SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FILOZOFSKI FAKULTET

Slaven Lendić

Etički aspekti narativnih videoigara

Doktorski rad

(privremena verzija)

Osijek, 2026.

JOSIP JURAJ STROSSMAYER UNIVERSITY OF OSIJEK
FACULTY OF PHILOSOPHY

Slaven Lendić

Ethical aspects of narrative-driven video games

Doctoral thesis

Supervisor: Marijan Krivak, Ph.D., Full Professor

(temporary version)

Osijek, 2026

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FILOZOFSKI FAKULTET

Slaven Lendić

Etički aspekti narativnih videoigara

Doktorski rad

Književnost, etika, narativni dizajn

Mentor: prof. dr. sc. Marijan Krivak

Osijek, 2026.

JOSIP JURAJ STROSSMAYER UNIVERSITY OF OSIJEK
FACULTY OF PHILOSOPHY

Slaven Lendić

Ethical aspects of narrative-driven video games

Doctoral thesis

Literature, ethics, narrative design

Supervisor: Marijan Krivak, Ph.D., Full Professor

Osijek, 2026

„Računala imaju svoje porijeklo u vojnoj kriptografiji – na određeni način, svaka računalna igra predstavlja otimanje aparata namijenjenog za razbijanje vojnih šifri i upravljanje njime radi svrhe ljudskog izražavanja.“

Austin Grossman

„Mašta ne postiže veličinu sve dok ju ljudska bića, pod uvjetom da imaju hrabrosti i snage, ne upotrijebe da stvaraju.“

Maria Montessori

„Fikcija bilo kojeg oblika oduvijek je namjeravala da bude realistična.“

Raymond Chandler

ZAHVALE

Posvećeno mojoj majci Greti Vizentaner-Lendić, koja je uvijek razumjela moju potrebu za najljepšim izazovom igre, kao i nevjerojatnom moći neke priče. Hvala ti što si me naučila da i kada se čini da izlaza više nema, uvijek se neko dobro sprema.

Zahvaljujem svom mentoru i profesoru Marijanu Krivaku, za duboko povjerenje i pružene savjete, kako po pitanju filmske teorije i kulture, tako i literature. Zahvalan sam za uzajamno poštovanje, razumijevanje i dijalog koji traju još od ranijih dana.

Velika hvala profesoru Zlatku Bukaču na iznimno vrijednim savjetima i pomoći unutar polja humanističkoga proučavanja videoigara, kao i svrhovitim sugestijama u svezi sa pitanjima selekcije korpusa.

Također, velika hvala profesoricama Kristini Peternai Andrić i Milici Lukić na iscrpnim logističkim i metodičkim savjetima tijekom doktorskog studija.

Hvala svim dragim ljudima koji su me tijekom pisanja ovog rada naučili nečemu novome, bilo da je riječ o predavanju, konferenciji ili razgovoru uz kavu.

1. Uvod i pregled rada……..1

1.1. Ciljevi istraživanja……..……..……..3

1.2. Metode i predmeti analize……..6

1.3. Osnovni pojmovi i teorijska podloga……..……11

1.4. Izvorni znanstveni doprinos rada……..15

2. Izbori u videoigrama……16

2.1. Narativ i videoigre……..……..…18

2.2. Općenito o izboru u narativnoj videoigri……20

2.3. Tipologija narativnih izbora s posljedicama……..…..24

2.4. Narativna neujednačenost alternativnih završetaka – pomno čitanje *Grand Theft Auto IV*……..……..……27

2.5. Narativni pritisak izbora u već izgrađenim narativnim svjetovima……32

2.6. Autorska namjera i odgovornost narativnog dizajna……43

2.7. Doživljaj vremena……..……..…..…51

2.8. Pravila igre i odnos s narativnim izborom……..……..……67

2.9. Developerska/*moon* logika i alternativni završeci; mehanicističko shvaćanje videoigara……74

2.10. *Igra koja ne teče „dalje“* – najveća pogreška narativnog dizajna……79

3. Etički aspekti suvremenih videoigara, etičko-estetsko tumačenje…..…..86

3.1. Okvirni pregled etičke i estetičke analize; zastupljeni autori i djela…..…...86

3.2. Videoigra kao otvoreno djelo u doba tehničke reprodukcije……..……...89

3.3. Videoigra kao medij – McLuhan i medij videoigre kao sama poruka…..…96

3.4. Izvanzakonski status videoigre…….....…105

3.5. Etika pojedinačnih istina za suvremeno doba prisutna u videoigri; Alain Badiou i događaj……...…….....……108

3.6. Videoigra kao aparat; etičko-estetička analiza Giorgija Agambena…...….112

3.7. Izvanpravna etika i imaginacija u doba videoigara; što to znači *igrati se s pravom*?.....117

3.8. Videoigra u odnosu sa filmskim medijem – vrijeme, ishodi i završeci…....122

3.9. Granični slučaj u kinematografiji – isti film, drukčiji završetak, meta-narativni izbor gledatelja……...……...….131

4. Etička analiza izbora i metode iščitavanja izbora na primjerima narativno pravednih videoigara……..……134

4.1. Pregled naslova i metodologija proučavanja narativnog dizajna…..……134

4.2. Primjeri narativno pravednog dizajna izbora i njihova analiza…...……....136

4.3. Tipologija metoda iščitavanja izbora u narativnim videoigrama……207

5. Narativno nepravedni dizajn izbora ili kada ne znamo da imamo izbor……..210

5.1. Narativna nepravednost i proizvedena disonanca……...210

5.2. Primjeri narativno nepravednog dizajna……215

6. Zaključci…….……...……..273

6.1. Ponovno razmotren doprinos rada i hipoteze……..……273

6.2. Zaključci povezani s izborom u videoigrama…….……...…..275

6.3. Zaključci iz perspektive etike, estetike i filozofije……...278

Sažetak……..…290

Summary……...…291

Životopis……...……293

Važna napomena čitatelju*: ovaj doktorski rad sadržava pojedinosti o radnji, kao i o završetku ili mogućim višestrukim završecima pojedinih videoigara. Kako bi se umanjila mogućnost odavanja završetaka, pojedinosti određenih zaršetaka spominju se samo ako se neka videoigra dublje analizira, što je u radu jasno označeno. Pojedinosti o radnji, završecima i posljedicama osobito su prisutni u četvrtom i petom poglavlju rada. Ukoliko čitatelj ne želi znati pojedinosti o radnji i detalje o ishodima određenih igara, no rad ga svejedno zanima, utoliko je pozvan čitati rad bez da čita odlomake o specifičnim igrama koje još nije u potpunosti završio.*

