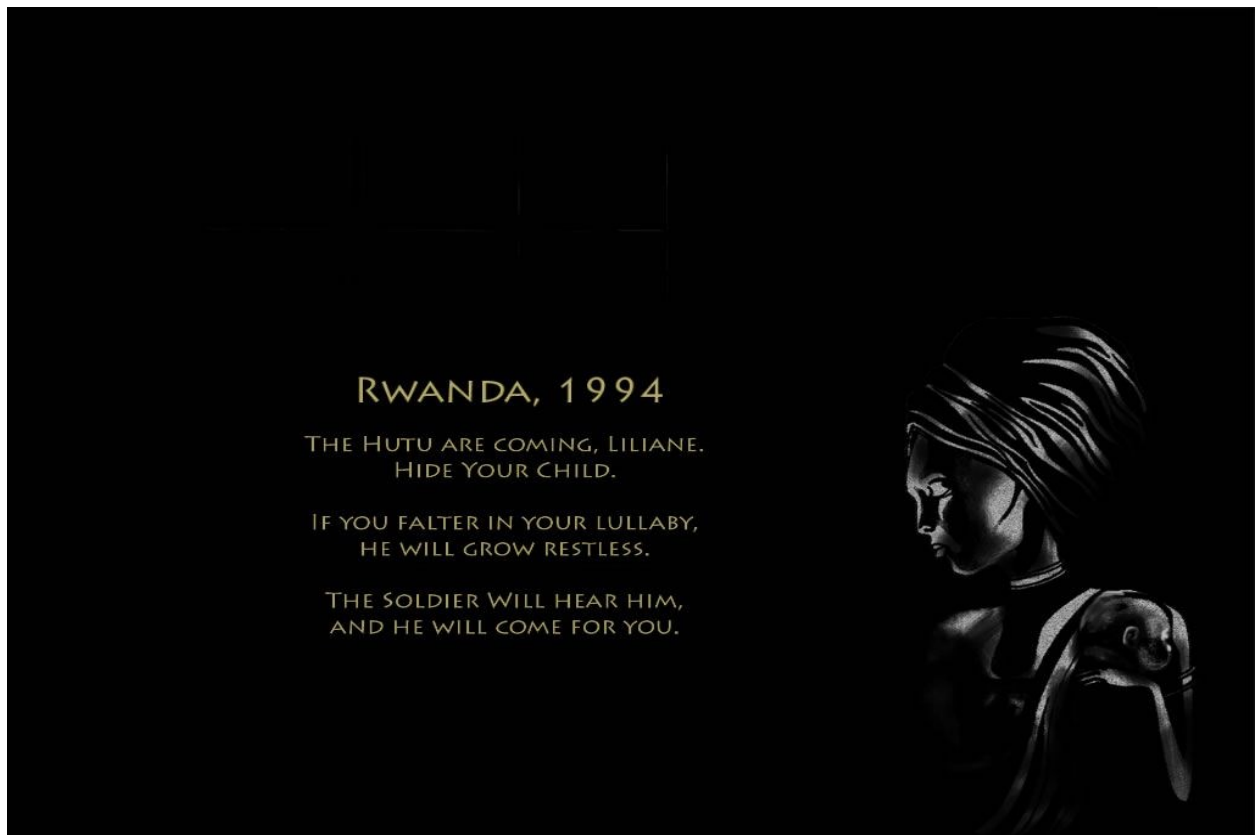
svaki događaj može značiti za njihove ciljeve i planove. Emocije se javljaju u kontekstu tih procjena i pomažu u vođenju brzih i prikladnih akcija. Psiholozi usredotočeni na ovaj proces procjene koristili su videoigre kao istraživačke instrumente kako bi strogo kontrolirali situacije i pokazali kako određeni izazovi dovode do emocionalnih reakcija (Isbister, 2016) Na primjer, dodavanje događaja koji odgovaraju ciljevima nekoga u igri pouzdano izaziva više ponosa i radosti kod igrača, dok dodavanje događaja koji blokiraju njihove ciljeve dovodi do ljutnje (Isbister, 2016). Znanstvenici mogu zapravo promatrati tragove značajnih izbora u aktivnosti mozga igrača. Neuropsiholozi su stvorili eksperiment u kojem su neki sudionici igrali igru, a drugi su gledali uživo video prijenos druge osobe koja igra (u osnovi kao gledanje filma). Istraživači su koristili fMRI opremu kako bi dobili uvid u aktivnost mozga svih sudionika. Aktivni igrači pokazali su više aktivacije dijelova mozga povezanih s motivacijom i nagradom od onih koji su pasivno promatrali. Dakle, interakcija s igrom promijenila je emocionalne obrasce promatrane u mozgovima igrača, demonstrirajući kako doživljavamo određene nagrade i emocije tijekom igranja videoigre (Isbister, 2016: 22-24)

Sposobnost odabira i kontrole nad svojim radnjama dovodi do druge jedinstvene kvalitete igara gdje igrači mogu ući u ugodno, optimalno stanje izvedbe koje psiholog Mihaly Csikszentmihalyi (1997) naziva „flow“. Faktori „flow stanja“ su: izazovna aktivnost koja zahtijeva vještinu, spajanje akcije i svjesnosti, jasni ciljevi, izravna, odmah vidljiva povratna informacija, koncentracija na trenutni zadatak, osjećaj kontrole, gubitak samosvijesti, promijenjen osjećaj vremena (Isbister, 2016: 25).

