Videoigre kao umjetnost

Brico, Luka

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:195412

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA LIKOVNU UMJETNOST
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

LUKA BRICO

Videoigre kao umjetnost

DIPLOMSKI RAD

Lana Skender, predavačica

Osijek, 2019.

SADRŽAJ

1.Uvod……..1

2. Umjetnički aspekti videoigara…… .2

2.1. Vizualni aspekt videoigara..... …2

2.1.1. Estetika Warcraft igara……..2

2.1.2. Igra, alat i umjetnost – Minecraft.....12

2.2. Konceptualni aspekt videoigara ..... .15

2.2.1. Resident Evil 1996……... 15

2.2.2. That Dragon Cancer……..17

2.2.3. The Stanley Parable……...23

2.2.4. Marina Abramović i GTA V…….33

3. Argumenti za videoigre kao oblik umjetnosti……..39

4. Umjetnost, igre i obrazovanje..... 46

5. Zaključak……....48

6. Literatura……50

7. Sažetak.....51

1. Uvod

Videoigre su kulturni fenomen koji je sastavni dio našeg društva već više od pola stoljeća. Evoluirale su pred našim očima i polako ali sigurno prešle iz jednostavnih 2D videoigara, poput *Pacmana* i *Tetrisa,* u kompleksne 3D svjetove poput onih koje vidimo u *The Elder Scrolls Skyrim* i *World of Warcraftu*.Na razne su nas načine tjerale suočiti se s mnogim problemima, testirale naše snalaženje i reflekse, i u nekim slučajevima nam jednostavno poticale maštu i davale šansu kreativno se izraziti. Danas dolazimo u kontakt s prvim generacijama ljudi kojima su videoigre bile sastavni dio odrastanja.Postignuća, razvoj i kulturni utjecaj koji su videoigre postigle gotovo su neupitni, međutim i dalje je upitno mogu li se videoigre smatrati umjetnošću.

U prvom dijelu diplomskog rada pokušat će se opravdati umjetnička vrijednost videoigara u vizualnom smislu. Analizirat će se razne videoigre i proučiti njihove stilove, kako su nastali, koje su njihove karakteristike i kako vizualno komuniciraju s igračima. Ukazat će se na to kako su neki stilovi nastali vrlo spontano, kako je funkcija kontrolirala stil te kako vizualni narativ utječe na kreiranje videoigara.

Međutim, baš kao i videoigre, umjetnost je napredovala. Mijenjala je mnoge ideje, dolazila do novih koncepta i kroz zadnje stoljeće gotovo u potpunosti redefinirala značenje riječi *umjetnost*. Prelijepa slika s mnoštvom detalja i uloženog truda može danas biti odbačena kao još jedan dosadni krajolik. I mnogi umjetnici će za takav rad reći da je to prije kič nego umjetnost. Kako se onda videoigre drže suočene s tim standardom? U drugomdijelu ovog diplomskog rada proučit ćemo igre koje imaju interesantne narative, koje su kontroverzne, koje se pozivaju na prijašnje događaje i igre koje se jednostavno na postmodernistički način igraju s korisnikom. Koje su uopće prednosti videoigara kao medija i što one nude umjetniku, a da film, slika, skulptura ili performans jednostavno ne mogu postići?Pred sam zaključak suočit ćemo se s nekim popularnim argumentima koji se protive ideji da videoigre mogu biti umjetnost.

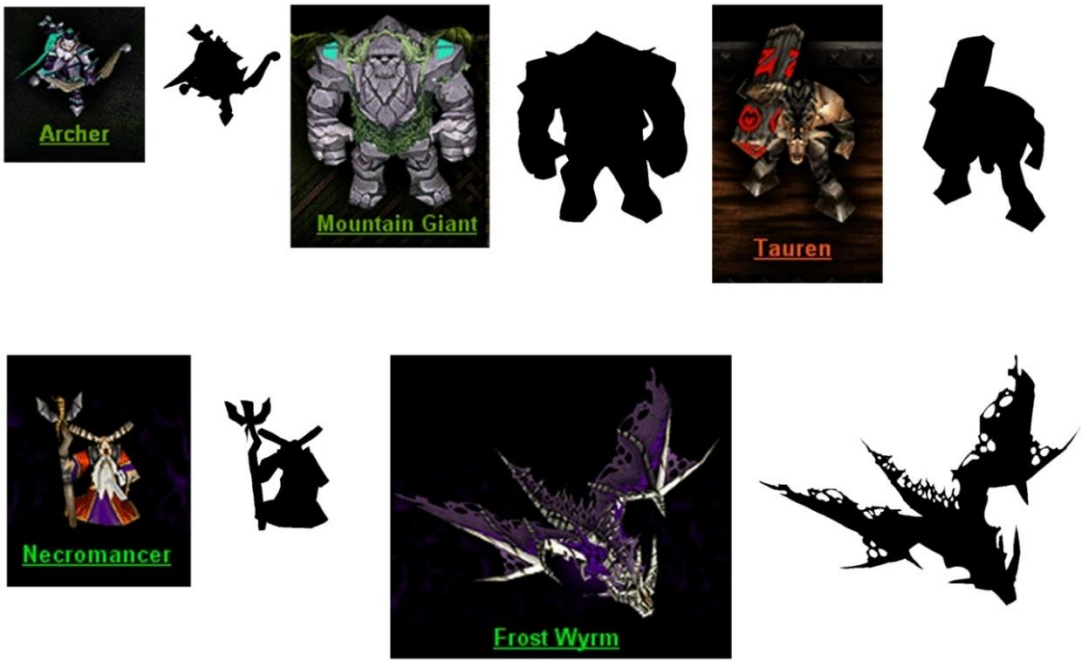
2. Umjetnički aspekti videoigara

2.1. Vizualni aspekt videoigara

2.1.1.Estetika Warcraft igara

Warcraft svijet je većim dijelom inspiriran svijetom *Warhammera (*Wyatt, 2012) https://kotaku.com/5929157/the-making-of-warcraft-part-1). Iako se obje igre razlikuju na prvi pogled i definitivno imaju drukčiji ambijent, svjetovi su u osnovi slični. Sve se svodi na ratove između ljudi, orkova, patuljaka, živih mrtvaca i sličnih stvorenja, u svijetu koji je inspiriran srednjevjekovnom Europom. No dok je svijet *Warhammera* relativno realističan, prljav i pun tekstura i sitnih detalja, *Warcraftov svijet* je više stiliziran, bliži animiranom filmu, pun boja i vrlo čistih i interesantnih ploha.

Za početak ćemo proučiti *Warcraft 3* jer se tu stil ovoga svijeta kristalizirao. *Warcraft 3* je strateška igra što znači da će kamera uvijek biti daleko od svih likova i zgrada kako bi igrač imao bolji pregled nad svime što se događa na mapi. Ova činjenica je već dosta utjecala na vizualni dizajn igre jer dolazimo do problema: kako dizajnirati likove, a da ratovi u igri budu pregledni? Kakav osnovi princip vizualnog dizajna nam treba da svi likovi brzo komuniciraju svoju ulogu u svijetu i da njihove sposobnosti budu jasne na prvi pogled?



Slika1. Siluete *Warcraft 3* likova

Odlučili su se za uvećane jednostavne oblike i jedinstvene siluete za sve likove(Slika 1.). Cilj je bio stvoriti bitno različite oblike kako bi se igrač brzo navikao na te siluete i kako bi ih odmah prepoznao u kritičnim situacijama.Prethodna slika prikazuje mnoge primjere poput:

-Archera, čiji uvećani luk i strijela ostaju vidljivi u svim situacijama, neovisno o tome koliko je kamera daleko, i kako je sam lik okrenut u odnosu na nju

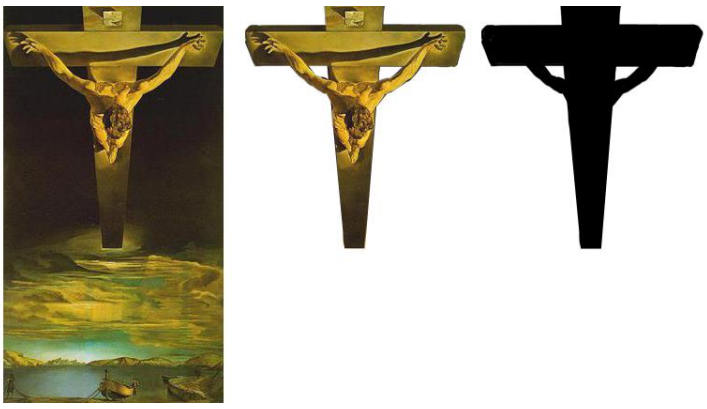
-Mountain Gianta, čiji masivni, široki oblici šalju igraču poruku kako ovaj lik može podnijeti puno štete i pokriti likove iza sebe svojom veličinom

-Tauren, koji je prvenstveno prepoznatljiv po deblu koje nosi, koje žrtvuje oštrinu za širinu, čime šalje poruku igraču da može udariti mnoštvo drugih likova jednim udarcem

-Necromancera, koji, poput Archera, opet ima prepoznatljivo oružje (žezlo) koje ostaje vidljivo iz svih kutaka i udaljenosti

-Frost Wyrma, koji je na prvi pogled prepoznatljiv kao zmaj sveden na njegov minimum – krila, glava, prijeteći i oštri rogovi te zmijsko tijelo. Dominantna krila i manjak vidljivih nogu odmah šalju igraču poruku kako se ovaj lik može kretati preko terena koji ostali likovi ne mogu prijeći, a poderani rubovi siluete svjedoče o njegovoj starosti.

Na ovim primjerima vidimo kako vizualni dizajn može imati kritičnu funkciju u igrama. I stvari koje su prije bile samo stilski odabir, sada bitno utječu na način na koji igra funkcionira.Svaka jaka silueta ima svoje korijene u umjetnosti (Slika2.). Isus na križu ima jaku siluetu koja ostaje prepoznatljiva iz mnoštvo različitih perspektiva te time šalje snažnu vizualnu poruku.



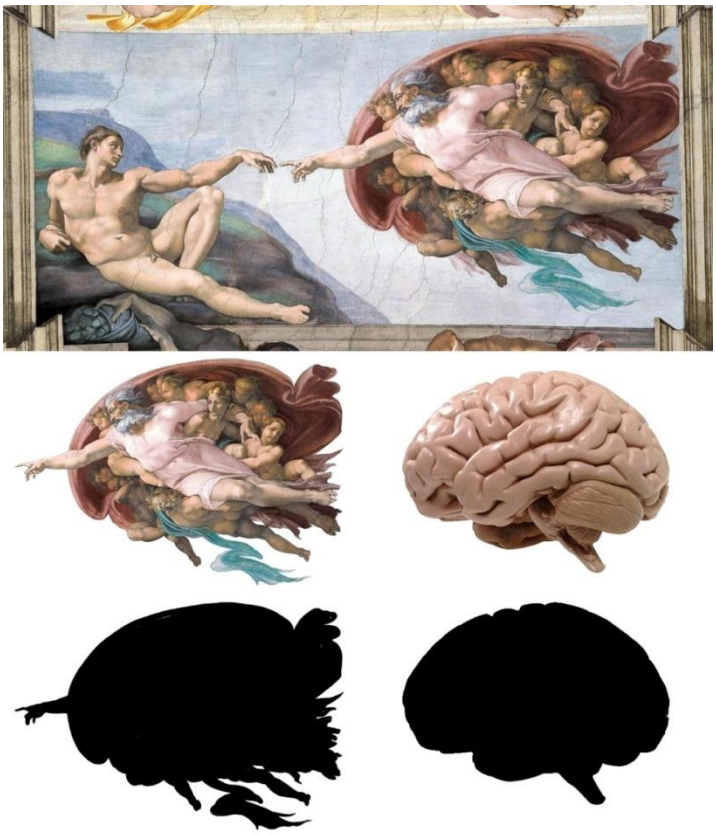
Slika2. Analiza siluete Krista na križu iz slike Krist svetog Ivana odKrižaSalvadora Dalija.

I mnoge katedrale su svojom jakom siluetom (Slika 3.) osvajale gradove i krajolikete iz velikih udaljenosti slale raznim putnicima poruku o vjeri i bogatstvu grada u kojem se nalaze.



Slika3. Silueta katedrale u Durhamu

Michelangelo se genijalno poigrao kada je Boga smjestio u draperiju čija silueta podsjeća na siluetu ljudskog mozga (Slika 4.).



Slika4. Analiza siluete u sceni Stvaranje Adama iz Sikstinske kapele autora Michelangela

Uostalom, sam početak ljudskog slikarstva može se svesti na siluete životinja i otiske ruku koje imaju jaku prisutnost u spiljskom slikarstvu (Slika 5).



Slika5. Spiljsko slikarstvo Lascauxa

Ukratko, simbolična vrijednost silueta u povijesti umjetnosti je u videoigrama dobila novu pragmatičnu funkciju.Par godina nakon*Warcraft3,* žanr prelazi iz strateške igre u MMORPG (*masive multiplayer online role-playing game*). Potpuno novom vrstom igre dolaze potpuno novi vizualni izazovi i načini komuniciranja s igračem.Pri prijelazu iz jedne igre na drugu, boje su ostale otprilike iste kako bi ambijent ostao prepoznatljiv i kako bi igrači koje prelaze s *Warcraft 3* na *World of Warcraft* osjećali nostalgiju dok na nove načine istražuju poznata mjesta.No što se dogodilo s oblicima unutar igre? U *World of Warcraft* igrač kontrolira samo jednog lika, a ne vojsku. I kamera je uglavnom relativno blizu glavnog lika. Postoji li potreba da se svi pretjerano naglašeni oblici prenesu s jedne igre na drugu? Ne, ovo je bila idealna šansa da *Warcraft* bude dočaran na realističan način. Međutim, umjetnici koji su radili na *World of Warcraft*(WoW) zadržali su isti princip, neki oblici su ostali isti, neki manji, a neki su bili čak i uvećani.Teren i arhitektura koja se nalazi u WoW-u ostala je u istoj veličini ili je bila uvećana naspram *Warcraft 3.*

Prvi primjer je Thunder Totem (Slika 6), glavni grad Highmountain Taurena. Iako ovo mjesto treba biti najvažniji grad ovog fiktivnog naroda, on je sveden na masivan šator, i jedan ogroman totem koji izlazi iz njega. Sam totem koji dominira pejzažem nije sastavljen od tisuću različitih glava i likova, već je sveden na tri.