1. Uvod i pregled rada

Videoigra je medij koji je u dugoj i slojevitoj povijesti ljudskog pripovijedanja izuzetno nov. Ovaj rad nastao je kao odgovor na potrebu i prazninu u shvaćanju akademske zajednice i publike nekih aspekata narativnog i interaktivnog medija koji nazivamo videoigra. Videoigre su, iz perspektive književnosti i medijske teorije, specifičan i vrlo poseban narativni mediji. Nedvojbeno su, također, izuzetno popularan medij, koji se konzumira širom svijeta i diljem raznolikih kultura, a svoju publiku imaju među svim generacijama. Ekonomski i financijski gledano, prihodi industrije videoigara nadmašuju filmsku industriju, s cjelokupnom globalnom dobiti u više stotina milijardi godišnje, što je, također, faktor relevantnosti.

U teoriji i praksi međunarodne akademske zajednice diljem svijeta, svakako su dobro poznati studiji komparativne književnosti, kao i studiji različitih

svjetskih jezika koji uključuju književnost tih jezika kao ključnu komponentu svoga kurikuluma. Također, u akademskoj zajednici, svoje mjesto ima i filmska kritika, osobito na dramskim i filmskim akademijama, a vrednuje se i kao autentični doprinos književnoj teoriji i analizama adaptacija. Književnost i film (kao i filmu srodni medij TV serije) mnogo duguju tehnološkom i tehničkom stanju svijeta u kojemu se omogućuje njihovo tiskanje, produkcija i distribucija. Uz veliki i ubrzani razvoj i dostupnost IT-a i računalnih tehnologija, medij videoigre proširio se diljem svijeta neobično velikom brzinom tijekom zadnjih nekoliko desetljeća. Također, baš kao i u slučaju filma (a do neke mjere i upravo zbog sličnosti s medijem filma), u videoigrama je postignut veliki napredak u vidu stilskoga, emocionalnoga, umjetničkoga, političkoga i filozofskog izričaja. Ovaj je rad nastao kao odgovor na veliku potrebu da se u akademsku raspravu i zajednicu uvrste pojmovi, znanje i razumijevanje o narativnim, scenarističkim i produkcijskim pojmovima i procesima koji su povezani s medijem videoigara. Dakako, spomenuti pojmovi imaju mnogo veze s filozofskom i etičkom terminologijom, kao i književno-teorijskim pojmovnim fondom. U akademskoj zajednici i školskoj didaktici uglavnom postoji prisutnost književnih klasika (koji su dio kurikuluma osnovnih i srednjih škola), a do neke mjere i filmova, koji se povremeno gledaju u školama i na fakultetima kao dio nastave, premda film još uvijek nije ni približno toliko zastupljen kao književnost u nastavnim procesima.

Prvo poglavlje ovoga rada pruža pregled, osnovnu metodologiju, kao i predmet analize. Uz to, spominje i postojeću teorijsku literaturu. Drugo će poglavlje definirati što su narativni, a što nenarativni izbori, kako u videoigrama tumačimo izbore s obzirom na posljedice, a spomenut će i neke specifične pojave u videoigrama, kao što su *moon* logika (hrv. developerska logika ili mjesečeva logika u doslovnom prijevodu) i narativni pritisak unutar

franšiza. Drugo poglavlje također detaljnije pozicionira pojam narativ u kontekstu videoigara. Isto tako, drugo poglavlje pobliže opisuje odnos videoigre i pravila, a uvodi i pojam mehanicističkog razmišljanja pogubnog za etički i estetički potencijal samoga medija videoigre, uz opaske o percepciji trajanja kronološkog vremena pri usporedbi s medijem filma. Treće je poglavlje filozofska srž tumačenja medija videoigre na estetički i etički način, iz perspektive teoretičara medija, etike i estetike. Također, spomenuto treće poglavlje donosi usporedbu videoigre s medijem filma, s fokusom na određene vrste izbora i metaizbora. Četvrto se poglavlje bavi uspostavljanjem tipologije primjenjivih i praktičnih tehnika iščitavanja mogućnosti izbora, koje su oprimjerene na specifičnom korpusu videoigara koje odlikuje, po autorovom sudu, uspješniji i transparentniji narativni dizajn, kao i određena narativna pravednost. Peto poglavlje služi za ilustraciju manje uspješnog narativnog dizajna, što je također učinjeno na specifičnom korpusu videoigara, pri čemu se ponovno raspravlja o simptomima mehanicističkog razmišljanja i *moon* (developerske) logike u narativnom dizajnu videoigara. Također, spomenuto poglavlje promatra disonancu određene vrste, koja nastaje kada narativna pravednost nije prisutna, to jest, kada je igra narativno nepravedna. Rad naposlijetku predstavlja zaključke koji su podijeljeni u dvije skupine: zaključke povezane s izborom u videoigrama, kao i zaključke iz perspektive etike, estetike i općenito, filozofske perspektive.

1.1. Ciljevi istraživanja

Medij videoigara, također, odlikuju neke važne specifičnosti, čije promatranje i preispitivanje čine tematsku jezgru ovog rada. Što to videoigru kao narativni i igrivi medij čini specifičnom i posebnom i po čemu se razlikuje od književnosti i filma? Jedna od osnovnih i specifičnih razlika medija videoigre povezana je s mogućnosti *izbora* koji određene videoigre pružaju igraču i kojim igrači povremeno mogu usmjeriti ili preusmjeriti čitavi tijek radnje.