Isbister objašnjava i kako NPC (Nonplayer Characters) utječu na emocionalne reakcije igrača. Prije svega, izgled i ponašanje NPC-ova mora biti kvalitetno napravljeno. Tada će igračima NPC-ovi ispuniti očekivanje u interakcijama s njima čak i kada igrači znaju da nije riječ o stvarnim igračima. Isbister tvrdi kako interakcije s NPC-ovima premještaju igrače van „parasocijalnih“ osjećaja u stvarna društvena iskustva s pripadajućim društvenim emocijama i ponašanjima (Isbister, 2016: 40). Iskusni dizajneri igara koriste različite suptilne društvene znakove od NPC-ova kako bi potaknuli emocionalne reakcije kod igrača. Na taj način uspostavljaju snažne i značajne društvene odnose između NPC-ova i igrača. Isbister navodi primjer videoigre Hush u kojoj su dizajneri Jamie Antonisse i Devon Johnson iskoristili duboku ljudsku vezu između majke i djeteta te emotivan zvuk plača bebe kako bi stvorili jednostavnu, ali vrlo dirljivu igru u stilu

vignete⁴. Ova igra, omogućuje igraču da upravlja majkom iz Rwande, Liliane koja pripada narodu Tutsi. Njezina zadaća je pjevati uspavanku svom djetetu kako bi ga umirila te kako ne bi privukla pažnju Hutu vojnika koji bi ih mogli ubiti. Igrač mora pritisnuti tipku s određenim slovom kada se ono pojavi na ekranu. Slova se postupno pojavljuju, svijetle i zatim nestaju. Pritisak na tipku u pravom trenutku održava tišinu. Ako igrač previše puta pogriješi, plač bebe se pojačava, igrač vidi siluete vojnika, a igra završava majčinim uzdahom, pucnjevima i ekranom koji prelazi u crveno, što označava da su majka i dijete otkriveni. Iako je umjetnost igre jednostavna, igrač se duboko angažira u brizi za dijete i ispunjen je strahom zbog mogućih posljedica neuspjeha. Igranje igre i briga za virtualno dijete stvara oblik sudjelovanja i angažiranosti, te personalizira borbu koju prolaze stanovnici Rwande. Odabir univerzalno razumljive, arhetipske uloge (majka) za igrača, NPC-a na kojeg je fiziološki programiran da reagira (beba), i poznate aktivnosti (pjevanje uspavanke) doprinosi lakoći uranjanja i identifikacije koju igra pruža. (Isbister, 2016: 44) Dok igrači igraju igru uključuju osobne strahove i posljedice ovog sukoba tijekom igranja. Ovakva igra je dizajnirana da potakne igrača da primijeti i brine se o ljudima stvarnog sukoba koji se odvija daleko od njegovog mjesta stanovanja. Zagovornici ovakvih vrsta igara koje potiču promjenu vjeruju da bi ovakvo uranjanje u situaciju kroz igranje i identifikaciju s likovima moglo biti važan alat za osvješćivanje i uključivanje mlađih publika koje sve manje koriste tradicionalne izvore informacija poput televizije i tiskarskog novinarstva (Isbister, 2016: 45).

⁴ Pojam „vignette igra“, označava kratke i izražajne radove koji ističu specifični trenutke ili osjećaje. Može se koristiti za označavanje kratke eksperimentalne igre koja sadrži samo jednu vignetu, ili za opis igre koja je zbirka vigneta. Više u: Kumpulainen, M. (2022). *Narrative Design in Vignette Games*. MA in New Media: Game Design and Production.



Slika 7 Hush (Windows) screenshot, <https://www.mobygames.com/game/32720/hush/screenshots/windows/281805/>

4. Etika u video igrama

Postoje vrste videoigara koje su simulacije moralnih sistema te koriste mehanizme donošenja odluka igrača. Moralni sistem u videoigri može se mjeriti, na primjer u Red Dead Redemption 2 postoji indeks časti u obliku koji će se pomicati na jednu ili drugu stranu ovisno o tome izabire li igrač dobre moralne odluke. Primjerice, ako igrač odluči pomoći likovima koji se nađu u nevolji mjera na indexu časti će se pomaknuti na „dobru stranu“, a ako igrač odluči pljačkati, ubijati i donositi moralno loše odluke, mjera će se pomicati na „lošu stranu“. Na temelju odabira igrača, igre imaju određene moralne posljedice. Postoje mnoge situacije u kojima igrači moraju birati između moralno ispravnih i moralno pogrešnih akcija pa zatim imamo dileme između praktičnih rješenja i snažnih moralnih principa kao i odluke koje uključuju konflikte između interesa pojedinca i šire zajednice. Videoigre nemaju uvijek prikazan moralni sistem kao što je u Red Dead Redemptionu 2, međutim na temelju odabira tijekom igranja igrač će dobiti određeni ishod. Na primjer Witcher 3 na temelju različitih odabira igrač dobiva različiti završetak. No, Witcher 3 nema kompleksna etička pitanja za glavne questove, već se igrač tijekom cijelog putovanja susreće sa različitim čudovištima, bićima i ljudima koji imaju različite priče, zahtjeve, vjere i nade, ali i mnoge oblike predrasuda i rasizma. Igrač kroz razne questove može odabrati kako će se ponašati u određenim situacijama, hoće li se smilovati pojedinim bićima ili neće već će samo skupljati novac od nagrada. Pitanja koja možemo postaviti na temu morala u videoigrama jesu: Kako videoigre utječu na moral pojedinca? Kako će igrač na temelju svojeg morala odigrati videoigru? U nastavku ćemo vidjeti rasprave o nasilnim videoigrama i njihovom utjecaju na osobe u stvarnom svijetu, a zatim primjere videoigara s „moralnim metrom“ koji prati odabire igrača i posljedicama koje čine razliku u videoigri.