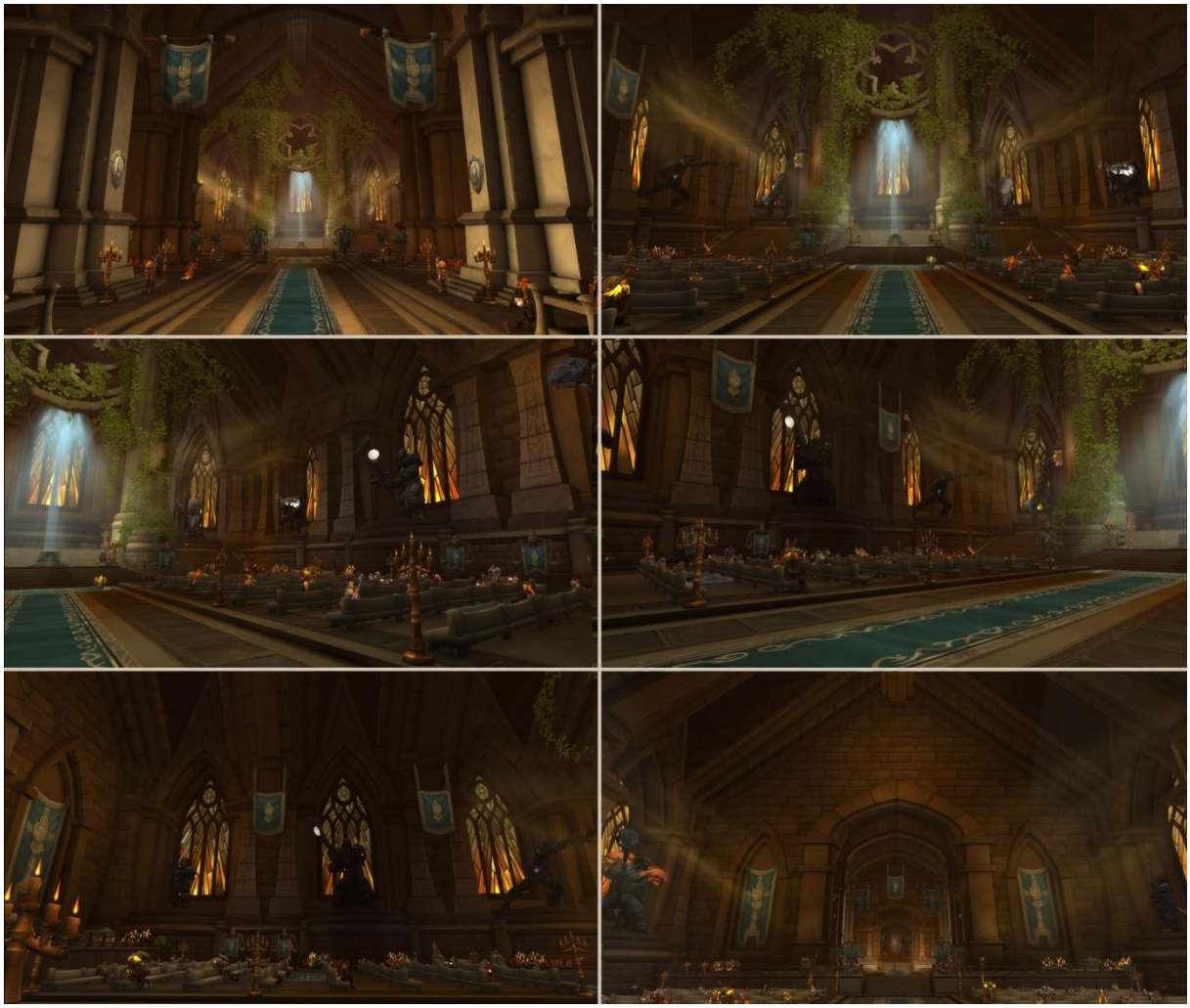


Slika 6. Thunder Totem. Fiktivni grad u igri World of Warcraft

Drugi primjer je Sanctum of Light,sveto skriveno mjesto u kojem se okupljaju svi koji se bore za svjetlo. Sanctum of Light služio je kao centar vojnih operacija u borbi protiv mnogih zlih sila koje su napadale cijeli svijet, i mnogi sveci i religijski heroji su tamo zakopani. Međutim, Sanctum of Light nije raskošno mjesto, vrlo je jednostavne arhitekture i sadrži tek najosnovnije elemente koji bi mu mogli dati pravi crkveni ambijent poput jednostavnih kamenih kipova i klupa,stubova koji služe kao ukras, apstraktnih vitraja,svodova i vidljive kamene konstrukcije. Sanctum of Light (Slika 7. i 8.) isto tako ima samo jedan smjer kretanja koji prati dužinu konstrukcije (eksterijer trenutno nije dostupan unutar igre, pretpostavlja se da je veći dio građevine pod zemljom).



Slika7. Tlocrt fiktivne katedrale Sanctum of Light (World of Warcraft)



Slika8. Interijer katedrale Sanctum of Light (World of Warcraft)

Postoji mnoštvo drugih primjera stilizirane arhitekture unutar *World of Warcraft* prikazanihuSlici 9.



Slika9. Razna mjesta iz igre World of Warcraft

Likovi koje igrač koristi postali su manje stilizirani i poprimili prirodnije oblike, iz više razloga.Prvi razlog je sama blizina kamere i manjak potrebe (sa strane igrivosti) da oblici budu uvećani. Igrači će često unutar igre nabaviti novo, jače oružje i dijelove oklopa i ponosno će guštati i približiti kameru svom liku, očekujući interesantne detalje koji odražavaju njegovu vrijednost.Drugi razlog je sama ljudska navika. Ljudi cijeli dan, svaki dan, gledaju jedni druge i razvili su osjećaj vezan za ljudsku anatomiju i proporcije. Stoga je teško stilizirati čovjeka a da izgleda prirodno i ugodno oku. Ako likovi u igri budu loše stilizirani, ljudi se neće moći naviknuti na njih, ili ih neće moći ozbiljno doživjeti. Svaki ozbiljan trenutak u priči igre bit će upropašten zbog *blesavog i/ili djetinjastog izgleda*.Rješenje za ovo bilo je da se svaka rasa, mitološko biće i životinja stilizira sve više, što je dalje od ljudskog izgleda (i obrnuto).Ljudi (Slika10.) su kao standard bili slabo stilizirani. Proporcije su ostale relativno slične pravima i pronađena je neka zlatna sredina između stiliziranog i realističnog.



Slika10. Prikaz ljudskog muškarca i žene

Night elf (vilenjaci) (Slika 11. i 12.) su opet tretirani slično kao i ljudi, međutim, onaj dio koji je jako stiliziran je onaj koji je najmanje human, same uši. Nitko ne zna kako vilenjačke uši trebaju zapravo izgledati, stoga ih je prihvatljivo drastično stilizirati.



Slika11. Prikaz Night elf muškarca i žene



Slika12. Night elf uši

Ork(Slika 13.) je rasa koja, iako je humanoidna, zapravo uopće ne postoji. Jedino što postoji je mnoštvo različitih ideja i interpretacija kako ork treba izgledati. Stoga je njihovo kompletno tijelo više stilizirano nego ljudsko, i svaki dio je gurnut prema tom ekstremu velikih jakih oblika.



Slika 13. Ork muškarac i žena

Na kraju dolazimo do Taurena, Pandarena (Slika 14.) i sličnih rasa koje su radikalno drukčije od čovjeka, stoga radikalno stiliziranje nije problem. Opet, nitko ne zna kako oni zapravo trebaju izgledati, i definitivno se nismo navikli gledati ih uživo, stoga to stiliziranje nije problem i nikad neće izgledati neprirodno i čudno.



Slika14. Tauren mužjak i ženka. Pandaren mužjak i ženka.

I što je na kraju ovo silno stiliziranje postiglo? Mnogi ljudi koji su radili na drugim igrama bili su oduševljeni razvojem grafike, novih mogućnosti i konstantno su se trudili prikazati svoje fiktivne svjetove na najrealniji mogući način. Te igre nisu lijepo ostarjele i već nakon 5-6 godina se kod mnogih osjeti taj zaostatak. Igre s realističnim stilovima koje su starije od 10 godina pogotovo izgledaju grozno, do te granice da ih mnogi noviji igrači odbijaju igrati jer im jednostavno djeluju odbojno. Igri*World of Warcraftu* bliži se 15. godišnjica i ona dandanas ostaje jedna od najrelevantnijih igara te redovito privlači nove igrače. Iako se sama grafika poboljšala s tehničke strane, sam stil igre je najviše zaslužan za bezvremenski izgled ove igre. WoW stil ostaje relevantan, ugodan oku, utječe na vizualni dizajn nadolazećih igara te je zbog toga (i mnogih drugih razloga) osigurao svoje mjesto u povijesti videoigara.

2.1.2. Igra, alat i umjetnost –*Minecraft*

Sada kada smo proučili kako vizualne potrebe za videoigru mogu stvoriti jedinstven umjetnički stil unutar nje, pogledat ćemo kako je jedna igra postala i alat i umjetnički stil u isto vrijeme.Inspiriran igrom *Infiniminer,* Markus Persson (Notch) je 2011. napravio *Minecraft*.*Infiniminer* je bila jednostavna igra, u kojoj grupe igrača ulaze duboko u rudnik i traže vrijedne minerale. Grupa koja pronađe više minerala, pobjeđuje. Alternativno, Infiniminer se mogao igrati na kreativni način gdje bi igrač stvorio sam svoju mapu i izrađivao 3D modele unutar igre. Estetika je bazirana na kockama i ideja je bila da je sav vidljivi teren u potpunosti interaktivan. Za razliku od prijašnjih igara, gdje je tlo bilo čvrsto i nepomično i infinimineru je sve bilo interaktivno, ideja igre je bila da se mapa rastavi u potrazi za vrijednim stvarima. Problem kod *Infiniminera* je što igra doslovno nije imala budžet. Umjesto toga, ona je bila *open source*, što ukratko znači da bilo tko može uzeti igru i raditi s njom što god hoće. I tako su originalni kreatori uskoro izgubili kontrolu nad igrom i eventualno totalno odustali od nje u trenutku kada su hakeri postali preveliki problem.Notch nakon toga preuzima ovaj koncept, nadograđuje ga i generalno poboljšava u svakom aspektu, I time nastaje *Minecraft.* Glavna promjena je bila u dodavanju 4 nova *modea* (načina igranja).

Survival mode je najosnovniji i bazira se na jednostavnom preživljavanju. Igrač upada u nasumično stvoreni svijet i unutar njega se snalazi najbolje što može. Cilj je izgraditi bazu i razne alate i oružja od materijala koji ga okružuju kako bi se pripremili protiv čudovišta koja uskoro stižu.*Adventure mode* daje priliku svakome da upadne u mapu koju je neki drugi igrač izgradio kako bi proučio tuđe virtualne svjetove.*Spectator mode* dozvoljava igraču da upadne u druge mape i da gleda što drugi igrači rade, ali igrač gubi sposobnost interakcije sa svijetom.*Creative mode* je onaj koji je nama najzanimljiviji. On dozvoljava igraču da bez ikakvih ograničenja gradi svijet kakav god želi. Tu dolazimo do umjetničkog dijela i osobnog izražaja. Iako su i prije postojale mnoge igre koje su dozvoljavale igraču da stvori svoje fiktivne svjetove unutar igre, problem je bio što su igrači uvijek bili teško ograničeni i morali su koristiti gotove elemente, građevine i likove koji su već unutar igre. *Minecraft* je jedino ograničio igrača na kocku, ili 3D pixel.

Isprva je ovaj sistem bio namijenjen kao dio igre, ali ljudi su ga ubrzo počeli koristiti na vrlo kreativne i inovativne načine te je igra tako tretirana kao prazno platno.

Jedan od poznatijih primjera je tvrtka Blockworks (Edwars, P. (2017), https://www.vox.com/videos/2017/2/6/14445516/minecraft-art-business-maps), koja koristi *Minecraft* kako bi stvorila kreativne koncepte i *Minecraft* im je tako donio određene prednosti. Prva je taj prepoznatljivi kockasti stil koji dolazi iz same igre, druga prednost je interaktivnost. Njihovi klijenti, i općenito korisnici, imaju priliku ući u njihove radove i šetati kroz njih, i tako zapravo *Minecraft* prelazi iz igre u umjetnički alat, interaktivnu 3D instalaciju. I sama ljepota i vještina prikazana na ovim djelima je neupitna, gdje su neki pejzaži toliko interesantni da podsjećaju na pejzaže Alberta Bierstadta(Slika 15.).



Slika15. Albert Bierstadt: Planinski krajolik(lijevo); gotov projekt tvrtke Blockworks (desno)



Slika16. Drugi primjeri *Blockworksa*

Minecraft je interesantan jer je postao neograničeno interaktivno umjetničko djelo koje daje gledatelju da stvori što god želi i što god može izmisliti. Najbolji način za dočarati to je ideja kolažirane apstraktne slike koja poziva gledatelja da premješta njezine elemente i stvori ono što mu odgovara. I tako je jedna obična videoigra postala platno, alat i interaktivna galerija.