Dakako, može biti i potpuno suprotno i ti izbori ne moraju imati nikakav utjecaj. Stoga je prvi cilj ovog rada razlikovati narativne i nenarativne izbore, oprimjeriti ih, kao i pružiti njihove radne definicije. Na taj način, videoigra općenito u mnogočemu postaje slojevitiji i zanimljiviji predmet istraživanja. Također, spomenuti izbori mogu odvesti u dva ili više potpuno različitih završetka, s bitno drugačijim narativnim i emotivnim posljedicama unutar priče koju igra pripovijeda, a posljedice se razlikuju u svom opsegu i narativnom značaju.

Drugi cilj rada jest stoga uspostaviti tipologiju narativnih izbora prema vrsti posljedica. Međutim, je li svaki od tih spomenutih izbora u igrama pravedno prikazan i predočen igračima u samim igrama?

Srodno tome, treći cilj rada jest uspostaviti tipologiju narativnih izbora prema načinu prikazivanja unutar korisničkog sučelja. Drugim riječima, je li izbor autentičan i je li dizajn videoigre pravedan i uopće uspješan ako (primjerice, bez vanjske pomoći, prohoda ili savjeta) nismo u potpunosti svjesni da uopće imamo izbora? Igrači spomenutim izborom tako povremeno mogu utjecati na tijek radnje, a putem izbora i njegovih narativnih posljedica, koje mogu biti krajnje raznolike, igrači mogu također preispitati sebe, svoje vrijednosti i stajališta. Nije pretjerano stoga reći da videoigre mogu pružiti jedan sasvim posebni i relativno novi (interaktivni) oblik dolaska do nove spoznaje i/ili duboke samospoznaje, bilo da se radi o etičkim, političkim ili emotivnim spoznajama. Izborom igrači utječu na tijek radnje, a putem izbora i njegovih narativnih posljedica unutar priče igrači mogu preispitivati sami sebe. Ovaj će se rad najviše pozabaviti narativnim i etičkim aspektom videoigara, a osobito onim koji se tiče izbora. Sve spomenuto u sebi sadrži narativni dizajn videoigre, koji će u radu također biti bolje objašnjen. Valja precizirati, ovdje se ne radi o tome kako u igri pobijediti nekog izazovnog protivnika ili riješiti zagonetku u nekoj videoigri, već o otkrivanju mogućnosti koju ne možemo

znati bez referiranja na izvanjske dodatne (službene ili neslužbene) materijale ili izvore. Spomenuti problem i dilema pri detekciji mogućeg izbora svakako predstavljaju određenu vrstu neočekivano zlokobne zagonetke, međutim, uvijek neizbježno ostaje upitno koliko je spomenuta „zagonetka“ namjerna, a koliko samo dio manjkavog, površnog i neosviještenog narativnog dizajna i scenarija. Upravo spomenuto inzistiranje na razmišljanju o narativnom dizajnu videoigre kao zagonetki (slično Rubikovoj kocki, križaljki ili nekakvoj logičko-matematičkoj zagonetki) vodi do izvornog pojma ovog rada – a to je *mehanicističko razmišljanje*. Spomenuto se razmišljanje desetljećima dosljedno, simptomatično i problematično očituje u dizajnu videoigara, a upravo ovaj rad tu pojavu detektira, imenuje i analizira.

Četvrti je cilj rada uvesti i operacionalizirati pojam mehanicističkog razmišljanja u narativnom dizajnu. Videoigre pružaju izbor, a narativne i emotivne posljedice očito proizlaze iz tih izbora. Opet, središnje je pitanje koje valja ponoviti je li svaki izbor *pravedno* predočen, prikazan i postavljen igraču tijekom narativnog iskustva priče? Ponaša li se svaka igra narativno pravedno u vidu svojih izbora? Je li narativno i etički pravedno, ako nam je određeni izbor skriven, natuknuti tek vrlo implicitno ili možda potpuno prešućen? Je li etički pravedno da tek retrospektivno možemo shvatiti postojanje izbora ili možda moramo posezati za raznim prohodima i savjetima *izvan* same igre da bismo shvatili da smo u tim trenucima igre imali izbor koji je čitavu radnju mogao odvesti u (katkad potpuno) drukčijem smjeru? Izbor koji je prezentiran putem skrivene, netransparentne ili potpuno „pomaknute“ narativne i ludološke logike uzrokuje pojavu koju nazivamo disonanca u videoigrama, pri čemu je u studijama igara osobito poznata ludonarativna disonanca. Međutim, problematika izbora u videoigrama vodi do zaključka da disonanca u igrama ne mora biti samo ludonarativna, već i emocionalna, psihološka, a tako i etička.

Peti je cilj stoga tipizirati disonancu u videoigrama izvan klasične ludonarativne disonance. Valja razmotriti i dublje etičke implikacije – npr., koliko je videoigra uopće obuhvaćena bilo kakvim pravnim i etičkim sustavom izvan sebe same, izuzevši autorsko pravo i izdavačka prava o distribuciji koja su sastavni dio industrije? Analizirat će se određene narativne specifičnosti izbora, kao i to kakve narativne prednosti, mogućnosti i jedinstvena, specifična obilježja odlikuju izbor u narativnim videoigrama. S druge strane, bit će riječi i o tome kakve jedinstvene otežavajuće okolnosti u vidu kreativnog pisanja i narativnog dizajna predstavlja uvrštavanje autentičnog izbora u videoigre. Rad će, također, pružiti definiciju izbora iz perspektive praktičke filozofije (drugim riječima, iz perspektive etike), što je nešto najdublje i presudno povezano s idejom slobodne volje i ljudske slobode uopće, kao i kako se videoigra kao medij može promatrati etički i estetički.

Šesti je cilj rada etičko-estetički kontekstualizirati medij videoigre u tradiciji autora kao što su Umberto Eco, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Alain Badiou i Giorgio Agamben. Po pitanju praktičnog i praktičkog doprinosa za akademsku i širu publiku, rad donosi i originalnu tipologiju metoda kojima igrači i općenito korisnici videoigre mogu iščitavati izbore iz korisničkog sučelja. Stoga je sedmi cilj rada uspostaviti i predstaviti tipologiju metoda kojima igrači mogu iščitati postojanje izbora u igri. Uz sve spomenuto ranije, ono što se radom također, na najširem planu, teži postići jest i dublja legitimacija videoigre kao punopravnog medija za buduća humanistička i društvena istraživanja.