4.1. Argumenti o nasilnim igrama

Postoje situacije u videoigrama koje svakako rezultiraju nemoralnim akcijama jer je to jednostavno zabavno činiti u svijetu fikcije. Primjerice, hodam s likom Arthura Morgana i ulazim u bar. Odlučujem se napiti te zatim sa svojim vidno pijanim likom hodam prema grupi muškaraca te ih počnem udarati. Tučemo se te ih na kraju upucam. Zbog počinjenog zločina love me šerif i ostali plaćenici. Kad sam im uspjela pobjeći odlučujem opljačkati trgovinu. Ponovno me love. Svakako mi je jasno da nije moralno ubiti osobe na ulici nit pljačkati trgovinu u stvarnom svijetu. No,

kako se radi o interaktivnim fikcijama postoje primjeri gdje će se igrači upustiti u nemoralne situacije s lošim moralnim ishodom iz zabave koju videoigra pruža. S obzirom da se radi o fikciji likovi neće biti uvijek oblikovani kao moralno dobri te kao i u filmu ili knjizi ne moraju biti moralno dobri da bi igrači shvaćali kako nije u redu ubiti osobu na ulici i ukrasti mu auto. Jednostavno je zabavno ponekad činiti nemoralne stvari u videoigrama, no čini se da one i dalje ne mijenjaju moj moralni karakter u stvarnom svijetu jer do sad nisam pokušala izvesti krađu auta ili udariti svaku osobu koju vidim na ulici jer mi stoji na putu. Zašto? Jer jednostavno znam da se u stvarnom svijetu neću tako ponašati i imam strukturiran moralni sud koji mi kaže da se tako ne mogu ponašati, savjest mi to ne dopušta. U ovom radu neću raspravljati o postojanju savjesti međutim ovo naglašavam s obzirom da postoje akademici koji smatraju da nemoralne odluke u videoigrama utječu na nemoralne odluke u stvarnom životu te ću u nastavku istaknuti neke od znanstvenika koji istražuju ovo pitanje.

Videoigre su često bile predmet rasprave zbog nasilja i nemoralnih radnji u njima te su popularni mediji znali osuđivati videoigre koristeći se pojmom „nasilna videoigra“, no čini se da je nasilje jednako prisutno kao i u filmovima, serijama pa i književnim djelima koji sadrže akcijske scene, nasilje i nemoralne junake. Grand Theft Auto serijal je više puta osuđivan u javnosti jer igračima sudjeluju u radnjama krađe automobila, pljačke banaka i ubijanja policajaca kao i civila zbog čega je u nekim državama bio i zabranjivan⁵. Dio videoigara je bio zabranjivan zbog nasilja i vrlo kreativnih scena ubijanja koje su izazivale kontroverze. Primjerice „Manhunt“ i „Manhunt 2“ zabranjivane su u više država jer igrači u njima izvode egzekucije koje postaju sve složenije i groznije tijekom igre, također Mortal Kombat cenzuriran je u više država zbog grafičkih realističnih prikaza kobnih udaraca, sakaćenja i ubijanja koje izvode likovi u duelima.⁶ Veliki dio modernih igara dopušta igračima da izvode radnje koje su nedopustive u stvarnom svijetu i nemoralne u svakom pogledu. Međutim, teorija igara kao interaktivnih fikcija jasno naglašavaju fikciju nemoralnih radnji u videoigrama te stoga i posljedice za koje bi osobe koje počine takve radnje u stvarnom svijetu odgovarale kazneno, u videoigrama je to dopušteno jer su one fikcije. Moralno osuđivanje fikcionalnog sadržaja i komparacija sa stvarnim svijetom čini se pogrešnim

⁵ Popis cenzoriranih igara nalazi se na stranici Fandom, https://censorship.fandom.com/wiki/Grand_Theft_Auto_V, pristup 27.8.2024.

⁶ Više na Gamespot, <https://www.gamespot.com/articles/when-two-tribes-go-to-war-a-history-of-video-game-controversy/1100-6090892/>, pristup 27.8.2024.

jer kada se u trenutku djelovanja počini nemoralna radnja u videoigri događa se upravo u tom fikcijskom svijetu. U tom trenutku igranja posjedujemo emocije koje su usmjerene na interaktivni sadržaj fikcije. Stav kritičara videoigara na moralnoj razini jasno tvrdi da su nasilne i neprihvatljive videoigre ozbiljan moralni problem, a opravdanje da je to samo igra odražava nedostatak moralne zrelosti igrača. Ovakvi kritičari smatraju kako videoigre loše utječu na igrače i probleme u svijetu općenito te će videoigre kriviti za svaki loš oblik ponašanja u zajednici.

Prema konzekvencijalističkoj kritici nasilne videoigre su loše zbog lošeg učinka videoigara na ponašanje, umove, vrijednosti ili karakter igrača (Tavinor, 2009: 154). Stoga, unatoč činjenici da slučajevi fikcionalne nemoralnosti u videoigramama nemaju stvarne posljedice ili žrtve u stvarnom životu, one zapravo imaju različite vrste stvarnih posljedica.