2.2. Konceptualni aspekt videoigara

2.2.1. Resident Evil 1996

U Americi su se odvijale mnoge debate oko toga jesu li videoigre umjetnost ili ne. S vremenom, ovo je postao legalni problem. Godine 2002. se u rješavanje ovog problema upustio Stephen N. Limbaugh. (Jenkins, 2002). Prva pogreška je bila ta što je uzeo samo 4 relativno slične igre kao primjer (*Resident Evil, Mortal Kombat, Doom* i *Fear Effect*). Iz ovog uskog izbora vidimo da je ovaj pothvat bio napravljen na brzinu. Usporedbe radi, to bi bilo isto kao da krenemo istraživati jesu li knjige umjetnost, pročitamo 4 nasumične knjige i donesemo finalni zaključak na temelju toga. Mislim da nije potrebno reći da je za ovakav pothvat potrebna grupa stručnjaka koji će detaljno i kroz duže neodređeno vrijeme istražiti ovaj problem. Isto tako je problem sličnost ovih igara. Sve 4 igre su unutar nasilnog horor žanra. Igre nisu ograničene na nasilne horor žanre, postoji mnoštvo drugih žanrova i često nastaju novi.

Drugi problem je bio što su imena nekih igara pogrešno napisana, čime je demonstriran manjak brige i truda u načinu na koji se pristupa temi. Ovaj problem nije bio pošteno istražen, nego u najgorem smislu te riječi, odrađen.

Treći i najveći problem je u tome što Stephen Limbaugh nije sam igrao te igre, već je samo pregledao snimke iz tih igara. Za vrijeme donošenja odluke, on je tretirao ove videoigre kao animirane filmove, svjesno ili nesvjesno. I time je ostao bez onoga što je kod videoigara, najbolje, najinteresantnije i što ih čini drukčijim od ostalih medija (pogotovo filma). Propustio je interakciju sa svijetom tih igara i time nije osjetio koliko ta interakcija doprinosi ambijentu i generalnom osjećaju igre.

Kao primjer doprinosa elementa interakcije unutar igre, uzet ćemo upravo jednu igru koju je Stephen Limbaugh pregledao, a to je *Resident Evil* (1996). Priča ove igre je relativno jednostavna. Napredna policijska grupa ulazi u napuštenu vilu kako bi istražila neriješena, kanibalistička ubojstva koja su se dogodila u okolici. U procesu ostaju zatočeni u vili, istražuju je, rješavaju zagonetke i izbjegavaju svakakva čudovišta i žive mrtvace. Ambijent u igri je definitivno uznemirujuć. Veći dio igre uopće nije uglazbljen i stoga igrač jednostavno ostaje suočen sa zvukovima vlastitih koraka i otkucaja sata. Oružje unutar igre je vrlo ograničeno, stoga je izbjegavanje konflikta poželjno. I što se dogodi kada ste suočeni s čudovištem? Počnete bježati i uhvati vas panika kada osjetite koliko je vaš lik spor i koliko su

kontrole (namjerno ili nenamjerno) loše. Konstantno ćete se okretati oko sebe, udarati u zidove i nikad nećete uspjeti uhvatiti ravnu liniju kroz hodnik. I taman ako uspijete uhvatiti tu savršenu ravnu liniju kroz hodnik, vi nemate kontrolu nad kamerom. I svaki put kada se kamera u igri promijeni, morat ćete ponovo proučiti prostor u kojem se nalazite i prilagoditi se novim okruženjima. A ako odlučite zapravo pucati na svog neprijatelja, većinu metaka ćete promašiti i primit ćete puno štete dok svog predatora napokon ne srušite. Sve ovo realno dočarava taj panični instinkt i nemoć kada je netko suočen s ogromnim strahom. Stoga su upravo kontrole,ta interakcija, najrealniji i najinteresantniji element ove igre. Strah je ovdje dočaran na jedinstven način koji mnogi umjetnici nisu dotad uspjeli postići. Možda će netko vrlo osjetljiv i vrlo otvoren osjetiti paniku i strah dok gleda *Vrisak* Edvarda Muncha, no ove nespretne kontrole će uplašiti gotovo svakog tko je prvi put suočen s ovom igrom.

Drugi važan element koji Stephen Limbaugh nije mogao osjetiti je opet ta nemoć. Ograničeni ste oružjem i municijom u igri. Baš zato ova čudovišta djeluju još strašnije. Njihov dizajn sigurno doprinosi tome, no ti trenuci u kojima igrač mora pažljivo birati kako se suočiti sa svakim čudovištem najviše doprinose strahu. Ne moram ni govoriti kakav to osjećaj donosi igraču kada ostaje nenaoružan u situaciji gdje ga nešto prati.

Upravo u ova dva primjera vidimo kako kontrola u igri i općenito interakcija nudi kompletno nove načine prepričavanja i dočaravanja priče. Možda Resident Evil nije remek-djelo, ali nam svakako nudi koncept i ideju koja bi mogla biti vrlo korisna upravo u ostvarivanju umjetničkog djela.Na kraju je Limbaugh zaključio da videoigre nisu umjetnost, jer ne vidi kako bi one mogle prenijeti ideje, impresije, osjećaje i informacije nevezane za igru. No, nadam se da sam ovim kratkim poglavljem uspio demonstrirati kako je *Resident Evil* dočarao osjećaj straha i ljudske nemoći.

2.2.2.*That Dragon Cancer*

Mnoge su igre često kritizirane kao djelo neke korporacije, a ne individualca, stoga nema osobnog dodira. Ovo je daleko od istine jer, opet, netko mora voditi tim ljudi i njegova vizija vodi projekt. Međutim, postoje i ekstremi poput *That Dragon Cancer*, koji dotiče vrlo osobnu priču. Naime, radi se o obitelji koja je izgubila petogodišnje dijete, nakon njegove borbe s rakom. Igra prikazuje njihovu borbu i polagano suočavanje s istinom te koristi interaktivnost videoigara kako bi ojačala narativ. Kroz ovo ću poglavlje navesti neke načine na koje je ova interaktivnost doprinijela priči.

Uvodni dio je vrlo simpatičan i suptilno nagovještava ostatak igre. Cijela obitelj je van kadra (ne postoje, ali čuju im se glasovi) i u pozadini se vodi razgovor o tome kako nešto nije u redu s Joelom (djetetom koje je oboljelo). Cijela obitelj priča o tome kako je Joel primjetno zaostao u razvoju i kako su uvjereni da će biti sve u redu s njim. I dok traje ovaj razgovor Joel hrani kruhom patku u jezeru (Slika 17.). Joel svako malo ispruži ruku i traži od igrača da mu da kruh u ruke kako bi ga bacio patki. I upravo ovo je jedinstvena prednost u pričanju priče kojuvideoigre imaju, a ostali mediji ne. Kroz ovaj vrlo jednostavan zadatak, mi se vežemo za ovo dijete i postaje nam nekako simpatično. Zadatak pred nama je vrlo jednostavan i u procesu stvarno imamo osjećaj da pomažemo Joelu, dok je njegov smijeh i pljeskanje nagrada.



Slika17. Joel hrani patke

Igra nastavlja biti vrlo jednostavna i, većim dijelom, kroz igru prolazimo klikanjem. Klikanje koristimo kako bismo hodali i isto tako često vidimo pismo, papir ili mobitel koji, kada ga kliknemo, otkriva još jedan dio narativa.

Sljedeća interesantna scena je miniigra u kojoj igrač zajedno s Joelom vozi automobil (kolica) kroz bolnicu. Gore desno je vrijeme, ali ne prikazuju se sekunde doslovnog vremena provedenog u ovoj utrci. Umjesto toga su datumi. Ovo je vrlo suptilan i interesantan način saznavanja koliko vremena je to dijete provelo u bolnici. Glavni cilj ove miniigre nije utrka protiv drugih likova, nego skupljanje šarenih bodova. Poslije, kada prođemo par krugova oko bolnice, na ekranu su napisani nazivi svih tih bodova (Slika 18.):MRI *scan,blood transfusions, radiaton treatments, vincristine, cytrabine* itd. Što je interesantno, mi kroz igru shvatimo da je ovo vrlo ozbiljno jer nas se bombardira raznim nazivima i tretmanima koji zvuče strano i zastrašujuće. U ovome dijelu mi vidimo kako je obitelj pokušavala unijeti igru i veselje u vrlo ozbiljnu situaciju. I baš kao i Joelu, uspjeli su nam barem na trenutak odvratiti pozornost od onoga što se zapravo događa.



Slika18. Prikaz ekrana nakon pobjede u miniigri

Potom dolazimo do scene gdje roditelji pričaju o Joelovoj bolesti s Joelova dva brata. I oni pokušavaju pretvoriti ovo u priču za svoju djecu. Dok roditelji pričaju, mi igramo kao Joel u još jednoj mini igri. Roditelji objašnjavaju kako su se mnogi ljudi, baš kao i Joel, pokušali suočiti sa zmajem (Slika 19.). Većini nije uspjelo, ali neki su pobjegli. Mi u međuvremenu kontroliramo Joela i prolazimo kroz šumu punu čudovišta. Putem pronalazimo štit, koplje i

fantastična biča koja nam pomažu. Zatim ulazimo u spilju kako bismo pobjegli od zmaja, međutim, zmaj nas tamo pronalazi.Zmaj ima deset života, mi imamo dva. Usvom prvom pokušaju sam izgubio. Joel je pao na leđa i umjesto njega u igru ulazi Tim. Tim je lik kojeg se djeca sjećaju jer su ga često viđali u crkvi, i on je umro od raka. Kad sam igrao kao Tim, već sam naučio bolje kako se boriti protiv zmaja, stoga sam mu uspio oduzeti 9,5 života. Zadnjih pola života koji je zmaju ostao nisam mogao oduzeti koliko god da sam se borio. S vremenom sam jednostavno izgubio.

Ovaj dio igre je opet kroz interaktivnost pokazao koliko borba može biti uzaludna. Koliko god da udaraš i boriš se, sve je uzalud. Ovakav osjećaj nemoći je jedinstven za videoigre, i isto tako, sam taj element nemogućnosti ili težine može još bolje objasniti opasnost situacije. Film i knjiga mogu vrlo lijepo objasniti koliko je neki lik moćan ili opasan. Ali ovo postaje osobno kada igrač sam izgubi protiv nečega. U tom trenutku shvaća ovo kao osobni poraz, stoga djeluje opasnije.



Slika19. Joel gubi protiv zmaja zvanog Rak

Kako priča napreduje, roditelji gube nadu. U početku smo vidjeli kako su roditelji smatrali da je bolest prolazna i ništa strašno. Poslije shvaćaju u čemu je problem, ali ostaju puni nade. Kako igra prilazi kraju, vidimo njihov emotivni raspad, predaju i očaj. Pronalazimo pismo majke u kojem nam ona pojašnjava da je na neki način sretna jer zna da će sve ovo biti uskoro gotovo. Sigurna je da će dijete uskoro ili ozdraviti, ili otići Bogu. Način na koji su opisane

emocije majke tipičan je za knjigu, no očeve su emocije prikazane na način koji je opet jedinstven za videoigre. U jednom trenutku vidimo oca kako tone u moru koje je metafora za njegove negativne emocije. Gore je površina mora, a ispod nas je svjetlo i crne kugle koje predstavljaju rak ili metastaze. Ponuđenanam je opcija da, umjesto da gledamo oca kako tone, gurnemo ga u nekom smjeru. U svom pokušaju da spasim lika, pokušao sam ga gurnuti prema površini. Otac je zatim plivao prema gore, no taman prije vrha bi izgubio snagu i potonuo nazad na originalno mjesto u kojem smo ga našli. Par puta sam ga pokušao spasiti, no ubrzo sam i ja shvatio da ovo ne ide nigdje i gurnuo ga prema dolje, prema svjetlu. Otac je krenuo plivati dolje i tako sam prešao ovo poglavlje igre. Ovo je metafora za njegovu borbu. Ali ovo nije bila borba za život njegova djeteta, ovo je bila borba za nadu. Otac je očajno pokušavao biti optimističan i pozitivan, no svaki pokušaj je propao, sve dok se lik jednostavno nije prepustio. Plivanje prema dnu (Slika 20.)je njegovo aktivno i svjesno pomirenje s time da njegovo dijete neće preživjeti. Ovo je isto tako naše pomirenje da mali Joel neće preživjeti. Jer mi smo ti koji smo morali ciljati prema dnu i time donijeti odluku.



Slika 20. Joelov otac tone u moru negativnih emocija

Sada dolazimo do vjerojatno najdepresivnijeg dijela igre. U prethodnom poglavlju smo se aktivno pomirili s mračnom sudbinom. U ovom poglavlju smo aktivno-pasivni, odnosno aktivno nemoćni. Poglavlje počinje s ocem koji je u bolničkoj sobi i sluša Joela kako plače u boli. Joel se ne nalazi u sobi, i upitno je je li on jednostavno iluzija u ovom trenutku, metafora za očevu izluđenost situacijom u kojoj se nalazi, ili se Joel nalazi u sobi pokraj u rukama

doktora koji pokušavaju pomoći koliko mogu. Otac pokušava pričati s Joelom i izmišlja različite načine na koje pokušava smiriti Joela; tepa mu, pregovara s njim i pokušava jednostavno biti iskren i empatičan u nekim trenucima. Mi kao igrači u međuvremenu samo hodamo po sobi. Igra nam je na mnoge načine dosad pokušavala kroz mehanike prikazati Joelovu nemoć u pokušaju da se bori s bolešću, a ovaj dio nam umjesto toga kroz mehanike prikazuje roditeljevu nemoć. Igrač samo hoda u krug oko praznog dječjeg kreveta i u međuvremenu trpi taj plač, jer ne može ništa drugo raditi. Postoje neki sitni trenuci sreće u očevu tepanju, međutim, od svih dijelova igre, ovaj je daleko najbolniji i najrealniji.