1.2. Metode i predmeti analize

Svijet videoigara vrlo je širok, a radnje suvremenih videoigara ispunjene su bogatim i slojevitim zapletima, likovima i temama koji mogu stajati rame uz rame s ostvarenjima svjetske književnosti. Kao što znamo, svjetska je književnost dio školskih i sveučilišnih kurikuluma. Videoigre također mogu

biti i adaptacije književnih djela, kao što je slučaj s jednom podrobnije analiziranom igrom u petom poglavlju ovog rada. Poseban izazov rada bio je odabrati naslove za detaljnije tumačenje, bez obzira radi li se o (po autorovom mišljenju) pravednom ili manje pravednom narativnom dizajnu povezanim s etičkim izborom. Velika je i značajna odgovornost upuštati se u razlaganje ishoda i sudbina mnogih likova, u koje igrači diljem svijeta ulažu sate i sate igračkog truda kako bi ih otkrili, analizirali, usporedili i protumačili. Odabrani korpus igara obuhvaća uglavnom igre objavljene od kasnih devedesetih godina 20. stoljeća, do 2021. godine, uz nekoliko usputnih iznimki i referenci na naslove iz ranih devedesetih. Kriteriji izbora korpusa mogu se objasniti putem sljedeća četiri faktora. Prvi je kronološki raspon, koji se proteže od kasnih devedesetih godina prošloga stoljeća do 2022. godine, kako bi se jasno ilustriralo da se problematične pojave narativnog dizajna, nepravednost, kao i razne vrste disonanci opetovano ponavljaju kroz vrijeme i unatoč razvoju tehnologije. Drugi je veličina razvojnog studija spomenutih naslova, budući da rad želi pokazati kako se isti dizajnerski obrasci simptomatično ponavljaju u radovima velikih, korporativnih i utjecajnih studija, kao i u mnogo manjim produkcijama s ograničenim budžetom. Treći je žanrovska raznolikost, a bez obzira što unutar korpusa postoji određena dominacija akcijskih naslova, prisutne su i avanture, kao i pojedini žanrovski hibridi. Četvrti je dokazivo postojanje etičkih izbora s autentičnim narativnim posljedicama u spomenutim videoigrama, ponajviše zbog toga što je to filozofski i etički fokus ovog rada, a narativni je izbor specifični element igre koje mnoge videoigre ne sadrže. Selekcija korpusa dakako je određena i obilježena autorovim osobnim iskustvom, barem u određenoj mjeri.

Ukupno govoreći, metode koje se u ovome radu primjenjuju su sljedeće: pomno čitanje teksta, slike i sučelja videoigre, komparativna metoda primijenjena u dvama smjerovima – među videoigrama i između videoigre i

filma, potom metoda eksperimenta u sučelju, kojom se sustavnim variranjem unosa otkriva struktura izbora i reakcije stvorenog svijeta, hermeneutička analiza filozofskih izvora, kao i intertekstualna analiza koja povezuje korpus videoigara s književnim referencama i filmom.

Rad ne sadrži nikakav oblik anketnog ispitivanja, niti intervju s osobama uključenima u industriju i procese proizvodnje videoigara. Dakako, spomenute su metode svakako dobrodošle za nekakav budući rad u ovome polju. Također, valja spomenuti da se, unatoč nedostatku intervjua, rad u značajnoj mjeri oslanja na literaturu, teorije i memoarske zabilješke osoba uključenih u dizajn, proizvodnju i oblikovanje videoigara.

Istraživački gledano, ovaj se rad može svesti na nekoliko ključnih istraživačkih pitanja, na kojima se sadržajni dio rada uglavnom temelji. Budući da rad značajno tematizira narativnu pravednost, prvo istraživačko pitanje jest: koji uvjeti moraju biti zadovoljeni da bi, po pitanju narativnih izbora, posljedica i predočavanja tih izbora, igru smatrali narativno pravednom? Na percepciju narativne pravednosti i općenito predočavanje narativnih izbora utječe spomenuta *moon* logika, koja često može proizvesti određenu disonancu, što utječe na imerziju igrača. Za mnogo je vrsta disonanci i za općenito nepristupačnu logiku igranja odgovorno duboko ukorijenjeno, dalekosežno i značajno mehanicističko razmišljanje, čije se postojanje u narativnom dizajnu videoigara može detektirati tijekom barem nekoliko desetljeća.

Drugo je istraživačko pitanje stoga kakav je odnos između mehanicističkog razmišljanja u narativnom dizajnu i pojave disonance? Ovim se radom također stvara izvornu (premda ne i konačnu) tipologiju nekih tehnika kojom se izbori mogu detektirati u korisničkom sučelju videoigre, stoga je treće istraživačko pitanje koje su to metode iščitavanja potencijalnog izbora koje su dostupne svakom igraču? Također, budući da višestruke perspektive ovog rada

objedinjuje filozofija, valja postaviti četvrto istraživačko pitanje o tome kako filozofska tradicija Umberta Eca, Waltera Benjamina, Marshalla McLuhana, Alaina Badioua i Giorgija Agambena doprinosi razumijevanju izvanpravne etike, kao i subjektivacije (to jest, osvješćivanja) ljudi koji igraju videoigre?