Istraživanja o učincima nasilnih videoigara na agresiju kod djece su bila vrlo opsežna proteklih 20 godina. Pojedina istraživanja pokušavaju pokazati loš učinak nasilnih videoigara kod djece. Starija istraživanja su tvrdila da postoji učinak videoigara na djecu, primjerice povećano afektivno uzbuđenje, povećana agresivnost u ponašanju, povećan broj agresivnih misli i povećana delinkvencija (Anderson i Dill, 2000; Anderson i Bushman, 2001; Gentile, 2004). Neki teoretičari su tvrdili kako videoigre „uče našu djece kako ubijati“ (Grossman i DeGaetano, 1999) zbog čega su krivili videoigre za masovne pucnjave u Americi na kampusima. Međutim, novija istraživanja ne pronalaze povezanost ovakvog agresivnog ponašanja i videoigara, a posebno odbacuju njihov utjecaj na masovne pucnjave. Posebno su zanimljiva longitudinalna istraživanja koje su se vršila na više ispitanika tijekom dužeg vremenskog perioda koja nisu pokazala nastajanje agresivnog ponašanja kod djece zbog nasilnih videoigara (Ferguson, C.J., 2012, Coyne M.S. i Stockdale L., 2021, Lobel, A., Engels, R.C.M.E., Stone, L.L., 2017). Međutim u istraživanjima postoje indikatori razvijanja depresije i anksioznosti kod djece koja su igrala videoigre u višesatnim periodima. Učinci na agresiju često se mogu pripisati općem afektivnom uzbuđenju uzrokovanom dječjim aktivnostima igranja, a ne specifično nasilnom sadržaju videoigara (Freedman, 2002).

Postoje problemi s konzekvencijalističkim shvaćanjem lošeg učinka videoigara na moralnost igrača. Tavinor u svom radu navodi dva problema. Kao prvo empirijska istraživanja nemaju dovoljno jasne rezultate i dokaze da bi pokazala kolike su posljedice igranja videoigara na ponašanje pojedinca, a postoje i istraživači koji ukazuju na premali značaj videoigara na ponašanje

pojedince (Tavinor, 2009: 154). Longitudinalna istraživanja koja sam navela također nisu mogla dokazati posljedice u ponašanju zbog nasilnih videoigara. Kao drugo, postoje sumnje je li konsekvencijalistički pristup doista dovoljan za objašnjenje moralnih intuicija o igrama, posebno s obzirom na to da takve intuicije opstaju u nedostatku značajnih posljedica (Tavinor, 2009: 154). Izvedena istraživanja imaju i metodološke probleme. Primjerice, kakve dokaze istraživanja pružaju, jesu li to dokazi o korelaciji ili dokazi o uzroku (Griffiths, 1999). Tavinor navodi kako se učinci na agresiju često mogu pripisati općem afektivnom uzbuđenju uzrokovanom dječjim aktivnostima igranja, a ne specifično nasilnom sadržaju videoigara (Tavinor, 2009: 155). Također, ako pojedina istraživanja empirijski uspijevaju pokazati minimalne negativne posljedice u ponašanju ona nisu uspjela pokazati poveznicu nemoralnosti u fikciji i njenog utjecaja na moral pojedinca u stvarnom svijetu (Tavinor, 2009: 155). Dakle, kako bi se odgovorilo na pitanje kakav učinak videoigre imaju na moral osobe u stvarnom svijetu potrebno je provesti opsežnija longitudinalna istraživanja s jasnijom metodologijom.

4.2. Primjeri videoigre s dizajnom za etičku refleksiju

Sada ćemo vidjeti nekoliko primjera videoigara koji koriste etičke elemente u svojim dizajnima i određeni sistem za mjerenje morala ugrađen u videoigru koji prati odluke igrača te na temelju odluka prati moral lika u videoigri. Za primjere ću koristiti osobno iskustvo u igranju videoigara kao i istraživanja koja su provedena na pojedinim videoigramama poput *Ultima IV: Quest of the Avatar*.

Ultima IV: Quest of the Avatar

Jedan od prvih primjera videoigara u čijoj priči i gamplayu pronalazimo etičke elemente koji je potaknuo razvoj takvih elementa u videoigramama bila je *Ultima IV: Quest of the Avatar* (Origin Systems, 1985). Napravio ju je Richard Garriott, a sam dizajn igre je vrlo jednostavan. Možemo reći da je ova igra začetnik moralnih sistema koje pronalazimo u modernim videoigramama. Prethodnici *Ultime IV.* bili su klasična RPG (Role-playing games) fantazija dok je ovaj nastavak, uz klasičnu borbu i avanturu, dobio sustav vrlina koje igrač treba ostvariti kako bi napredovao. Vrlina ima ukupno osam, a to su: poštenje, suosjećanje, hrabrost, pravda, požrtvovnost, čast, duhovnost i poniznost. Avatar kojim upravljamo u videoigri se generira na temelju odgovora igrača

na niz od sedam etičkih dilema. Brojač za karmu prati moralni napredak i nazadovanje avatara kroz videoigru. Igrač se tijekom igre nalazi u dilemi zbog suprotstavljenosti imperativa ubijanja neprijatelja, stjecanja bodova iskustva i skupljanja zlata s jedne strane te pokazivanja milosrđa s druge strane. Također, „dobri“ izbori se mogu međusobno suprotstavljati što ukazuje na kompleksnost vrlina u ovoj videoigri zbog čega se ne radi o klasičnom izboru „dobro“ ili „loše“ o kojima je često riječ u videoigrama. Na ovaj način igrači mogu oblikovati vlastitu priču koju žele slijediti koja nema uvijek jednak smjer „dobra“ jer svaka osoba neće na jednak način interpretirati svaku situaciju. Po tome se razlikuje Ultima IV. od nekih drugih naslova u kojima često nalazimo jednostavne izbore koji se lako manipuliraju prema određenim ciljevima koje igrač treba postići u videoigri. U ovoj videoigri igrači, dakle, mogu rasuđivati i etički procjenjivati kako bi riješili situacije koje nisu prozirne i zahtijevat će kritičku refleksiju.