Predzadnje poglavlje, i zadnje koje nam je interesantno u smislu umjetnosti, novih ideja i mehanika, je poglavlje u kojem je Joel umro. Ulazimo uHram Božji i prvo što vidimo je mali Joela, na bolničkom krevetu s iPadom u rukama. Ispred njega se nalaze slomljen štit i mač. Ovo je očita metafora za izgubljenu borbu, u ovom kontekstu, s rakom. No isto tako nas ovo podsjeća konkretno na poglavlje igre koje smo već prešli, odnosno izgubili, u svojoj borbi sa zmajem. Nastavljamo se kretati kroz hodnik, uz stepenice i eventualno ulazimo u crkvu (Slika 21.). Na drugom kraju crkve sjedi Joel, a ako pogledamo iza sebe vidimo najveću crnu metastazu koju smo dosad vidjeli u igri. Kako smo se penjali uz stepenice, rak nas je pratio, a nismo ga ni primijetili. Odmah ispred sebe vidimo stol na kojem je mali klavir, jedna svijeća koja gori i mnoštvo drugih ugašenih svijeća. Kada se igramo s tipkama na klaviru čujemo glazbu i molitve roditelja i isto tako se pojačava osvjetljene u crkvi. Kada palimo svijeće, pojavi se plamen na sjedalima u crkvi. Svijeće se brzo gase i nikad ne mogu sve gorjeti u isto vrijeme, uvijek se barem jedna ugasi. I kako se jedna svijeća ugasi, paralelno nestane plamen s crkvene klupe. U jednom trenutku se sve svijeće ugase (uključujući onu na malom klaviru koja predstavlja Joela) i sve molitve prestanu. U tom trenutku ekran postaje crn, Joel nestane i ostajemo sami u tami neko vrijeme.



Slika 21. Rajska katedrala na kraju igre

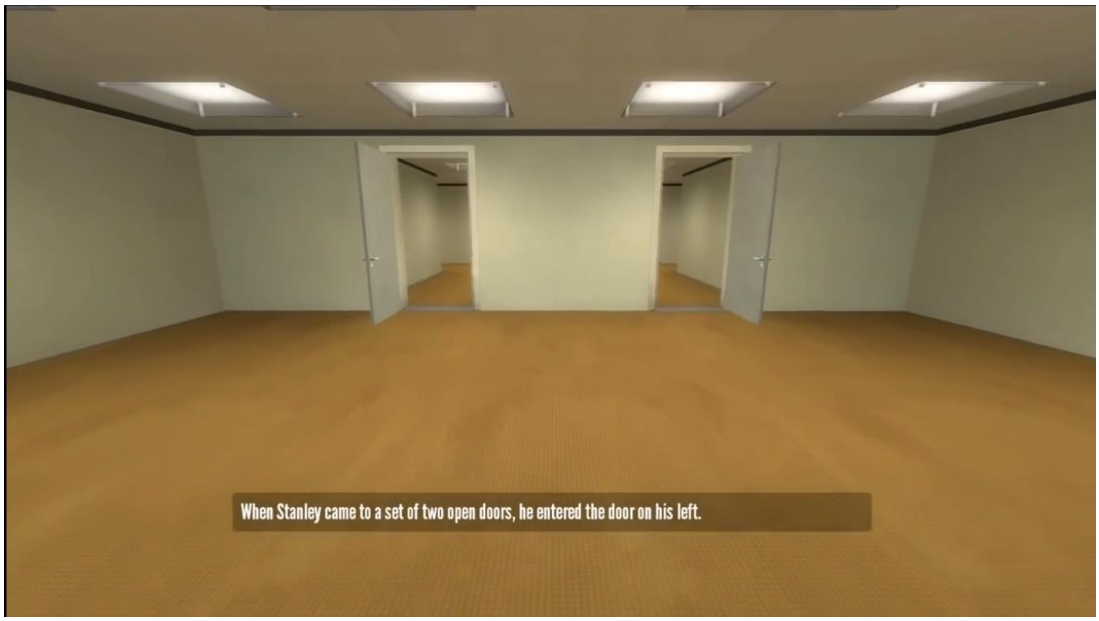
Ukratko, cijela ova igra se bori s konceptom nemoći. Ovo nije igra koju se prijeđe i u kojoj se pobijedi, ovo je igra koju se prijeđe, u kojoj se izgubi i pomiri s time. I na neki način to najbolje odražava prihvaćanje smrti voljene osobe. Sve ovo je uglavnom postignuto kroz taj element raznih mehanika i interaktivnosti koje su jedinstvene za videoigre.

2.2.3. *The Stanley Parable*

The Stanley Parable je možda prva igra oko koje su se umjetnici i *gameri* (obožavatelji videoigara) posvađali. Ukratko, počeli su se dobacivati s njom. Umjetnici su se u mnogim slučajevima zgražali na pomisao da bi jednostavna satirična igra mogla imati ikakav važan doprinos umjetnosti,dok su gameri shvatili da ovo nije klasična igra. Naime, *The Stanley Parable* je igra koja se ponaša kao da je svjesna same sebe i igrača. Ona razbija četvrti zid i kroz kršenje mnogih pravila, ona zapravo postaje interesantnija i još bolje privlači pozornost. Igra je vrlo jednostavna i sve se svodi na kretanje kroz svijet igre i rijetke interakcije s okolinom. Kako se mi krećemo kroz svijet, tako nas prati pripovjedač, koji nam govori što da radimo, priča s nama, sam sa sobom i reagira na ono što mi radimo u igri. *The Stanley Parable* je igra koja zapravo sa sobom ne nosi nikakav izazov, sve se u potpunosti svodi na odluke igrača koje imaju svoje posljedice.

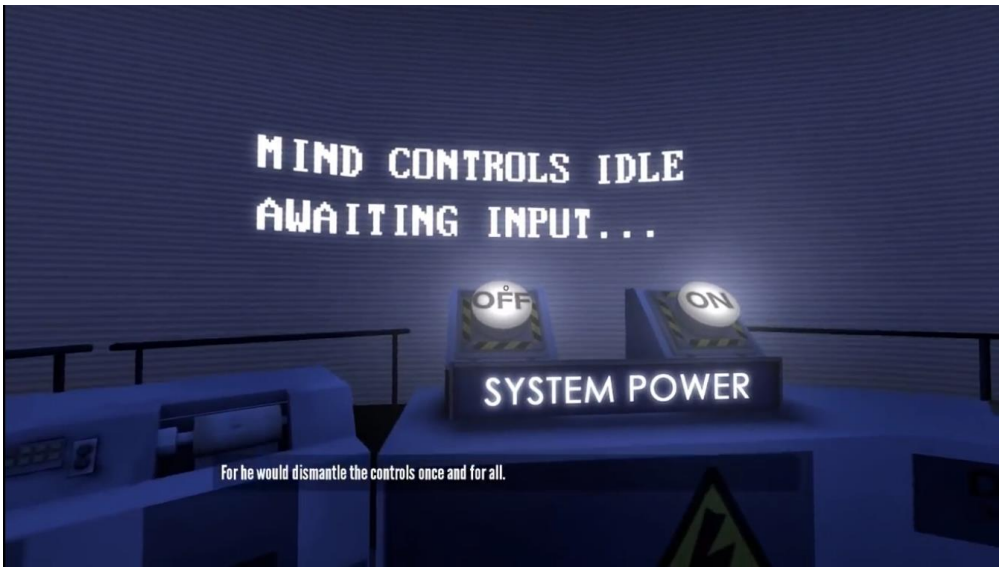
Igra počinje s našim glavnim likom Stanleyemi glasom pripovjedača koji nam objašnjava kako Stanley cijeli dan sjedi na poslu za računalom, čeka naredbe i pritišće tipke koje dobije na ekranu.Pripovjedač nam isto tako objašnjava kako Stanley obožava svoj posao i kako djeluje kao da je stvoren za njega. Stanley je simboličan lik koji se može interpretirati na više načina. Prva očita interpretacija jest ta da Stanley reprezentira *the cubicle lifestyle*, stereotipan američki posao gdje svatko dobije svoj bijeli kubik i računalo za kojim tipka cijeli dan. Izgled igre dodatno potvrđuje da ako ovo nije glavni koncept iza lika, zasigurno je jedan od mnogih.

Druga interpretacija jest ta da on reprezentira *gamera* koji cijeli dan sjedi za računalom, dobiva naredbe od igre i sretan je u svom virtualnom postignuću. Treća interpretacija jest da Stanley predstavlja nas same u trenutku kada igramo igru. Baš kao što Stanley čeka naredbe od šefa i onda tipka po tipkovnici, tako i mi čekamo naredbe pripovjedača i onda reagiramo na njih. Na neki način, ovaj uvod je ironična najava igre; čekanje naredbi i tipkanje.Ubrzo doznajemo kako Stanley cijeli dan nije dobio nijednu naredbu. Izlazimo van i brzo se upoznajemo s činjenicom kako nema nikoga u cijeloj zgradi, što pripovjedač potvrđuje. Krećemo naprijed kroz hodnike dok nam pripovjedač objašnjava kako se krećemo naprijedkroz hodnike i potom dolazimo do sobe s dvoje vrata (Slika 22.), slijeva i zdesna.



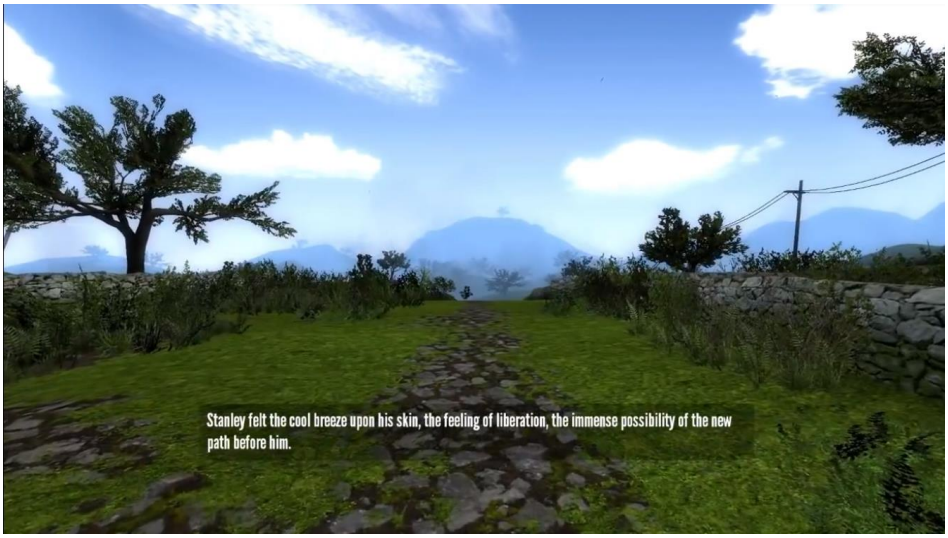
Slika 22.Prvih dvoje vrata koja predstavljaju igračev izbor

Pripovjedač nam zatim kaže kako je Stanley prošao kroz lijeva vrata, ali mi smo ti koji će na kraju donijeti odluku kroz koja vrata prolazi Stanley. Ovo je prvo mjesto gdje se igra počinje granati u sve moguće alternativne krajeve, stoga ovo je vjerojatno najvažnije/najpoznatije mjesto u igri. Ovo mjesto nam daje prvi pravi osjećaj za sve ono što nas čeka u igri i ovo je prvi put da nas igra stvarno testira.Ako budete poslušni i napravite sve što pripovjedač traži od vas – prođete kroz lijeva vrata, dođete do šefova ureda, prođete kroz skriveni hodnik koji se u njemu otvara i ugasite stroj za kontrolu umova, bit ćete nagrađeni idiličnim pejzažem (Slika 24.) i igra je gotova.Ovo je jedan od mogućih krajeva.Trenutak u kojem pripovjedač zapovijeda igraču da ugasi stroj za kontrolu umova je nadrealan (Slika 23.). Ovaj događaj možemo interpretirati kao da je igraču računalo reklo da ugasi stroj za kontroliranje umova. Ako igrač posluša računalo, računalo postaje stroj za kontroliranje umova, jer je ipak dalo naredbu i igrač ju je izvršio. Ako igrač odbije zapovijed računala, igrač će možda spasiti stroj za kontrolu umova. U svakom slučaju igrač je suočen s tim fiktivnim izborom da odabere koji stroj za kontroliranje umova želi ostaviti na životu. Ukratko, igrač nema pravog izbora, ovaj izbor je iluzija i ovo je jedanod mnogih načina na koji se igra suočava s konceptom slobode i kontrole.



Slika 23.Ogromni ekran na stroju za kontroliranje umova

Druga interesantna stvar je upravo taj idilični pejzaž, ta nagrada na kraju. Igrač je nagrađen za aktivnu poslušnost. I što ovo zapravo predstavlja? Predstavlja ugodnu laž. Igrač je odlučio biti slijep, i bez preispitivanja pratiti naredbe, i za to je nagrađen. Narator sam kaže (pri ulasku u idilični pejzaž) da i dalje mnogo toga ne znamo; ne znamo kako smo se uspjeli oteti kontroli prethodno navedenog stroja, ne znamo što se dogodilo s našim kolegama, ne znamo kakve ostale tajne ova zgrada skriva. Ali to nije važno, naš cilj u životu nije ni znanje ni moć, nego naša vlastita sreća. Mi ne moramo tragati za istinom, mi se samo moramo *prepustiti*.