U drugome poglavlju, za ciljanu analizu i pobliži opis razlikovanja narativnih i nenarativnih izbora, kao i njihovih posljedica, u radu se koristi videoigru *Grand Theft Auto IV*, kao i nekoliko naslova iz *Star Wars* franšize. Ovdje se u radu koristi metoda pomnog čitanja (eng. *close* reading) koje je umjesto na književni tekst primijenjeno na pojedine videoigre. U četvrtom je poglavlju, jedan dio spomenutog korpusa videoigara iskorišten za potrebe uspostavljanja tipologije primjenjivih i praktičnih tehnika iščitavanja mogućnosti izbora, pri čemu se koristi i metoda eksperimenta s korisničkim sučeljem videoigre. Spomenuti prvi dio korpusa autor smatra pozitivnim primjerom narativnog dizajna, iz kojega se, u razumnom roku i u razumnoj mjeri, može iščitati i detektirati izbor. Pri analizi korpusa koristi se metoda iščitavanja digitaliziranog teksta i tumačenja međuodnosa u kojemu se tekst nalazi s korisničkim i vizualnim sučeljem igara. Drugi dio korpusa služi za ilustriranje manje uspješnog narativnog dizajna i narativne pravednosti, pri čemu se raspravlja o pojavi koju ovaj rad imenuje kao mehanicističko razmišljanje u narativnom dizajnu videoigara. Ključni će pojam pri analizi drugog dijela korpusa biti i pojam disonance, a rad će također detektirati, objasniti i oprimjeriti disonancu u narativnom dizajnu određenih videoigara. Velika većina spomenutih igara pripadaju, široko rečeno, akcijskom žanru, koji u *gamerskoj* (hrv. igračkoj) i kritičarskoj zajednici nije poznat primarno po slojevitim pričama sa značajnim narativnim dostignućima. Koliko je ovo uopćeno gledište opravdano, dakako je otvoreno pitanje za raspravu. Od akcijskog žanra svakako su iznimke igre poput *Catherine: Full Body*, *Near Mage* i *The Novelist*, koje su žanrovski hibridne avanture s mnogo dijaloga u

kojima naglasak nije na akciji u klasičnom smislu ili akcija u tradicionalnom smislu čak potpuno izostaje. Međutim, razlog selekcije brojnih akcijskih igara jest fokus na sintezu djelovanja i dijaloga unutar izgrađenog svijeta, te stajalište kako se i u jednostavnijem „akcijskom“ sučelju može prigodno, razumljivo i intelektualno izgraditi autentični etički izbor, što je nešto o čemu će više riječi biti u poglavljima u kojima se opisuju tehnike iščitavanja mogućnosti izbora. Također, u ovom se radu spominje vrijednost dijaloga u igrama – a dijalog ne prestaje biti manje značajan ukoliko se rijetko pojavljuje, već se, dapače, utoliko njegov značaj samo povećava. Autor ovoga je rada brojne izuzetno kvalitetne, slojevite i katarzične naslove morao izostaviti. Stoga se autor ovoga rada također duboko nada daljnjim radovima i istraživanjima unutar polja društveno-humanističkih znanosti povezanih s medijem videoigara.

Shodno spomenutim ciljevima i istraživačkim pitanjima, ovaj rad postavlja sljedeće istraživačke hipoteze. *Prva hipoteza* glasi da je mehanicističko razmišljanje u narativnom dizajnu uzročno povezano s narativnom nepravednosti. *Druga hipoteza* jest da disonanca u videoigrama nije samo ludonoarativna, već i tematska, psihološka, emotivna, kao i etička (među ostalim mogućim vrstama disonance). *Treća hipoteza* jest da je narativna pravednost dokaziva osobina dizajna izbora koja se dokazuje kombiniranjem kriterija eksplicitnosti, kontekstualne suvislosti i odnosa pravila igre i priče. *Četvrta hipoteza* je da medij videoigre dopušta etičko-estetičko izvanpravno promišljanje koje u drugim narativnim medijima nije moguće na istom stupnju. *Peta hipoteza* jest da osoba koja igra videoigru nije samo primatelj, već i aktivni reinterpretator, čime se Ecov model otvorenoga djela primjenjuje na medij videoigre.

1.3. Osnovni pojmovi i teorijska podloga

U svezi s dosadašnjim doprinosima teorijskoj literaturi u lokalnom i regionalnom kontekstu, svakako valja izdvojiti doprinose Zlatka Bukača i njegovu knjigu *Digitalna književnost i videoigre* (2025.),[1] Iliju Barišića i njegovu doktorsku disertaciju *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija* (2017.),[2] kao i Miloša Jocića i njegove objave o narativnom dizajnu i humanističkom sadržaju u videoigrama na web stranici *Poetica Deponia*.[3] U vidu analize umjetničke dimenzije videoigara iz perspektive filozofije umjetnosti, svakako valja spomenuti i interdisciplinarne radove autorice Matije Vigato, poput *Narativ i videoigra* (2019.)[4] te *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak* (2021.).[5] Također, u vidu povijesnog pregleda, značajna je knjiga *Totalna istorija video-igara* (2022.)[6] autora Manojla Maravića, kao i određeni broj zanimljivih diplomskih radova iz humanističke, društvene i tehničke perspektive koji svi kao glavnu temu imaju videoigre. Videoigrama se sve više prilazi iz raznolikih perspektiva, koje uključuju informacijske tehnologije, sociologiju, kao i umjetničku perspektivu. Također, izuzetno je bitna i ludološka perspektiva koja proučava primarno igrivost same igre, a u vidu ludologije, ovaj rad osobito koristi doprinose Jespera Juula i Clinta Hockinga. Međutim, videoigra u akademskoj zajednici, osobito regionalnoj, i dalje prilično izostaje na širem planu. Ovaj rad stoga doprinosi popunjavanju praznine i odgovor je na potrebu proučavanja etičke, estetičke i humanističke dimenzije medija videoigre.

[1] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.
[2] Barišić, Ilija, *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija,* doktorski rad, Filozofski fakultet Zagreb, 2017.
[3] Jocić, Miloš, *Poetica Deponia*, 2026.
[4] Vigato, Matija, *Narativ i videoigre*, Čemu: časopis studenata filozofije, 2019.
[5] Vigato, Matija, Vigato, Teodora, *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak*, Dani Hvarskoga kazališta: Građa i rasprave o hrvatskoj književnosti i kazalištu, 2021.
[6] Maravić, Manojlo, *Totalna istorija video-igara,* Clio, Beograd, 2021.