Postoji i prigovor na ovakve vrste videoigara koju navodi Myers (2003). On tvrdi da su pozadinske priče, narativi i moralni okviri suvišni za gameplay videoigara jer „niti motiviraju niti ograničavaju“ stvaranje značenja kod igrača. On inzistira da su „nevažni za gameplay akcijskih igara, zavaravajući za gameplay u RPG-ova i destruktivni za gameplay strategijskih igara“. U Myersovoj analizi serijala Ultima, on tvrdi da je igračima više stalo do pobjede u igri nego do razmišljanja o moralu. Drugim riječima, Myers tvrdi da zabavna priroda videoigara podriva bilo kakva potencijalna etička uvjerenja stečena kroz gameplay.

Kritika koja se može uputiti Myersu jest da iako pozadinske priče možda neće značajno utjecati na gameplay za one orijentirane na postignuća čini se pogrešno pretpostaviti da pozadinske priče, narativi i etički element ne mogu značajno utjecati na bilo koje iskustvo gameplaya. Postoji puno primjera u kojima igrači tvrde kako je njihovo iskustvo u videoigrama bilo značajno i utjecajno na njihove perspektive pa čak i predrasude. Na primjer, DeMaria i Wilson (2004) izvještavaju o svjedočenju jednog igrača koji je doživio Ultima VI kao jedan od najbriljantnijih trenutaka u povijesti računalnih igara gdje se suočio s vlastitom sposobnošću stvaranja predrasuda i činjenicom kako neznanje može stvoriti lažne dojmove (2004:122) Osim toga, neki igrači projiciraju sebe na avatar kojim upravljaju zbog čega se igrači doista preispituju vlastita vjerovanja u određenim etičkim dilemama pred koje ih videoigra stavi. Nije rijetko da se u suvremeno doba govori o učenju empatije i kritičkog razmišljanja kod djece pomoću videoigara u kojima dizajneri uključuju etičke dileme na koje nailazimo u stvarnom svijetu. Najčešće su to moralno ispravne i

moralno loše odluke, odnosno dobar ili loš izbor. Postoje i primjeri videoigara s balansom između univerzalnih moralnih principa i praktičnih rješenja kao što pronalazimo u Ultimi IV jer igrač može biti na primjer pohlepan i krasti cijelim putem u igri, međutim ako ne slijedi put u postizanju jedne od osam vrlina igra će ga doživjeti kao zlog i zapravo neće uspjeti u postizanju cilja. Na ovakve odabire nailazimo i u The Witcher sagi čiji se rezultati odabira vidljivi na kraju videoigre zbog kojeg igrači prolaze kroz etičku refleksiju kao što sam i sama prošla s obzirom da sam htjela ostvariti „dobar“ završetak priče. Postoje i pojedini primjeri videoigara kao što je Life is Strange gdje donosimo odluku koja može sadržati konflikt između interesa pojedinaca i šire zajednice što se vidi u odabiru hoćemo li spasiti svoju prijateljicu od smrti s kojom smo se povezivali tijekom priče ili cijeli grad. Također, etička refleksija može se postići kroz međusobne razgovore igrača u multiplayer videoigrama kao i na raspravama o videoigrama koje se vrše na internetu gdje brojni igrači razmjenjuju svoja iskustva igranja.

Red Dead Redemption 2

Videoigra Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018) je suvremena igra koja sadrži „moralni metar“, sistem moralnosti prema kojemu možemo oblikovati karakter Arthura Morgana. Lik Arthura Morgan je vrlo kompleksan lik koji je snažno odan svojoj bandi koju prevodi Van der Linde. Tijekom videoigre Arthur će se naći u moralnim dilemama i unutarnjim konfliktima koji će utjecati na njegovu percepciju okoline i svijeta. Igrači kroz videoigru svojim odlukama utječu na Arthurov put i tijek igre. No, bez obzira na posljedice naših izbora, igračima videoigra dopušta i povremeno odmicanje od vlastitih moralnih principa u svrhu zabave. Primjerice, ponekad ću odlučiti pljačkati trgovinu ili kola na putu. Tada u videoigri pred sobom imam prikaz fikcionalnog nasilja kojeg sam stvorila sama kontrolirajući lika. Već sam u prethodnom poglavlju ukazala na utjecaj upečatljivih slike i zvukova koji izazivaju emocionalni odgovor, a na čijoj osnovi donosim kognitivnu procjenu moralne zabrinutosti. Zapravo ja neću često činiti toliko moralno neprihvatljive radnje jer zbog tablice morala u videoigri mogu biti „dobar“ ili „loš“ lik te ću prema tome imati određenu reputaciju i mogućnosti, a utjecat će i na priču lika. Dakle, mjerenje morala u videoigri može djelovati na mene osobno i moje buduće odabire i radnje u videoigri. I doista u Red Dead Redemption 2 odlučila sam zadržati svoju moralnost jer bih se jednostavno loše osjećala ako bih počinila loše djelo ili ako sam ga već učinila onda bih pokušala napraviti što više dobrih djela kako bih vratila moralni metar na „dobru stranu“. Dakle, ako igrači odluče biti u potpunosti

loši i činiti sve kako bi postali omraženi kauboји i dalje takvo ponašanje ostaje u interaktivnoj fikciji, a videoigru treba razlikovati od stvarnosti. Ipak, smatram da je većini igrača češći izbor u videoigrama da njihov lik krene „dobrim putem“, bez obzira na to što ponekad čine nemoralne stvari jer ih zabavljaju ili opuštaju takva djela u videoigrama, a koje bi se u stvarnom svijetu smatrale lošima. Na kraju je ipak bitna moralna prosudba u videoigri te da je moj odabir temeljen na etičkim vrijednostima kako bih za kraj priče oblikovala lika koji je ipak zadržao moral. Priča o Arthuru predstavlja njegovo iskupljenje, rast i spoznaju vlastite vrijednosti što čini ovu igru fantastično oblikovanim narativom, gameplayom, ali i zabavom.