Slikaa 24. Idilični pejzaž iz igre

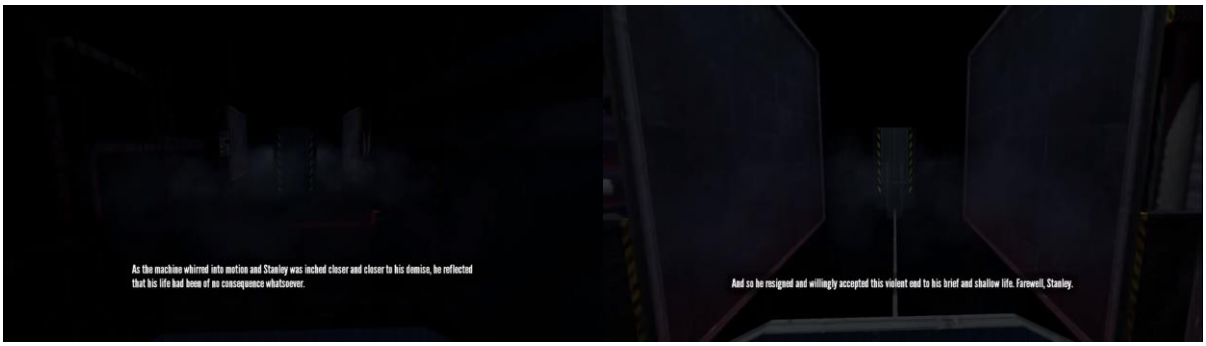
Sve alternative apsolutnoj poslušnosti u ovoj igri su vrlo mračne. Primjerice, ako odlučimo ipak upaliti stroj za kontroliranje umova, pokrene se proces gdje će kompletna zgrada proći

kroz nuklearno samouništenje. Dobijemo dvije minute života i narator se kroz te dvije minute šali na naš račun i priznaje nam da je on obrisao sve naše kolege. Ukratko, ako smo poslušni, narator nam postaje najbolji prijatelj, ako nismo, narator nas na vrlo brutalan način uništi i otkriva sebe kao glavnog negativca u igri. Dok traju ove dvije minute, mi imamo mnoštvo tipki na raspolaganju, međutim, te tipke nemaju nikakav efekt. Opet, mi imamo izbor, mi možemo nešto raditi, ali taj izbor je totalno bezvrijedan. I ovdje nam igra kroz interaktivnost daje dodatni osjećaj apsolutne nemoći. Mi se trudimo, pokušavamo otkriti nekakav smisao, možda nekakav redoslijed boja koji će poništiti proces samouništenja, ali uzalud. Isto tako nas ovaj izbor može deprimirati jer,iako ne postoji izlaz, mi ćemo pomisliti kako je ovo zapravo naš neuspjeh jer nismo otkrili kôd za poništavanje ovog procesa (iako opet, napominjem, taj kôd ne postoji).



Slika 25.Ekran stroja za kontroliranje umova pred samouništenje

U jednom trenutku nailazimo na komičnu situaciju gdje moramo birati između sobe u kojoj je stroj za kontroliranje umova (*mind control facility*) i hodnika s natpisom *Escape*. Pripovjedač nam govori kako ćemo mi ući u sobu u kojoj se nalazi taj stroj, međutim, izbor je opet naš. Ako odaberemo bijeg, u inat pripovjedaču, pripovjedač nam počne objašnjavati kako smo odabrali sigurnu i brutalnu smrt i kako još uvijek nije kasno da odemo nazad. Na kraju hodnika (ako se ne predomislimo) skačemo kroz crnu rupu u podu i padamo na mehanička kolica koja će uskoro biti zgnječena između dvije ogromne metalne ploče (Slika 26.).



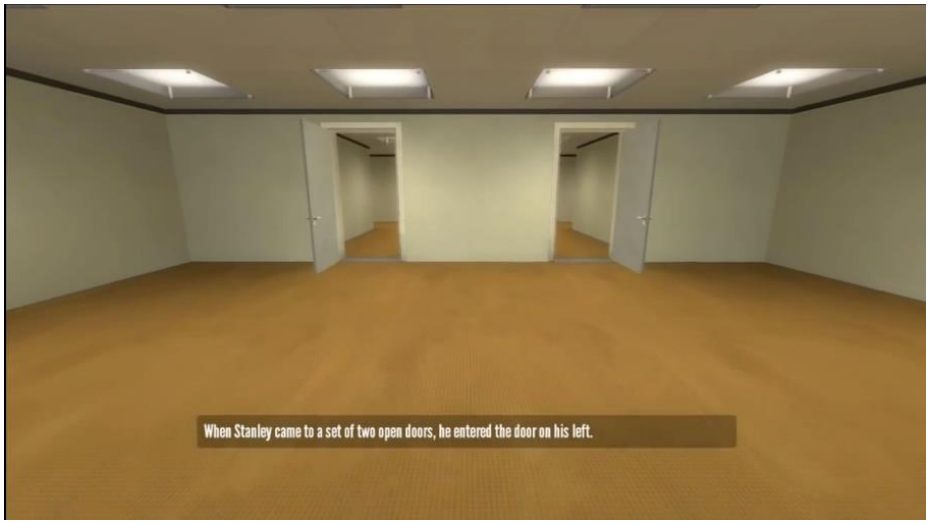
Slika 26. Ogromne metalne ploče

Pripovjedač nas sarkastično ismijava i govori kako naša smrt nije ni od kakvog značaja. I taman u trenutku kada nas dvije ogromne metalne ploče trebaju zgnječiti (Slika 26.), vrijeme stane i dno kolica se otvori te mi padamo na platformu ispod sebe. Naš dosadašnji pripovjedač nestaje i mijenja ga novi ženski glas. Ženski glas ismijava prijašnjeg pripovjedača i govori nam kako je pripovjedač blesav što je mislio da nas može ubiti. Pripovjedačica nam dalje objašnjava kako život, i stoga smrt, nemaju nikakvo značenje ako je sve ispred tebe unaprijed određeno. Stoga je Stanley (glavni lik u igri) već bio mrtav čim smo mi počeli igrati igru. Mi nastavljamo dalje hodati kroz hodnik i dobivamo još jednu demonstraciju o tome kako igra razbija četvrti zid. Pred nama se nalazi muzej (Slika 27.) igre koji doslovno prikazuje sve elemente igre u sebi.



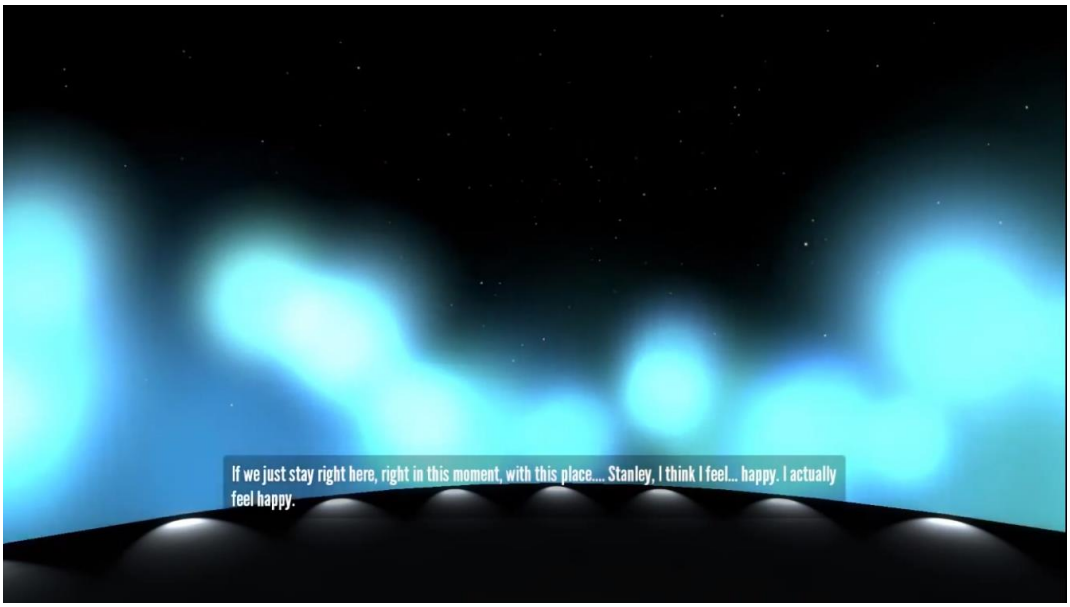
Slika 27. Muzej igre

Vidimo različite dijelove i predmete u igri koji su izloženi kao nekakve skulpture, vidimo 3D maketu ureda u kojemu smo počeli igru, i čak su izloženi neki elementi igre koji nisu prisutni u finalnom proizvodu. Kada prođemo kroz muzej, ponovo upadamo u ista kolica u kojima smo već bili i polako se krećemo prema istim željeznim pločama. Ovaj put nas i dalje prati pripovjedačica i ona nam objašnjava kako je jedini način da pobijedimo da izađemo iz igre – i u pravu je. Ako izađemo iz igre, spasili smo Stanleya od sigurne smrti. Međutim, ako odbijemo njezin savjet, dvije željezne ploče nas ubiju i započinjemo igru iznova, u istom malom uredu, s istim starim pripovjedačem.



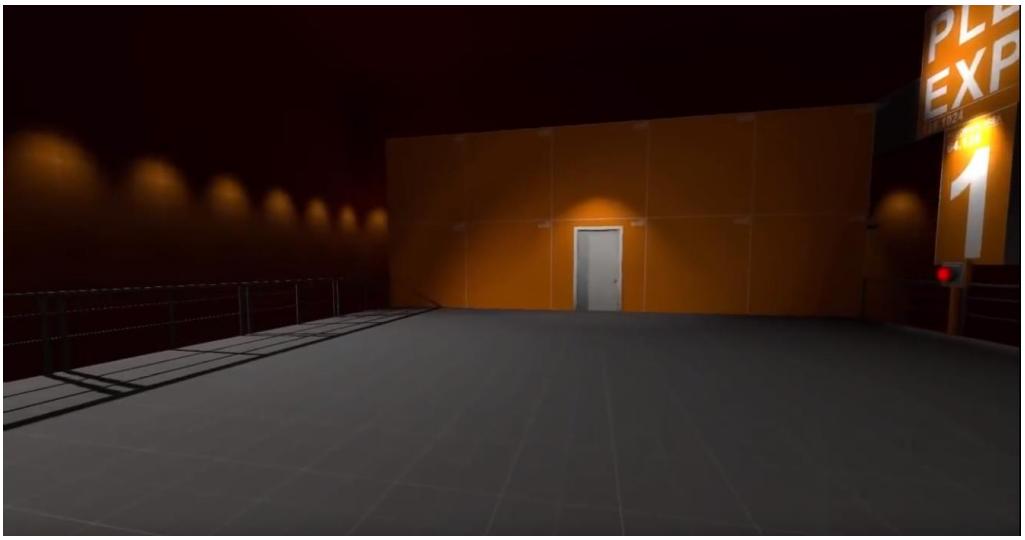
Slika 28. Istih dvoje vrata s početka igre

No što ako u početku odlučimo kršiti zahtjeve pripovjedača, i prođemo kroz desna vrata umjesto lijevih? Nailazimo na niz depresivnih i nihilističkih završetaka. U početku će pripovjedač izmisliti svakakve isprike za nas i dati nam jednu šansu da se vratimo na pravi put. No ako odbijemo ovu zadnju šansu, pripovjedač postaje nezadovoljan s nama. Prvo sve počinje s njegovom zamjerkom da ne može vjerovati kako smo uopće uspjeli zadržati posao koji smo imali, uzeći u obzir kako loše pratimo naredbe. No onda pripovjedač počinje opet biti prijatelj s nama i govori nam kako je ova igra zapravo stvorena za nas. Stanemo na platformu koja se kreće i možemo ili ostati na platformi do kraja i biti poslušni, ili možemo skočiti s nje. Ako skočimo s nje, pripovjedač ostaje zbunjen i igra se polako počinje kidati. Ubrzo nakon našeg skoka nailazimo na crvena i plava vrata. Ako na zahtjev pripovjedača prođemo kroz crvena vrata, dolazimo do njegova*happy placea* (Slika29.) (sretno mjesto) gdje nas pripovjedač moli da ovdje ostanemo zauvijek s njim.



Slika 29. Happy place

Možemo ostati tu zauvijek (doslovno) ili možemo proći kroz hodnik na kraju kojega nas čeka niz stepenica s kojih se moramo par puta baciti kako bismo umrli i prešli igru. Kroz našu upornost i više pokušaja otkrivamo kako pripovjedač zapravo ovisi o nama, kako on ne postoji bez nas i da, ako mi počnemo igru iznova, on počinje iznova. A on to ne želi. Kroz ovaj dio igre otkrivamo kako on nije samo pripovjedač, nego osoba s interesom, stoga postoji razlog zbog kojeg nas on pokušava kontrolirati kroz igru. Prvi spomenuti kraj u kojem mi ugasimo stroj za kontrolu umova je jedini kraj koji njega zanima, stoga je ova igra zapravo njegov izazov da nas nagovori da ga poslušamo. A ako prođemo kroz plava vrata (umjesto crvenih), igra se počinje totalno raspadati (Slika 30.), dodatno gubiti smisao i pripovjedač nam priznaje kako ovaj dio igre uopće nije promišljen.



Slika 30. Igra se raspada

Teksture počinju nestajati i sobe su nespretno spojene. Eventualno stižemo do kraja gdje ekran zacrni i pripovjedač počne razmišljati naglas o tome kako se nada da smo našli sreću u kontroli nad vlastitim sudbinom, ali kako će se on ultimativno vratiti kada mi shvatimo da nam on treba kako bi sve imalo smisao.