Videoigre kao mediji mogu biti pohranjeni u nedigitalno (fizičko) ili digitalno izdanje, a često su u opticaju oba izdanja koja su dostupna publici. Kako bi se pristupilo samom sadržaju videoigre, potrebna je konzola za čitanje fizičkog izdanja (diskova ili kazete) ili računalo. Konzolom ili računalom moguće je pristupiti i digitalnom, nefizičkom izdanju igre. Kako bi se dobio vizualni prikaz sadržaja videoigre i postigla komunikacija s igračem, konzola ili računalo spojivi su stoga na nekakav oblik jedinice monitora, koji pretvara digitalni signal u vizualni izričaj putem kojega se prikazuje sučelje i sama igra. Spomenuti monitor može biti sastavni dio uređaja (kao što je to slučaj s prijenosnim računalima/*laptopima*) ili, primjerice, prijenosnim konzolama kao što su *Gameboy* ili *Nintendo DS* ili periferni dio koji se spaja kabelom, kao što je to slučaj sa stolnim/*desktop* računalima. Narativna je videoigra podvrsta suvremenoga računalnog medija kojeg nazivamo videoigra. Osnovna definicija videoigre jest stoga da je videoigra računalni medij. Etimološki, dio riječi koji znači „video“ jest onaj ukazuje na računalo ili barem da je nastala uz pomoć računala.

Valja također razlikovati narativnu i nenarativnu videoigru, a u ovome se radu u vezi s tim uspostavlja vlastita razdioba. Narativna je videoigra, prije svega, videoigra koja svojim sučeljem i narativnim dizajnom priča neku vrstu priče, koliko god jednostavna, nerazrađena i/ili fantastična ta priča bila. Radi boljeg utemeljenja, ovdje se možemo poslužiti i transformativnim redoslijednim načelima naratologa Tzvetana Todorova, te reći da videoigra može biti smatrana narativnom ukoliko je unutar spomenute videoigre nekakva narativna ravnoteža narušena, a zatim se utoliko ponovno pokušava uspostaviti. S druge strane, nenarativna videoigra jest često čista simulacija ili čista igra sa svojim pravilima, poput vrlo popularne videoigre ruskog porijekla *Tetris* (1985). Kao protuprimjer narativne videoigre iz istog vremena kao i *Tetris*, možemo navesti *Super Mario Bros*., također iz 1985. godine. *Super*

Mario Bros. svakako je narativna igra, zbog naoko nekih jednostavnih i na prvi pogled možda apsurdističkih narativnih faktora, no koji otkrivaju svoje dublje značenje kada ih se pomnije pogleda. Primjerice, jednostavni glavni protagonist videoigre *Super Mario Bros.* ima svoje ime – Mario. Također, lik je prikazan s brkovima i kapom „šiltericom" u nečemu što izgleda kao radnički kombinezon, ima brata po imenu Luigi, a po struci je vodoinstalater, zbog čega je obučen u odijelo slično radničkom kombinezonu. Treba također spomenuti da se Mario ne doima kao suviše mladi protagonist, budući da ima izraženije crte lica, poveliki nos, kao i guste brkove.[7] Spomenuta fizička dob lika svakako stvara dojam proživljenog iskustva koje Mario ima, a liku dodaje dodatnu nijansiranost i određeni šarm. Valja također spomenuti imerzivnost prisutnu u diskursu spomenute videoigre *Super Mario Bros.*, to jest, kako se lik narativno i imerzivno uklapa u izgrađeni svijet. Dobar je primjer za to kako se spomenuti lik kreće putem velikih kanalizacijskih cijevi između razina, uz karakteristični digitalizirani zvuk odčepljivanja kanala. Sve se gore navedeno odnosi na jednostavnu, rudimentarnu i fantastičnu priču koju uz sasvim minimalni dijalog priča 8-bitna videoigra iz 1985. godine. Takva je komunikacija jedna od najsnažnijih i najimerzivnijih načina komunikacije, budući da je riječ o komunikaciji diskursom i okolišnim sadržajem, koji dodatno obogaćuje priču pružajući joj utemeljenje i uvjerljivost – bez obzira o koliko se fantastičnom ili čak apsurdnom kontekstu radilo. U radu će se također u daljnjim poglavljima pobliže istražiti pitanje narativa, pozivajući se pri tome osobito na doprinos Umberta Eca, Tzvetana Todorova, kao i teoretičara igre Jespera Juula.

[7] Uobičajena dob protagonista videoigara, kao i njihove česte i stereotipne profesije tema su u suvremenoj *gamerskoj* raspravi, a u tu raspravu je unesena dodatna pomutnja proturječnim izjavama Nintendovog dizajnera Shigera Miyamotoa, koji je 2005. izjavio kako bi Mario trebao imati između 24 i 25 godina. Igraća publika i *gaming* novinari su mnogo pisali oko ove izjave, budući da je očito kako se Mariov izgled jednostavno ne podudara s takvim tvrdnjama, a i sam Miyamoto je u nekoliko navrata davao proturječne izjave u vezi dobi Maria, navodeći još 1996. godine kako je Mario „čudni stari tip koji može skočiti u zrak trostruko od svoje visine."

Unutar polja studija dizajna igara, postoji dobro poznati razlaz između naratologije i ludologije, uzimajući u obzir obje perspektive. Temeljna je razlika između ta dva pristupa razlikovanje ontologije[8] videoigre – to jest, oba pristupa na svoj način pokušavaju pružiti odgovore na pitanje koje je temeljno obilježje videoigre uopće. Naratološki pristup proučava videoigre prije svega kao priče i sa stajališta priče, dok se ludološki pristup temelji na igrivim elementima videoigara. Osnovno stajalište ovog rada jest da se niti jedna niti druga perspektiva ne mogu zanemariti. Upravo tu treba objasniti presudni pojam ovog rada, to jest, što je zapravo *narativni dizajn*. Na domaćoj istraživačkoj sceni, autor i narativni dizajner Zlatko Bukač pružio je sveobuhvatno i jezgrovito objašnjenje toga pojma. Bukač kaže sljedeće: „Narativni dizajn je pomirenje ludologije i naratologije.“[9] Narativni je dizajn disciplina (ili umjetničko-tehnički proces) koja se bavi integriranjem pisanog scenarija u samu videoigru i kako će igrač spomenuti scenarij unutar igre odigrati. Bukač također navodi kako je do danas spomenuta razdioba barem do neke mjere nadiđena, budući da većina istraživača danas pristupa igrama interdisciplinarno. To vrijedi i u industriji i proizvodnji videoigara, a o tome Bukač također kaže sljedeće: „Činjenica je da industrija videoigara veliku pozornost usmjerava na povezivanje scenarija i same mehanike videoigre.“[10]