Slika 8 Na slici je prikazan moralni sistem s primjerom + i – na „moralnom metru“ u Red Dead Redemption 2 te se na dnu slike nalazi traka na kojoj se prikazuje moral lika tijekom igranja igre, a koji se mijenja s obzirom na odabire tijekom igranja

Detroit: Become Human

Videoigra Detroit Become Human (Quantic Dream, 2018) napravljena je u obliku interaktivne drame sa stilom neo-noir kinematografije. Videoigra prikazuje futuristički svijet u ne tako dalekoj budućnosti, 2038. godine, a radnja se odvija u gradu Detroitu. U svakodnevni život uključeni su androidi koji obavljaju svakodnevne poslove ljudi. Međutim, androidi počinju djelovati van

kontrole i otkrivaju svijest, oprimjerujući tako klasične žanrovske motive filmova o robotima. Međutim, zanimljivost igre je da igrači preuzimaju uloge tri androida, koji su i glavni likovi: Connor, Kara i Markus, od kojih svaki ima jedinstvene perspektive, motive i sposobnosti dok preispituju vlastite vrijednosti i u potrazi su za „pravim ja“. Tijekom videoigre igrači se suočavaju s odlukama koje moraju donositi kako bi postigli svoj krajnji „cilj“, a završetak igre može biti definiran na mnogo načina ovisno o odabirima igrača tijekom svog putovanja. Igra dopušta igračima da moralno rasuđuju te ih vodi kroz filozofsko razmatranje patnje i slobode. Provedeno je nekoliko istraživanja s igračima koji su igrali ovu videoigru tijekom istraživanja te su istraživači pronašli podršku za hipotezu da igrači općenito preferiraju djelovati moralno ispravno (Holl, E.Melzer, A., 2021: 88-99). Međutim, analiza je pokazala da u pojedinim situacijama dolazi do odskakanja od općeg odabira igrača da djeluju moralno ispravno. Primjerice, situacije koje uključuju laganje ili suprotstavljanje zakonu tijekom kojih su dio sudionika bili skloniji birati nemoralne opcije. Osim toga, znanstvenici su promatranjem utvrdili da odluke donesene pod pritiskom vremena dovode do većeg broja moralnih ishoda nego odluke bez vremenskog pritiska. Manje vremena i stoga manje kognitivnih kapaciteta dovelo je do intuitivnijih i moralno ispravnijih akcija. U situacijama kada su igrači imali više vremenskog prostora za odluke donosili su moralne i nemoralne odluke.



Slika 9 Schreenshot Detroit: Become Human

4.3. Osvrt na moralnost

S obzirom na moje osobno iskustvo igranja videoigara koje sam navela u primjerima ne mogu zaključiti da me je igranje videoigara učinilo boljom ili lošijom osobom. Zanimljive su mi igre koje mogu ispitati moje moralne odluke i podržavam razvoj takvih videoigara te smatram da one mogu biti dobar oblik ispitivanja pojedinih moralnih odluka.. Međutim, ne mogu reći da su videoigre utjecale na moju moralnost u stvarnosti već sam ja donosila odluke u videoigrama temeljene na mojim naučenim moralnim obrascima iz svakodnevnog života. Postojale su situacije u kojima sam činila nemoralne činove u videoigrama jer takve videoigre dopuštaju odstupanje od uvriježenih etičkih normi radi zabave jer je svijet u takvim igrama koncipiran na način da se razlikuje od stvarnosti. No iako sam te stvari činila ja sam bitne odluke u videoigri donosila na način da one pozitivno utječu na mog lika i ishod igre bez da odstupam od usvojenih moralnih principa. Stoga mogu zaključiti da u trenutku odabira ja nisam mogla postupiti drugačije nego mi moj moral dopušta jer kad bih to učinila osjećala bi se loše. Čini mi se da se moj moral ne mijenja u stvarnom svijetu zbog videoigre već je to dobra platforma za ispitivanje vlastitih moralnih stavova.

5. Zaključak

Na kraju svoga rada mogu zaključiti kako videoigre imaju danas veliki utjecaj u kategorijama umjetnosti, dizajna, fikcije i etike. Mogu zaključiti kako videoigre jesu umjetnička djela, iako ne sve videoigre, i da zbog svoje interaktivnosti spadaju u digitalnu interaktivnu umjetnost. Potrebno je još dodatno istražiti ovakav interaktivni oblik umjetnosti kao što su videoigre koje se razlikuju od tradicionalnih umjetnosti po aspektu da su igre što znači da u suštini trebaju biti zabavne osim što će izazivati i estetsko iskustvo. Kroz analizu emocija u videoigrama mogu zaključiti da videoigre kao interaktivne fikcije mogu izazvati emocije. Igrači će tijekom igre pokazivati emocionalne reakcije koje se mogu iskazati putem fizioloških promjena. Kod igrača se javlja povezanost s likovima u videoigrama koje imaju dobro konstruiran narativ i karakterizaciju likova. Odluke u videoigrama mogu pojačati emocije kod igrača i njihovu povezanost s likovima iako su svjesni da se radi o djelima fikcije. Dakle, postoji povezanost između emocija i fikcionalnih svjetova. Čini se kako videoigre mogu služiti za ispitivanje vlastitih moralnih stavova te da moralne odluke u videoigrama imaju značenje kod igrača. Videoigre mogu utjecati na etičke refleksije igrača. Iako, nasilne igre mogu imati i nešto lošiji utjecaj kod igrača nije dokazano da nasilne videoigre utječu na agresivno ponašanje u stvarnom svijetu.