Ako ostanemo na prethodno navedenoj pokretnoj platformi do kraja i budemo poslušni, kroz niz događaja i monologa stižemo do našeg stana. Prije ulaska u stan, čujemo simpatičan ženski glas (Stanleyeve/naše ljubavi) i u trenutku kada se vrata otvaraju, susrećemo se s običnom bijelom plastičnom lutkom. Pripovjedač kroz smijeh kaže kako nas nitko zapravo ne voli i mi ulazimo u stan. Ostajemo zatočeni u stanu neko vrijeme i dobivamo naredbe poput: *klikni J da pozdraviš ženu, klikni R da zagrliš djecu, klikni H da djeci pročitaš priču prije spavanja, klikni O da poljubiš ženu prije spavanja, klikni H da se probudiš, klikni T da odeš na posao* isl. U procesu dok tipkamo naredbe napisane na ekranu, naš stan se pretvara u naš poslovni ured. I u pozadini pripovjedač neko vrijeme priča kako je Stanley zapravo jako kreativna osoba i kako voli maštati. I dok pripovjedač opisuje Stanleyevo maštanje, on opiše igru i mnoge moguće krajeve unutar igre. I tu dolazimo do ideje da je pripovjedač možda zapravo Stanley, odnosno da oni nisu odvojene osobe. Možda je pripovjedač zapravo Stanleyev alter-ego. Možda je taj pripovjedač zapravo Stanleyeva svijest koja aktivno pokušava objasniti, racionalizirati ono što se događa oko njega. Dijelovi u alternativnim krajevima gdje se pripovjedač ljuti na Stanleya, ili je razočaran njime, možda se čine kao kontradikcija ovoj ideji. Ali ne bi bilo prvi put da netko nešto radi i da u procesu sam sebe osuđuje, ili da sam sebi u procesu pokušava objasniti zašto je to neko djelo loše. Druga stvar koja je interesantna kod ovog kraja je to silno tipkanje naredbi koje se čini besciljno. Ovaj dio igre odlično odražava osjećaj beznačajnosti ili krize identiteta, nekakvog potrošenog života. Na kraju igra daje zadnju zapovijed *please die* (molim, umri) (Slika 31.). I možda se ovaj dio čini nekako suvišnim, neukusnim ili pretjeranim. Ali referiranje na smrt je odličan način završetkapoglavlja o tipičnom, potrošenom životu.



Slika 31. Vraćanje na sam početak igre s PLEASE DIE natpisom

Koja je ultimativna poruka ove igre? Teško je reći, pogotovo uzevši u obzir koliko su krajevi različiti. No jedna stvar je sigurna – kraj u kojem je igrač poslušan je daleko najljepši od svih,dok krajevi u kojima igrač krši pravila su dosta negativni, nihilistični, ponekad i depresivni. Ovo nas podsjeća jako na koncept ugodne laži i teške istine. Prvi ugodni kraj vjerojatno simbolizira prosječnog čovjeka s prosječnim životom. Onaj koji bez previše filozofiranja, politike i muke jednostavno odradi život. I u toj jednostavnosti i idiličnoj neopterećenosti, ovaj individualac pronalazi sreću. Koliko je ovakav individualac realan i postoji li on, stvarno je irelevantno. Zato što, čak i ako ne postoji, netko tko se smatra pametnim sigurno će ga u jednom trenutku u svom životu projicirati na drugu osobu samo zato što u tom trenutku on/ona djeluje kao sretna budala.

Alternativni krajevi simboliziraju tragičnog intelektualca, i taj opis koristim vrlo liberalno. Mnogi ljudi su u svom životu preispitivali sistem i društvo koje ih okružuje i u procesu su dolazili do mnogih depresivnih zaključaka. Ova depresija postaje još jača kada čovjek shvati koliko malen utjecaj on zapravo ima, stoga u ovoj spoznaji čovjek postaje nesretan. Primjerice, kraj u kojem stojimo u sobi i tipkamo zapovijedi bez da se puno događa je simbol krize koju čovjek proživi kada dobije osjećaj da mu je život zapeo u vrtlogu, sve se ponavlja i nikada neće postati bolje. Kraj u kojem se igra počne raspadati je opet simbol gubljenja smisla i besciljnog lutanja.

No, mora li *The Stanley Parable* biti igra? Bi li ova priča funkcionirala kao film? Ne. The Stanley parable jako ovisi o svojim alternativnim krajevima, i svi ti alternativni krajevi izgrade sveukupan doživljaj igre, ovisno o tome koliko vremena netko želi uložiti u igru. Ukratko, odabir, čovjekova svjesna odluka i posljedice, najvažniji su elementi ove priče. Iako, postoje knjige koje nude alternativne završetke i dijelove priče, gdje se npr. umjesto prolaska kroz vrata čitatelj mora odlučiti za poglavlje, i svako poglavlje na drugačiji način nadograđuje ono prethodno. Međutim, iako bi *The Stanley Parable* bio izvediv u takvom kontekstu, izgubila bi se interakcija. Taj dio igre u kojemse tipkaju zapovijedi na tipkovnici bez ikakvog razloga je nešto što se unutar knjige ne može izvesti. Isto tako postoje mnogi dijelovi gdje izbor nije očit. Primjerice, izbor da skočimo s platforme koja se miče. Ili, umjesto da se javimo na telefon, odemo iza njega i isključimo ga iz struje. Ovo su skrivene stvari koje će se teže izvesti unutar knjige.Iz ovih razloga, i mnogih drugih, The Stanley parable je umjetničko djelo koje najbolje funkcionira unutar medija videoigre i koje bi bez toga medija bilo teško ostvariti.

2.2.4. Marina Abramović i GTA V

Godine 1974. u jednoj galeriji u Beogradu, Marina Abramović je izvela svoj poznati performans Rhythm 0 (Slika 32.). U ovom performansu se nalazio stol na kojem su bili razni predmeti – od ruža i parfema, do noževa i pištolja s jednim metkom. Marina je stajala mirno i garantirala da će kroz nadolazećih 6 sati biti odgovorna za sve i trpjeti sve što joj publika učini.U početku je publika bila vrlo sramežljiva i svi su držali svoju distancu od Marine, nitko nije htio ništa napraviti. Nakon nekog vremena, publika se opustila i isprva počela igrati s Marinom. Neki su joj stavili ruže u ruke, bilo je zagrljaja, pa čak i ljubljenja. Publika je zatim postajala sve agresivnija; šarali su po njoj, porezali joj vrat u jednom trenutku i škarama odrezali majicu. Micali su je po prostoriji, stavili pištolj u ruke i uperili ga prema njoj. Nakon 6 sati, performans je bio gotov, Marina Abramović je prestala biti pasivna i počela se kretati. Kako se ona počela opet kretati, prešla je iz pasivne lutke u pravu osobu i ljudi u prostoriji su pobjegli. Nitko unutar publike se nije mogao suočiti s njom kao osobom.



Slika 32. Marina Abramović. *Rhythm 0*

Rhythm 0 je zasigurno jedan od najvažnijih performansa u povijesti umjetnosti i postoji mnoštvo pouka koje se mogu izvući iz tog djela. Prva pouka koju prosječan čovjek izvuče iz ovoga jest ta o ljudskoj brutalnosti. Civilizirani čovjek je uglavnom pristojan i većim dijelom bezopasan, no što se dogodi kada pravila nestanu? Bez posljedica i bez pravila, neće svi ljudi ostati dobroćudni. Neki postanu jednostavno zli poput onih koji su umjetnicu ozlijedili, dok drugi postanu tragično indiferentni poput onih koji je nisu branili. To je interesantno – kako je nitko (osim kustosa galerije) nije branio? Druga moguća poruka je o borbi. Ovdje smo vidjeli (na hiperboličan način) što se dogodi s osobom koja nije asertivna i koja se ne bori za sebe. Na neki način, rad nam poručuje da trebamo biti aktivni, a ne pasivni. Ne samo kako bismo

pomaknuli svoj život ili svijet općenito u boljem smjeru, već kako bismo jednostavno preživjeli. Treća poruka jest ta da moć zaista kvari. U svom položaju moći nad Marinom, mnogi su se pokvarili i postali nerazumni. Što zbog moći, a što zbog dehumaniziranja kroz koje se umjetnica sama provukla. Stoga je interesantna pomisao kako bismo i mi sami mogli biti dehumanizirani u očima vladara (predsjednika, političara, kraljeva); Marina je bila samo marioneta, na isti način na koji bismo mi mogli biti samo još jedna statistika. Ukratko, Rhythm 0 bi se mogao interpretirati kao anarhističan rad jer prikazuje kako se vladar može odnositi sa slugom. U svakom slučaju, Marina Abramović nam je ovdje odlično pokazala koliko mračna ljudska priroda može biti bez ikakve zapovijedi ili provokacije.

17. rujna 2013. izlazi poznata igra *Grand Theft Auto V*(GTA V). GTA V stavlja igrača u ulogu (jednog od tri) kriminalca, gdje on može slobodno lutati fiktivnim gradom San Andreas, krasti aute i ostale vrijednosti, ubijati ili se jednostavno voziti ukrug po gradu. Međutim, glavni smisao igre je prelazak raznih misija kroz koje igrač bolje upoznaje karakter i životnu priču ta 3 kriminalca i ostalih stanovnika San Andreasa. Za razliku od svijeta koji je vrlo slobodan i ne ograničava igrača pretjerano, misije imaju linearnu priču poput filma.Nama kao umjetnicima GTA V postaje interesantan u specifičnoj misiji pod nazivom *By the book* (po knjizi).U toj misiji dva (od tri) kriminalca ulaze u skrivenu zapuštenu prostoriju te se nalaze s dva agenta FIB-a (GTA V verzija FBI-ja). Ovi agenti su u potrazi za jednom problematičnom osobom i zato moraju ispitivati taoca. Taoc brzo ulazi u scenu i njegov očaj je očit.



Slika 33. Biranje instrumenata za mučenje

Jedan od agenata ga veže za stolicu dok ga talac uzaludno moli za milost. Agent optužuje taoca da je on špijun koji radi za azerbajdžansku mafiju i u međuvremenu priprema sprave za mučenje te priključuje žrtvu na uređaje koji će mjeriti njegove znakove života. Jedan kriminalac ostaje mučiti taoca (pod nadzorom agenta) dok drugi odlazi upucati pravu metu (pod nadzorom drugog agenta). Razlog ovome mučenju jest taj da talac zna tko je naša meta, međutim, vrlo loše i slabo opisuje metu. Ne postoji nikakav način da se ova misija zaobiđe, i nije moguće pričati s taocem dok ne da podatke. Mučenje je obavezno ako netko želi prijeći igru, jedini izbor koji nam ostaje su načini na koje ćemo mučiti žrtvu (Slika 33.). Jedan od mogućih načina mučenja je *waterboarding,* gdje se taocu stavi mokra krpa preko lica, postavi u ležeći položaj i onda polijeva voda preko lica. Ovaj način mučenja izaziva osjećaj utapanja i ne ostavlja nikakve fizičke tragove na žrtvi. Druga opcija je vađenje zuba (Slika 34.) kliještima, koja je možda najinteraktivnija jer se od nas traži da rotiramo palicu na *joysticku* na isti način na koji mučitelj rotira kliješta zakačena za zub u ustima taoca.



Slika 34. Vađenje zuba

Treća opcija su elektrošokovi, gdje moramo držati dvije tipke na *joysticku* kako bi elektrošok trajao, četvrta opcija je razbijanje koljena pomoću velikog željeznog alata. Na kraju moramo pomoću injekcije oživiti taoca nakon što je mučenje gotovo.Kako mučimo taoca tako nam on polako otkriva tko je naša meta, gdje živi, građu tijela visinu, godine, općenito fizički izgled i njegovu ljubav prema cigaretama. Uz pomoć ovih podataka, drugi kriminalac uspijeva

pronaći metu i ubiti ju pomoću snajpera. Agent koji je bio prisutan tijekom mučenja sretno prekine poziv s drugim agentom, protegne se i pri izlasku iz prostorije dâ zapovijed da se taoca ubije jer im nije više od koristi. Kriminalac ipak poštedi taoca jer ne želi nastaviti slušati državnog agenta.

Cijelo vrijeme dok je ovo mučenje trajalo, talac je plakao, stenjao u agoniji i zapravo je htio surađivati (Slika 35.). Postoji par slučajeva u kojima je talac htio govoriti, ali ga agent prekida i zapovijeda da ga nastavimo mučiti.

Ova scena je, sa svojom brutalnošću, šokirala širu publiku. Iako su glavni likovi u ovoj igri kriminalci i iako postoji mnogo scena ubojstva u igri, ova scena se smatra pretjeranom. Mnogi kritičari i igrači su komentirali kako im je bilo muka dok su igrali ovu misiju, kako su je htjeli preskočiti i kako je scena bila nepotrebna. No ova je scena vrlo svjesno stavljena u igru i na više načina igra sama komentira scenu koja se događa. Ponašanje taoca (mučenika) je najvažniji detalj u cijeloj ovoj sceni, i njegovo ponašanje nam šalje mnoge poruke i izaziva emocije. Da je mučenik bio pasivan cijelo vrijeme, ljudi vjerojatno ne bi reagirali na ovu scenu.



Slika 35. Talac priča s agentom

Prvi detalj koji je važan u ovoj sceni je činjenica da je talac htio surađivati s nama. Više puta ga je agent prekinuo usred rečenice i tražio da se mučenje nastavi. Ovo se može interpretirati

kao poruka *developera* koja tvrdi da je mučenje suvišno. Naš talac bi nam sve rekao vjerojatno i bez mučenja.Drugi važan detalj je njegovo ponašanje. Talac konstantno traži milost, stenje, plače i time izaziva negativne emocije kod igrača. Postoji bezbroj igara gdje se može mučiti druge likove ili ih ubiti na razne brutalne načine. Ali ljudi uglavnom više nemaju negativne reakcije na to, jer ti likovi ili ne reagiraju pretjerano negativno, ili su prezentirani kao totalni negativci i zato ne suosjećamo s njima. Plakanje taoca je vrlo vjerojatno najbolniji dio ove scene. On nama ne djeluje kao nemilosrdan mafijaš, on djeluje jednostavno kao čovjek koji se našao na krivom mjestu u krivo vrijeme. Mi stoga lako možemo zamisliti sebe u njegovoj situaciji. Zamislite scenu gdje talac to mučenje podnosi jako dobro, ostaje miran; svako malo opsuje, odgovara nam sarkastično i općenito ne djeluje kao da ga mučenje smeta. U tom slučaju mi ne bismo suosjećali s njim, zapravo možda bismo se i divili njegovom stoicizmu. Ali u svakom slučaju ova scena ne bi bila problematična. Ukratko, developeri nisu samo htjeli dati nam scenu mučenja, htjeli su nas dovesti u situaciju gdje ćemo nešto osjećati, doživjeti nekakvu neugodnost i razmišljati o teškim temama.