Kao što smo ranije spomenuli, u ovome se radu unutar ludološkog polja služi prije svega radovima Jespera Juula, suvremenog danskog edukatora, dizajnera i teoretičara igara, za kojega valja spomenuti da je skloniji ludološkom pristupu proučavanja. Prije svega, u radu se prati Juulovo razlikovanje i dvostrani opis vremena u igrama kao *vremena u kojemu se igra* i *fikcijskog vremena*, što je, na određeni način, paralelno tradicionalnom naratološkom

[8] Pod pojmom ontologija, autor pretpostavlja klasično značenje pojma preuzeto iz povijesti filozofije, što označava specifičnu bit igre, ono po čemu je neka pojava posebna po sebi i po čemu se specifično razlikuje od svega drugoga u svojoj temeljnoj biti.
[9] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.
[10] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.

razlikovanju između priče i diskursa. Uz Juula, važan je autor iz polja ludologije svakako Clint Hocking, kao i njegov pojam ludonarativne disonance, koji se u ovome radu u određenoj mjeri preuzima i proširuje. Između naratološke i ludološke perspektive stoji autor i scenarist Walt Williams, kojega se u ovome radu također značajno uzima u obzir. U radu se uzima u obzir i same temelje naratologije kao discipline, uključujući prije svega rad Umberta Eca i njegovu kapitalnu naratološku knjigu *Otvoreno djelo*,[11] prvi put objavljeno 1962. godine. Ecovo autoritativno tumačenje umjetničkog djela i suvremenog gledanja na umjetničko djelo koje se nužno i neizbježno ponovno reproducira pri svakom novom pristupanju izuzetno je primjenjivo na videoigru kao medij uopće, a osobito na narativno kompleksnije videoigre. Uz Umberta Eca, tematsku srž rada čini etička i estetička filozofija Waltera Benjamina, pozivajući se na njegov raznorodni i fragmentirani opus koji se tiče umjetnosti, etike, imaginacije i koncepta prava u suvremenijem svijetu. Rad također uzima vizionarsku perspektivu Marshalla McLuhana, jednog od najznačajnijih teoretičara medija 20. stoljeća i njegovu podjelu na tople i hladne medije. U vezi sa suvremenim filozofima i teoretičarima etike, u radu se mnogo poziva na teorije Giorgija Agambena (njegova gledišta o aparatu i subjektivaciji), a na prvi pogled iznenađujuće – Agambenov filozofski koncept *homo sacer* izuzetno je primjenjiv na mnoge videoigre. U radu se također referira i na koncept etičkog *događaja* Alaina Badioua.

1.4. Izvorni znanstveni doprinos rada

Ovaj je rad doprinos teoriji i praksi na nekoliko područja. Prije svega, tu je područje praktičke filozofije i etike. Po pitanju etike, hermeneutički tumači relevantne autore iz područja suvremene etike te ih povezuje s jedinstvenim fenomenom narativnog izbora u videoigrama. U radu se pri tome prikazuje

[11] Eco, Umberto, *The Open Work,* President and Fellows of Harvard College, 1989.

koliko je videoigra kao medij pristupačna i prikladna za etičko osvještavanje, subjektivaciju i poticanje na mišljenje igrača i publike. Također, promatranjem narativnog dizajna na primjerima iz korpusa donosi originalne uvide što određenu videoigru čini narativno (ne)pravednom. Iz perspektive filozofije, rad također dokazuje i demonstrira simptomatično podudaranje etičkih i estetičkih filozofija određenih mislilaca ranog 20. stoljeća s današnjim postojećim stanjem tehničke i računalne produkcije i reprodukcije, što je osobito vidljivo u postojanju interaktivnog medija videoigre. Zatim, tu je područje studija igara i narativnog dizajna, budući da na inovativan način promatra postojanje izbora u videoigri, raščlanjujući pri tome izbore na narativni i nenarativni izbor. U vidu doprinosa u studijama igara, rad donosi svoju originalnu tipologiju metoda kojima igrači mogu iščitavati postojanje izbora u igri. Tu je također i doprinos pristupačnog, humanistički utemeljenog objašnjenja određenih značajnih pojava unutar narativnog dizajna, kao što je *moon* (ili developerska) logika, uz nijansirano i detaljno proširenje pojma disonance. Naposlijetku, rad uvodi i izvorni ludološki pojam mehanicističkog razmišljanja unutar dizajna videoigara, kao i humanističkog, filozofskog i etičkog pristupa spomenutom mediju. U vidu publike, rad može biti od praktične i praktičke koristi razvojnim programerima, narativnim dizajnerima, scenaristima, gamerskoj zajednici, kao i čitavoj akademskoj zajednici, osobito iz perspektive filozofije, etike i općenito humanistike. Također, s obzirom na nijansiranost pojma disonance, kao i preispitivanje narativne prisutnosti psihološki osjetljivih tema poput roditeljstva i traume u videoigrama, može se govoriti i o određenom doprinosu psihološkom tumačenju videoigara, stoga pojedina poglavlja rada mogu biti od interesa iz perspektive psihologije.

2. Izbori u videoigrama

Pri proširenijem definiranju videoigara, često se koristi definicija koju je postulirao teoretičar igara Jesper Juul, koji definira igru kao „sustav temeljen

na pravilima s varijabilnim i mjerljivim ishodom, gdje je različitim ishodima pripisana drugačija vrijednost, igrač ulaže napor da bi utjecao na ishod, igrač je emotivno vezan uz ishod, a o posljedicama aktivnosti može se pregovarati.“[12] Također, Juul pri svom definiranju videoigara navodi kako videoigra ima šest osnovnih obilježja, a to su:

1) Pravila. Igre se temelje na pravilima i uzajamnom priznavanju pravila bez kojih bilo koja igra ne može postojati kao takva.

2) Varijabilni, mjerljivi ishod.

3) Valorizacija ishoda. Ovo se odnosi na to da su različitim potencijalnim ishodima igre dodijeljene različite vrijednosti, neke pozitivne, kao i neke negativne.