6. Literatura

1. Adajian, T. (2018). *The Definition of Art*. U: *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/> (pristup 15.6.2024.)
2. Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
3. Best, David. (1978). *Philosophy and Human Movement*. London: Allen & Unwin.
4. Beardsley, M. (1982). *The Aesthetic Point of View*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
5. Carroll, N. (2000). *Theories of Art Today*. The University of Wisconsin Press, Wisconsin and London
6. Crampton, T. (2006). For France, *Videogames are as Artful as Cinema*. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html>, (pristup 31.7.2024.)
7. Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.
8. Davies, S. (1991). *Definitions of Art*. Cornell University Press. Dostupno na: <http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctv3s8q0q>
9. Dutton, D. (2000). *But They Don't Have Our Concept of Art*. U: Carroll N. *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press.
10. Ebert, R. (2010). *Games can never be art.*, <https://www.rogerebert.com/rogerebert/video-games-can-never-be-art> , (pristup 15.5.2024.)
11. Ebert, R. (2005). Critics vs. gamers on „Doom“. <https://www.rogerebert.com/answer-man/critics-vs-gamers-on-doom> (pristup, 15.5.2024.)
12. Erol, V. (2022). *Silent games: influence of German expressionism in dystopian video games-Inside, Little Nightmares, Monochroma*. TRT Akademi, 7(16), 1076-1095.
13. Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). *A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents*. *Journal of psychiatric research*, 46(2), 141-146.
14. Freedman, J. L. (2002). *Media Violence and Its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
15. Funk, J. (2011). *Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA)*. Dostupno na: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA> (pristup 31.7.2024.)
16. Gaut, B. (2000). *Art as a Cluster Concept*. U: *Theories of Art Today*. Edt. Carroll, N., The University of Wisconsin Press, Wisconsin and London
17. Gaut, B. (2010). *A Philosophy of Cinematic Art*. New York, Cambridge: Cambridge University Press.
18. Hayot, E. (2021). *Video Games & the Novel*. *Daedalus*, 150(1), 178–187. Dostupno na: <https://www.jstor.org/stable/48609832>
19. Holl, E., Melzer, A. (2021). *Kill or Spare– Moral Decision-Making in Video Games*. 20th

- International Conference on Entertainment Computing (ICEC), Coimbra, Portugal. 88-99
20. Isbister, K., (2016). *How games move us: Emotion by design*. Cambridge and London: The MIT Press.
 21. Jurgensen, Z. (2018) *Appreciating Videogames*. U: The Aesthetics of Videogames, edited by Jon Robson and Grant Tavinor, 60–77. New York: Routledge.
 22. Lopes, D. M. (2001). *The ontology of interactive art*. The Journal of Aesthetic Education, 35(4), 65–81.
 23. Lopes, D. McIver. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. New York: Routledge.
 24. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
 25. Neill, A. (1991). *Fear, Fiction and Make-Believe*. Journal of Aesthetics and Art Criticism 49.1, pp. 47-56.
 26. Nguyen, C. Thi. (2020). *Games: Agency as Art*. Oxford University Press.
 27. Preston, D. (2014). *Some Ontology of Interactive Art*, Philosophy and Technology, 27(2): 267–78.
 28. Radford, C. (1975). *How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?* Proceedings of the Aristotelian Society, Supplemental, Vol. 49, 67-80.
 29. Radford, C. (1977). *Tears and Fiction*. Philosophy 52, 208-213.
 30. Robson, J., Tavinor, G., (2018). *The aesthetics of videogames*. New York: Routledge.
 31. Robson, J. (2018). *The Beautiful Gamer? On the Aesthetics of Videogame Performances*. U: The Aesthetics of Videogames, edited by Jon Robson and Grant Tavinor, 78–94. New York: Routledge.
 32. Säätelä, S. (1994). *Fiction, Make-Believe and Quasi Emotions*. British Journal of Aesthetics 34, pp. 25-34.
 33. Smuts, A. (2005). *Are video games art?*. Contemporary Aesthetics (Journal Archive), 3(1), 6.
 34. Spectrum. (2002). *From exuberant youth to sustainable maturity*. Competitiveness Analysis of the UK Games Software Sector.
 35. Stalker, P. J. (2005). *Gaming in Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. Johannesburg: University of Witwatersrand.
 36. Stasieńko, J. (2013). Between particularity and the construction of the world: Mimesis in video games—levels, types, and contexts. *Intersemiose—Revista Digital*, 2(4), 166-184.
 37. Tavinor, G., (2009). *The art of videogames*. West-Sussex and Oxford: Wiley-Blackwell,
 38. Thomasson, A. (2004). *The ontology of art*. U: The Blackwell guide to aesthetics, 78–92. Blackwell.
 39. Thomson-Jones, K., Moser, S.(2023). *The Philosophy of Digital Art*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Winter 2023. izd. Dostupno na: <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/digital-art/>
 40. Vigato, M. (2019). *Jesu li videoigre umjetnost?*. Dostupno na: <https://apps.unizg.hr/rektorova-nagrada/javno/akademskogodine/2018/nagradeni-radovi>
 41. Walton, K. L. (1978). *Fearing fictions*. The Journal of Philosophy, 75(1), 5-27.
 42. Weston, M (1978). *How can we be moved by the fate of Anna Karenina?* Proceedings of Aristotelian Society, Supplementary Volumes, 49, 67-93.
 43. Wolf, M.J.P., Perron, B., (2023). *The routledge companion to video games studies*. 2 izd.