Treći važan detalj je komentar mučitelja na kraju. Mučitelj spašava taoca, priča mu o novom identitetu koji će mu trebati, i vodi ga na aerodrom. Dok ga vozi prema aerodromu, mučitelj objašnjava da mučenje nema veze s izvlačenjem podataka, mučenje je samo igra za mučitelja, nekakav prikaz dominacije. Ovim dijelom su developeri vrlo jasno iznijeli svoj stav koji je protiv mučenja općenito, ali isto tako su dali novu perspektivu na cijelu situaciju. Što mučenje znači mučitelju, je li njemu stvarno stalo do tih podataka? Ili jednostavno uživa u samom činu. Smatram kako je ova tema vrlo nijansirana i da postoje situacije gdje je jedno zlo potrebno, kako bi se drugo izbjeglo. Isto tako, lako je vidjeti kako je glavna svrha mučiteljeva komentara u igri izbjegavanje negativnih optužbi. Developeri su s ovom scenom prikazali nešto vrlo negativno i time odradili sve što je ta scena mogla ili trebala odraditi. I nakon toga su ubacili ovaj komentar kako bi se (možda) mogli obraniti od potencijalne optužbe da podupiru mučenje.

No zašto je nama ovo važno, i zašto u istom poglavlju opisujem performans Marine Abramović i scenu iz GTA V? Uspoređivanje ovih dviju scena nam na neki način može pokazati što to znači biti čovjek. I GTA V by the book misija može se interpretirati kao protuargument performansu Marine Abramović.Marina Abramović je u svom performansu odlučila biti što više pasivna može biti. Ona se odrekla svoje ljudskosti radi jednog eksperimenta, i jednom kada ju je publika u svojim očima dehumanizirala, mučenje je počelo. Kroz svoju pasivnosti, ona je iznijela ono najgore u ljudima (barem djelomično) i time poslala

mračnu poruku o ljudskoj prirodi.Talac Iz GTA V nije pravo ljudsko biće, on je samo 3D model koji izvodi razne animacije i zvukove kao reakciju na naše klikanje. Ali kroz svoje ponašanje on je postao čovjek u našim očima. Za razliku od Marine Abramović, talac je reagirao ne samo tijekom mučenja, nego i prije, i poslije. U kontrastu s pasivnošću Marine Abramović, talac je svojom humanošću iznio nešto puno bolje u ljudima. Da, igrači ga jesu mučili (ipak je to samo videoigra), ali u procesu su suosjećali i time otkrili daleko pozitivniji aspekt ljudske prirode (prvenstveno empatije).

3. Argumenti za videoigre kao oblik umjetnosti

„Prošeći kroz Muzej moderne umjetnosti, pogledaj remek-djela Picassa i Jacksona Pollocka i ono što vidiš u njima je serija osobnih vizija. Umjetničko djelo je osobna reakcija na život. Bilo koja definicija umjetnosti koja ju liši unutarnje reakcije čovjeka je beskorisna definicija. Umjetnost može biti naslikana kistom, ili odabrana kao ready-made, ali mora unutra biti nešto osobno, iz vlastite mašte." (Jones, 2012,)[1]

Bolji primjeri za pravo umjetničko djelo bi bili umjetnici poput Michelangela ili Leonarda da Vincija. Picasso i Jackson Pollock su vrlo kontroverzni, i ironično je da se mnogi i dalje opiru ideji da su oni pravi umjetnici, baš kao što se autor opire ideji da su videoigre (potencijalno) umjetnost. U sljedećoj rečenici autor tvrdi da je umjetničko djelo osobna reakcija na život, i ovo je solidna definicija (jedna od mnogih). Međutim, netko bi se mogao našaliti i reći da ova definicija obuhvaća puno više od umjetnosti i videoigara. Ako se netko opeče na štednjak i brzo povuče ruku, nije li to njegova osobna reakcija na život? Može li se ovo smatrati umjetnošću? Prethodni primjer je humoristično u prirodi, ali ima ozbiljniju svrhu; doslovno sve je reakcija na život. Svako umjetničko djelo, od Picassove apstrakcije do Frazzetove *pin-up* barbarske djevojke je reakcija na život i reinterpretacija onoga što nas okružuje i što je u nama. Svakako, ovo uključuje videoigre, koje na bezbroj načina interpretiraju život, od dizajna, preko priče do samog programiranja koje kroz razne zapovijedi i jednadžbe pokušava dočarati svjetove. Konkretan primjer je*That Dragon Cancer* koja je reakcija obitelji na smrt djeteta.Unutar *World of Warcrafta* možete pronaći mjesto pod nazivom *Shrine of the Fallen Warrior*. Na vrhu brda se nalazi ork koji je polegnut sa svojim oklopom i mačem na spomenik ispred kojeg je anđeo koji inače vodi duše mrtvih u igri. Ovaj ork je bio lik koji je 19-godišnji ilustrator Koiter (Slika 36.) koristio za vrijeme internog testiranja igre. Koiter je preminuo neočekivano s 19 godina i ovo je spomenik njemu, koji tamo stoji od prvog dana, otkad je igra izašla.

[1]"Walk around the Museum of Modern Art, look at those masterpieces it holds by Picasso and Jackson Pollock, and what you are seeing is a series of personal visions. A work of art is one person's reaction to life. Any definition of art that robs it of this inner response by a human creator is a worthless definition. Art may be made with a paintbrush or selected as a ready-made, but it has to be an act of personal imagination."



Slika 36. Spomenik Koiteru u World of Warcraft

I na kraju autor spominje kako umjetnost mora biti djelo iz vlastite mašte. Ali ovo nije protuargument videoigrama. Videoigre sigurno mogu biti maštovite, ipak nam donose kompletne fiktivne, interaktivne svjetove. Primjerice,*World of Warcraft* je kombinirao i reinterpretirao bezbroj mitova i fiktivnih priča te ih spojio u jedinstven i vrlo prepoznatljiv svijet. *Minecraft* je igra koja možda nije sama po sebi maštovita, ali potiče druge da stvore nešto, i unutar sebe može sadržavati umjetničko djelo (kao što smo već vidjeli kod tvrtke Blockworks). *Horizon Zero Dawn* (Slika 37.) je igra koja na interesantan način kombinira prapovijest, budućnost, dinosaure i robote te kroz spajanje ovih suprotnosti dolazi do ideja koje izgledaju nevjerojatno. Teško bi bilo reći za takvo nešto da nije maštovito.



Slika 37. Prikaz igre Horizon Zero Dawn

Opet, autor bi mogao reći da ovo nije osobno viđenje jednog umjetnika, već proizvod mnoštva ljudi. No, ako ćemo pratiti taj način razmišljanja, i reći da umjetnost mora biti nešto osobno, što ćemo onda s katedralama? Njih zasigurno nije napravio jedan čovjek, ponekad ih nije uspjela započeti i dovršiti jedna generacija ljudi. Hoćemo li stvarno reći da nijedna katedrala nije umjetničko djelo, samo zato što ju je izrađivalo više ljudi? I na kraju, čak i kad bismozbog argumenta pristali na ovo, moramo uzeti u obzir da unutar tih katedrala postoje razni elementi, skulpture i slike koje bi zasigurno prošle kao umjetnička djela. Isto vrijedi i za videoigre. Videoigre unutar sebe imaju razne 3D modele, građevine, koncepte, priče i glazbu. I ako, primjera radi, glazba i 3D modeli u specifičnoj igri nemaju pretjeranu umjetničku vrijednost, to ne znači da priča ostaje bez potencijalne vrijednosti. Katedrale su tek jedan od mnogih primjera, alternative tome bi mogle biti umjetničke grupe, umjetnik koji ovisi o svom studiju za izradu radova ili jednostavno suradnja između više umjetnika.

„Elektroničke igre nam pružaju spektakularnu zabavu, ali zašto one moraju biti išta više od zabave? Zašto sve mora biti umjetnost?“ (Jones, 2014)[2]

Isti autor nam se dvije godine poslije vraća s jednim kraćim člankom na temu videoigara i njihove umjetničke vrijednosti. Ovaj citat je lako vidjeti kao priznanje poraza ili političko izbjegavanje pitanja. Zašto bi videoigre bile išta više od zabave? Prvi problem je što videoigre ne moraju nužno biti zabava, može biti isključivo natjecanje ili izvor osjećaja postignuća. U videoigrama postoji izraz *the grind* ili *grinding*, a taj se izraz odnosi na ponavljanje dijela videoigre kako bi se nešto dobilo ili postiglo unutar iste igre. Neki ljudi će isti dio igre prelaziti iznova satima kako bi dobili nešto što žele ili im treba. Ovo se uglavnom ne smatra zabavnim, ali ljudi to i dalje rade jer vide vrijednost u nagradi na kraju. *E-sports* je također odličan primjer. Ljudi se unutar tih igara natječu profesionalno i te igre prestaju za njih biti izvor zabave i nerijetko postaju posao, način preživljavanja, plaćanja računa i održavanja sponzora. Ovi ljudi ne igraju više ove igre samo iz zabave, i troše ogromne sate na igru kako bi ostali kompetitivni. Ali opet, zašto bi morale biti išta više od zabave? Ovo pitanje je irelevantno jer to nije pitanje koje smo mi postavili. Na početku smo postavili pitanje o potencijalnoj umjetničkoj vrijednosti videoigara, a ne o tome koliko su one zabavne. Ove dvije stvari nemaju nužno nikakav utjecaj jedna na drugu. Ovaj argument jejednostavno skretanje pozornosti. Uostalom, ako netko uživa u procesu slikanja, znači li to da slika nema umjetničku vrijednost?

Zadnje pitanje, o tome zašto sve mora biti umjetnost, jednostavno zvuči kao rezultat osobne frustracije. Argument nije da sve mora biti umjetnost, nego da sve može biti umjetnost. Na neki način ovo je glavni argument koji mnogi umjetnici guraju kroz zadnjih 150 godina. Slike i skulpture nisu jedini oblici umjetnosti.Ako sjedenje na stolici (Marina Abramović: *The Artist is Present*) i DuchampovaFontana mogu biti smatrani umjetnošću, onda ne vidim iskreno zašto videoigre isto ne bi mogle biti.

„Koliko ja znam, nitko unutar ili van našeg područja nije uspio imenovati igru koja je jednako vrijedna kao veliki dramatičari, poetičari, filmaši, novelisti i kompozitori. Da igra može težiti umjetničkoj vrijednosti kao vizualno iskustvo, prihvaćam. Ali za većinu gamera, videoigre

[2]"Electronic games offer a rich and spectacular entertainment, but why do they need to be anything more than fun? Why does everything have to be art?"

prezentiraju gubitak tih dragocjenih sati koje imamo slobodne kako bismo se učinili kulturnijim, civiliziranijim i suosjećajnijim." (Stuart, 2010)[3]

U prvoj rečenici Roger Ebert izjavljuje kako nitko dosad nije imenovao igru koja ima nekakvu vrijednost u usporedbi s važnijim djelima velikih umjetnika ljudske povijesti. Glavni problem u ovome je manjak vremena i ljudska percepcija. Mnogi veliki umjetnici i pisci su stariji od 200 godina. Ako netko ostane popularan ili na neki način relevantan nakon dva stoljeća, možemo gotovo sa sigurnošću izjaviti da su njegova/njezina djela preživjela test vremena. Videoigre jednostavno nisu dovoljno stare da prođu test vremena. Moglo bi se reći da nije prošlo ni pola stoljeća otkad su igre postale relevantne. Mladost videoigara je opet problem po tome što rijetko tko može biti majstor novog medija. Majstori su nekakav vrhunac koji odskače od postignuća svih prijašnjih generacija, a smatram kako rijetko tko shvaća puni potencijal videoigara. Postoji i problem percepcije; što cijenimo i što nas zanima. Standardi za umjetnost, i ono što se traži od nje drastično su se mijenjali kroz povijest i vrlo vjerojatno će se nastaviti mijenjati. Ono što je danas usputna zabava može se poslije reinterpretirati kao umjetničko djelo. Mnoge stare drame i predstave bile su puka zabava za narod, a danas ostaju relevantne kao stari klasici. Moguće je da će se to dogoditi s videoigrama. Igre koje se danas smatraju najobičnijom zabavom mogu preživjeti test vremena i postati isti stari klasici kao i neke predstave i drame. Ukratko, prerano je još pričati o tome da ne postoje igre (i da neće postojati videoigre) koje mogu stajati rame uz rame s poznatim djelima povijesti umjetnosti.

Nakon ove izjave, autor priznaje kako videoigre mogu težiti ka tome da budu vizualna umjetnička iskustva. Iako je lijepo dobiti ovakvo priznanje Rogera Eberta, ono nije dovoljno. Reći za videoigre da su vizualno iskustvo je isto kao da kažemo za filmove da su oni vizualno iskustvo. Filmovi su mnogo više od vizualnog iskustva, jer njih prate glazba, drugi zvukovi, priča i poruka. Isto vrijedi za videoigre, samo uz dodatak interaktivnosti. Bojim se da je Ebert s ovom rečenicom priznao da ne poznaje videoigre dovoljno ili da ih je u svojoj glavi previše pojednostavio kao čistu vizualnu stimulaciju. Kao što je ovaj diplomski rad već naglasio, videoigre su mnogo više od onog vizualnog.