New York: Routledge.

Internetske stranice:

1. Fandom, <https://censorship.fandom.com/wiki/Censorship:Index> (pristup, 27.8.2024)
2. Gamespot, <https://www.gamespot.com/> (pristup 27.8.2024.)
3. Game Developer, <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/interview-jenova-chen-and-thatgamecompany-s-vision-of-the-future>, (pristup, 30.7.2024.)
4. HelpLama, <https://helplama.com/>, (pristup, 30.6.2024.)
5. Julian Oliver, <https://julianoliver.com/projects/qthoth/> (pristup, 29.7.)
6. MoMA, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453> (pristup, 30.6.2024.)
7. Krasamo, <https://www.krasamo.com/game-design-inspiration-monument-valley-i-and-ii/> (pristup, 30.8.2024.)
8. Pixune, <https://pixune.com/blog/minimalist-game-art-guide/> , pristup 7.9.2024.
9. Statista, <https://www.statista.com/topics/868/video-games/> (pristup, 30.6.2024.)
10. The Paradox of Fiction, by Schneider, S., The Internet Encyclopedia of Philosophy, <https://iep.utm.edu/fict-par/> (pristup 15.7.2024.)
11. Ubisoft, <https://news.ubisoft.com/en-us/article/22vdPhUVHV68b2FEjcotkW/assassins-creed-odyssey-the-game-that-greece-built> (pristup, 30.7.2024.)

Popis slika:

1. Okruženje u igri Little Nightmares, screenshot
2. Monument Valley i Monument Valley 2, Ustwo, <https://ustwo.com/work/monument-valley/>
3. Primjer „moralnog metra“ u Red Dead Redemption 2, Charlie Stewart <https://gamerant.com/red-dead-redemption-2-morality-good-bad-wild-west-high-low-honor/>
4. Detroit: Become Human, screenshot
5. Hush (Windows) screenshot, <https://www.mobygames.com/game/32720/hush/screenshots/windows/281805/>

6. Primjer fotorealizma u videoigri Red Dead Redemption 2, <https://80.lv/articles/a-photorealistic-mod-for-red-dead-redemption-2/>
7. Prikaz kazališta u Delfima i Apolonova hrama ispod kazališta (donja slika) te rekonstrukcija u videoigri Assassin's Creed Odyssey (gornja slika) (Together in Transit, <https://togetherintransit.nl/assassins-creed-odyssey-greece-comparison-to-real-life/> , pristup, 29.7.2024.).
8. Pac-man na izložbi „The Art of Videogames“u Smithsonian American Art Museum, CBS, <https://www.cbsnews.com/pictures/the-art-of-video-games-exhibit-opens-at-smithsonian/4/>
9. „Cube Quest“, Paul Allen Newell, 1984, United States. Museum no. E.986-2008. © Victoria and Albert Museum, London

Popis videoigara:

1. Amnesia: The Dark Descent, Frictional Games, 2010.
2. Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft Quebec, 2018.
3. Baldurs Gate 3, Larian Studios, 2023.
4. BioShock, 2K Boston, 2K Australia, 2007.
5. Braid, Number None, 2008.
6. Cyberpunk 2077, CD Projekt, 2020.
7. Dark souls serijal, FromSoftware
8. Detroit: Become Human, Quantic Dream, 2018.
9. Deamon's Souls, Japan Studio, Bluepoint Games, 2020.
10. Donkey Kong, Nintendo, 1981.
11. Europe Universalis IV, Paradox Development Studio, 2013.
12. Fire Emblem serijal, Intelligent Systems
13. Final Fantasy serijal, Square Enix
14. Flower, ThatGameCompany, 2009.
15. Fallout 4, Bethesda Game Studios, 2015.
16. Frogger, Sega, 1981
17. Grand Theft Auto serijal, Rockstar games
18. Half-Life, Valve Corporation, 1978.
19. Hellblade: Senua's Sacrifice, Ninja Theory, 2017.

20. Hush, Antonisse J. i Johnson D., 2008.
21. Inside, Playdead, 2016.
22. Journey, ThatGameCompany, 2016.
23. Life is Strange, Dontnod Entertainment, 2015.
24. Little Nightmares, Bandai Namco Entertainment, 2017.
25. Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots, Konami, 2008.
26. Metroid: Samus Returns, MercurySteam, Nintendo EPD, 2017.
27. Myst, Broderbundt, 1993.
28. Monochroma, Nowhere Studios, 2016.
29. Monument Valley, Ustwo Games, 2014.
30. Mortal Kombat, Midway Games, 1995.
31. Pac-Man, Namco, 1980.
32. Portal, Valve Corporation, 2007.
33. Race Driver: Grid, Codemasters, 2008.
34. Quake 2, Id Software, 1997.
35. Red Dead Redemption 2, Rockstar games, 2018.
36. Resident Evil serijal, Capcom
37. Silent Hill, Konami Digital Entertainment, 1999.
38. Space Invaders, Taito, 1978.
39. Super Mario Odyssey, Nintendo, 2017.
40. Team Fortress 2, Valve Corporation, 2007.
41. The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011.
42. The Last of Us, Naughty Dog, 2013.
43. The Legend of Zelda serijal, Nintendo
44. The Witcher: Wild Hunt, CD Projekt, 2015.
45. Ultima IV: Quest of the Avatar, Origin Systems, 1985.
46. The Uncharted 4: A Thief's End, Naughty Dog, 2016.
47. Vib-Ribbon, Sony Computer Entertainment, 1999.
48. 3D Perfect Pool, Megaware Multimedia BV, 2001.