[3]"To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. That a game can aspire to artistic importance as a visual experience, I accept. But for most gamers, video games represent a loss of those precious hours we have available to make ourselves more cultured, civilized and empathetic."

Na kraju autor objašnjava kako su videoigre samo gubljenje vremena za većinu ljudi. U svakom slučaju, to je istina. Većina ljudi neće tražiti umjetničku vrijednost u svojim videoigrama. Ali samo zato što ju oni ne traže, ne znači da ona ne postoji.

„Razmišljao sam o tim radovima koji su ostavili najveći dojam na mene. Shvatio sam da većina njih ima jednu zajedničku stvar: kroz njih, ja sam naučio više o svojim iskustvima, mislima i osjećajima o drugim ljudima. Moja empatija je bila uključena. Mogao sam iskoristiti ove pouke kako bih ih primijenio na sebe i na svoje odnose s drugima. Dali su mi mudrosti o životu, ljubavi, smrti, principima i smrtnosti, humoru i tragediji. Mogu dati mom životu novu dubinu, potpunu i nagrađujuću.“(Roger Ebert, 2010,)[4]

U prethodnom citatu, autor je pokušao definirati umjetnost na način koji njemu odgovara, i ova definicija je funkcionalna.Videoigre itekako mogu ostaviti dubok emotivni dojam na ljude, i ova činjenica je sve prisutnija u novim generacijama. *World of Warcraft, Wrath of the Lich King* se (sudeći po reakcijama mnogih) može smatrati ambijentalnim remek-dijelom. Lutanje kroz zaleđene pustinje Northrenda, u potrazi za kraljem, sve u pratnji jezivog opernog zbora je iskustvo koje mnogi neće zaboraviti. Dan danas, ljudi će na raznim forumima pričati o trncima koji ih prođu kada čuju tu glazbu ili opet vide mjesta kroz koja su prošli.

I sve ovo se može odbaciti kao jednostavna nostalgija i ništa više. No jedna franšiza se odlično poigrala upravo s nostalgijom, a to je *Guild Wars*, igra koja je izašla 2005. godine. Par godina poslije je izašao *Guild Wars 2* i interesantno je da se *Guild Wars 2* odvija na istim mjestima, u istom svijetu kao i prva igra, samo 250 godina nakon originalne igre. Igrači su imali priliku opet istražiti ovaj novi stari svijet. Mnoge znamenitosti su se u nekom obliku ponovo pojavile u drugoj igri. Neke su bile očuvane, neke uništene pod teretom prolaska vremena, a neke su ostale neprepoznatljive. Nekoć maleni kampovi i sela sada supostali glavni gradovi novonastalih država. Kompletni narodi su se preselili s jednog kraja kontinenta na drugi. Nova arhitektura je u nekim mjestima bila postavljena direktno preko stare. Neke šume su se pretvorile u pustinje, novi otoci su iz mora izašli i tako dalje. Neki likovi koji su u prvoj igri bili jednostavni vojnici i pustolovi, sada su legende, čiji kipovi krase pejzaže. Igrači su se prije mogli boriti, rame uz rame, s nordijskom ratnicom Jorom, a u drugoj igri imaju priliku vidjeti njezine spomenike i djecu koja pred njima stoje i maštaju o svojoj

[4]''I thought about those works of Art that had moved me most deeply. I found most of them had one thing in common: Through them I was able to learn more about the experiences, thoughts and feelings of other people. My empathy was engaged. I could use such lessons to apply to myself and my relationships with others. They could instruct me about life, love, disease and death, principles and morality, humor and tragedy. They might make my life more deep, full and rewarding.''

budućnosti.Krajevi Ascalona su u prvoj igri bili jednostavno sprženi i crni od silnog paljenja i ratovanja koji su se tamo odvijali taman pred početak prve igre. U drugoj igri, mi možemo vidjeti kako se priroda u Ascalonu oporavila i kako ga je sada naselio potpuno novi narod i kultura.Interakcija je vrlo bitna. Vi ne možete gledajući film slučajno zalutati u dvorište gdje se nalazi grob vama poznatog preminulog lika (koji vam je bio sastavni dio djetinjstva). Ali u videoigrama možete. *Guild Wars 2* je za mnoge bilo interesantno iskustvo vezano za prolazak vremena te igrača može potaknuti da razmisli o tome što će ostati iza njega nakon njegove smrti.Po standardima Rogera Eberta, *Guild Wars* franšiza (ili barem neki trenuci) mogli bi se smatrati umjetničkim djelom. Iako, sudeći po članku u kojem se nalazi citat, on sam bi to nevoljko priznao, ili jednostavno ignorirao.

5. Umjetnost, igre i obrazovanje

U ovom diplomskom radu argumentirano je kako videoigre mogu imati umjetničku vrijednost. Čitatelju je ponuđen drugačiji način gledanja na umjetnost i moderne medije koji postaju sve prisutniji u našoj svakidašnjici. No, kako možemo ovo sve povezati s obrazovanjem?Simpatično je učiti povijest umjetnosti od početka i gledati kako se polako sve nadograđivalo. No možda to nije idealno. Možda bi bilo bolje otpetljati ovaj čvor ljudske kreativnosti počevši od kraja, a ne od početka. Na ovaj način bismo mogli vidjeti korak po korak; što je inspiriralo ljude da stvore djela u kojima mi danas uživamo, odakle im ideja, i što je uostalom ovo omogućilo.

Videoigre su sastavni dio mnogih djetinjstava i ta brojka raste iz generacije u generaciju. Performansi Marine Abramović, skulpture Michelangela i pećinsko slikarstvo prapovijesti neće biti poznati svakom novom učeniku. No *Minecraft, World of Warcraft* i *League of Legends* vjerojatno hoće. I ako su videoigre umjetnost, onda nam je ovo savršena prilika da izgradimo most između modernog svijetaipovijesti umjetnosti. Analiza performansa može biti vrlo zahtjevan pothvat. Mnogi učenici ga prvi put vide, i ovaj novi svijet je njima stran. Teško da će išta razumjeti, i stoga možda ovo nije najbolji uvod u konceptualnu umjetnost. No igra poput *The Stanley Parable* mogla bi biti savršena prilika da učenici kroz interaktivan sadržaj osjete da kod umjetnosti nije sve na površini. *The Stanley Parable* je igra koja provocira svojim sadržajem, i teško je ne pomisliti (za vrijeme igranja) da nije još puno toga ostalo nedorečeno; puno je pouka i alternativnih značenja ili je jednostavno otvoreno interpretaciji. Nakon igranja ove igre, i razgovora s profesorom, učeniku ćemo moći puno lakše objasniti kako ispod mnogih drugih umjetničkih radova postoji skriveno značenje. Isto tako, ovaj pristup bi mogao potaknuti učenika da dublje pregleda i analizira ostale dijelove vlastitog života. Ako videoigra i naizgled obična slika mogu imati toliko duboku poruku, što još može skrivati poruke za nas?

I ovo sada možda djeluje kao ideja koja je zapela na papiru i ostaje u potpunosti otvorena razgovoru, no ova ideja je već u izradi (https://education.minecraft.net/how-it-works/why-minecraft/). *Minecraft* je možda prva igra koja se počela ozbiljno probijati u učionicama diljem svijeta, i razlozi za ovo su beskonačni. Unutar *Minecrafta* se može graditi bezbroj umjetničkih radova, koji će biti primjereni određenoj nastavnoj cjelini. Jedan od primjera može biti tlocrt; učenik može unutar igre napraviti tlocrt i iz njega izgraditi građevinu. Samo zamislite koliko će u umu učenika ovo iskustvo zbližiti apstraktni koncept tlocrta s pravom

građevinom, jednom kada uspije ući u ono što je on sam izgradio. Isto tako, ovo bi učeniku moglo pomoći da bolje planira kompoziciju i da općenito stekne bolji osjećaj za prostor u kojem se kreće.

Predavanja mogu biti dosadna i u ovo moderno vrijeme gdje smo bombardirani sadržajem, predavanje od 45 minuta možda jednostavno više ne funkcionira. No zamislite da su ovi podaci skriveni i da se učenik mora potruditi da uopće dođe do njega! Unutar *Minecrafta* postoje mnoge (već stvorene) mape u kojima su skriveni podaci. Učenik se sam mora kretati kroz mapu, pronaći sve podatke koje može i sam ih poslije spojiti. Ova interaktivnost omogućava učeniku da svu svoju mentalnu energiju uloži u pronalaženje podatka, i time se taj podatak bolje ureže u sjećanje. Upravo zato je ova metoda efikasnija od predavanja koje se može odslušati krajnje pasivno.Ukratko, ono što videoigre nude umjetnosti je isto ono što nude i obrazovanju, a to je kombinacija interaktivnog i vizualnog (te mnoštvo drugih elemenata).

6. Zaključak

Standardi i ono što tražimo od umjetnosti konstantno se mijenjaju. Kada je impresionizam prvi put stupio na scenu, akademska umjetnička scena se zgražala. Pokret je često bio odbijan i mnogi su ga smatrali grubim i nedovršenim. Jednostavno se nije uklapao u standarde onoga što se tada tražilo. Međutim, iako su se akademici tada borili protiv toga, pomisao da impresionizam nije prava umjetnost je danas smiješna. Štoviše, impresionizam se danas smatra jednim od važnijih umjetničkih pokreta. I ne samo to, nego nam je već pomalo i dojadio te tražimo sljedeću stvar. Videoigre se danas nalaze u sličnoj situaciji kao impresionizam u 19. stoljeću. Naravno, nisu sve videoigre odlična umjetnička djela, ali biseri svakako postoje.

Na početku ovog diplomskog smo kroz *World of Warcraft*i*Minecraft* vidjeli samo neke od vizualnih stilova koji su se razvili zbog videoigre. Da, mnogi principi vizualne umjetnosti ostaju isti u slikarstvu i u videoigrama, ali su bitno drukčije potrebe i načini razmišljanja te zbog toga dolazimo do rješenja do kojih inače ne bismo došli.*Resident Evil* nam je pokazao umjetničku vrijednost nečega što su svi ostali shvatili samo kao stvar tehnologije, čiste mehanike. Međutim, manjak stabilnosti u kontrolama nad tom igrom izaziva dodatan osjećaj panike kod korisnika. I tu opet interakcija (kontrola i njen manjak) daje novu dimenziju horor grani umjetnosti.*That Dragon Cancer* nam je pokazao kako videoigre sigurno nisu samo tvorevina hladnih korporacija koje traže svaku priliku da nešto zarade. Videoigre su oduvijek znale imati neke osobne elemente u sebi koje je neki kreator stavio unutra. Ali *That Dragon Cancer* je u potpunosti baziran na osobnom iskustvu, na životu njegova autora.*The Stanley Parable* nam je pokazao neopisivu kompleksnost i dubinu poruke koju rijetko koja knjiga postiže. Preispitivanje ljudske svijesti, sposobnosti donošenja odluka, samospoznaje i općenito kontrole nad vlastitim životom i okolišem je nešto što je *The Stanley Parable* genijalno odradio.Na kraju, s Marinom Abramović i GTA V, vidjeli smo kako obična misija u komercijalnoj igri može postići interesantne efekte na ljude te dati novi pogled na problem koji nam je navedena umjetnica postavila.

Nadam se da su ovaj diplomski rad i prethodni primjeri uspjeli prikazati potencijalnu umjetničku vrijednost videoigara. Na kraju dana, revolucije u umjetnosti dolaze tek kada nam se nešto novo ponudi, bila to nova tehnika ili novi koncept, avideoigre su oboje. Tehnika je digitalna, a osnovni koncept je interaktivnost. I to je ključna riječ u ovoj obrani videoigre kao potencijalnog umjetničkog djela. Ono što nam videoigre nude je interakcija u vrlo doslovnom

smislu. Od svih umjetničkih pravaca i tehnika, videoigre imaju najveći potencijal za doslovno doticanje svih naših osjetila.

6. Literatura

Jenkins, H. (2002), Power to the Players: Why video games need the protection of the First Amendment. MIT Technology Review, https://www.technologyreview.com/s/401575/power-to-the-players/ , pristupljeno 18.1.2019.

Edwars, P. (2017), Minecraft isn't just a game. It's an art form. Vox, https://www.vox.com/videos/2017/2/6/14445516/minecraft-art-business-maps, pristupljeno 10.1.2019.

Jones, J. (2017), Santa bought me a PlayStation. But it's still not art, The Guardian, https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2014/n/07/playstation-video-games-art, pristupljeno 23.12.2018.

Stuart,K. (2014), Santa bought me a PlayStation. But it's still not art, The Guardian https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new, pristupljeno 23.1.2018.

Melissinos, C. (2015), Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History, Time, http://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/, pristupljeno

Wyatt, P. (2012), The Inside Story of the Making of Warcraft, Part 1, Kotaku, https://kotaku.com/5929157/the-making-of-warcraft-part-1, pristupljeno 17.1.2019.

Ebert R. (2010), Okay, Kids, Play on my Lawn, Roger Ebert's Journal, https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn, pristupljeno 12.1.2019.

Minecraft Education Edition, https://education.minecraft.net/how-it-works/why-minecraft/

5.Sažetak

U ovom diplomskom radu istražuje se umjetnička vrijednost videoigara. U početnim poglavljima bavi se vizualnim karakteristikama videoigara dok se u daljnjem tekstu objašnjavaju i uspoređuju tradicionalni moderni umjetnički vizualni standardi. Istaknuta su mnoga vizualna načela koja se mogu vidjeti u drugim umjetničkim medijima (poput slikarstva i videa). Razmatraju se i konceptualni doprinosi koje su videoigre donijele svijetu umjetnosti. Najnoviji i najvažniji doprinos u kojem videoigre imaju prednost je interaktivnost između promatrača i umjetničkog rada zbog čega postaju interesantan obrazovni medij.

Ključne riječi. Videoigre, umjetnost, obrazovanje, World of Warcraft, The Stanley Parable, Minecraft