4) Trud igrača, budući da igrač ulaže određeni trud kako bi utjecao na ishod. Ova stavka drugim riječima znači da su igre izazovne.

5) Igrač je vezan za ishod. Pod pojmom vezanosti, Juul posmatra prije svega emocionalnu vezanost za ishod, u smislu da će igrač biti pobjednik i biti „sretan“ u slučaju pozitivnog ishoda, no gubitnik u slučaju negativnog ishoda.

6) Posljedice o kojima se može pregovarati. Ista igra [set pravila] može se igrati sa ili bez posljedica iz stvarnog života.

Neke su od spomenutih stavki svakako u izravnoj vezi s izborom i posljedicama unutar priče, ako ju videoigra ima. Izbori u videoigri svakako podliježu nekakvim pravilima, koja igrač uglavnom mora iščitavati i shvatiti. U izborima unutar priče neke videoigre, igrači su često emocionalno vezani za ishod, barem do neke mjere. Dakako, izbori, kako u životu, tako i u videoigri, imaju određene posljedice, što je donekle povezano s određenom

[12] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005.,The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 36. [Kindle izdanje]

valorizacijom. Prvo će potpoglavlje koje slijedi spomenuti neke moguće poglede na narativnost videoigre uopće, kao i na neke moguće načine kako možemo definirati što je to narativ i priča uopće. U potpoglavljima koja slijede će se nakon toga pobliže objasniti kakvi sve izbori mogu biti u videoigrama s obzirom na priču, kao i posljedice koje imaju (ili nemaju) unutar nje, kao i njihovim međuodnosom i potencijalnom (ne)ujednačenošću u konačnoj verziji videoigre.

2.1. Narativ i videoigre

Budući da se u ovome radu spominju prije svega narativne videoigre, važno je, prije nego se raspravi o etičkim detaljima narativnog izbora, razjasniti što je to u suvremenoj teoriji zapravo narativ. Prije svega, valja reći da je definicija narativa prilično rastezljiva, a mnogi su autori tijekom 20. i 21. stoljeća pokušali pružiti svoju definiciju. Narativ se također povremeno (obično u kolokvijalnom govoru i opuštenijem, svakodnevnom kontekstu) uzima kao nešto što je istovjetno s pričom, što je također moguće tumačenje. Ipak, mnogi teoretičari shvaćaju narativ kao nešto što je različito od same priče. Značajnu je definiciju narativa pružio bugarsko-francuski strukturalistički teoretičar i utemeljitelj naratologije Tzvetan Todorov (1939. – 2017.), prema kojemu se svaki narativ sastoji od dva ključna principa i pet značajnih koraka. Todorovljev tekst *Two Principles of Narative* iz 1971. godine kaže kako svaka priča prati pet koraka povezanih s određenom ravnotežom za koju je ključno da bude narušena, a zatim se ponovno barem na neki način uspostavi. Ti su koraci: 1) početna ravnoteža, 2) narušavanje ravnoteže, 3) prepoznavanje narušene ravnoteže, 4) pokušaj ponovnog povratka u ravnotežu, 5) prepoznavanje nove ravnoteže.[13] Spomenuti su koraci zapravo narativni elementi priče, a narativ prema Todorovu dobiva autentičnost ako i samo ako

[13] Todorov, Tzvetan, *The 2 Principles of Narrative*, Diacritics, Vol. 1, No. 1, 1971. Johns Hopkins University Press

se spomenuti dijelovi priče odvijaju redoslijedno i transformativno. Transformacija je, dakako, povezana s već spomenutom ravnotežom, njezinim narušavanjem, a zatim uspostavljanjem nekakve nove ravnoteže.

S druge strane, teoretičar Umberto Eco ima svoj pristup narativu, a tvrdi da su narativne strukture zapravo polja mogućnosti tumačenja, koje su povezane s našim, uvijek do neke mjere, neodređenim postojanjem u ovom svijetu. Eco povezuje narativ s mogućnošću proizvodnje značenja, što je povezano sa samim principom njegove ideje otvorenog djela, koje je uvijek podložno daljnjim reinterpretacijama. Eco naše tumačenje narativne strukture i narativa uspoređuje s proturječnom situacijom s kojom se tijekom života povremeno susrećemo, jer kako bismo sa spomenutom proturječnom situacijom izašli na kraj, ne možemo nužno pretpostaviti njezin linearni razvoj.[14] Također, nije nevažno spomenuti da je pretjerana linearnost uglavnom nešto što se smatra kao umanjujući faktor imerzije i kvalitete neke videoigre, bez obzira radi li se o recenzentskom tekstu ili kritičkoj studiji videoigara.

Narativu na zanimljiv i prilično drugačiji način pristupa i teoretičar igara Jesper Juul, koji ne skriva da u svom radu videoigrama prilazi iz primarno ludičkog, a ne narativnog gledišta. Juul navodi da je glavni problem s izrazom „narativ“ izuzetno velika i široka paleta mogućih proturječnih značenja. Juul također kaže da je sam pojam narativa zapravo beskoristan ako se izuzetno detaljno i specifično ne odredi na što mislimo pod tim pojmom. Nadalje, Juul kaže da mi možemo govoriti i raspravljati o narativu, no trebamo naznačiti da je naš interes vezan za koncepte, a ne za riječi. Juul tako navodi šest različitih mogućih konceptualnih značenja riječi narativ: 1) narativ kao predstavljanje određenog broja događaja, a takav je opis istovjetan onome što konvencionalno nazivamo pripovijedanje, 2) narativ kao fiksna i unaprijed određena sekvenca događaja, 3) narativ kao specifična vrsta sekvence

[14] Eco, Umberto, *The Open Work,* President and Fellows of Harvard College, 1989.

događaja, 4) narativ kao specifična tema, 5) narativ kao bilo kakva lokacija ili izmišljeni svijet, 6) narativ kao način oblikovanja smisla o svijetu.[15] Čini se također da Juul u svom klasifikacijskom popisu navodi Todorovljeve i Ecove definicije narativa.

Sve gore navedeno daje naslutiti da je narativ širok i rastezljiv pojam, kao i da mu autori pristupaju raznoliko. Ovdje je također prikladno ponovno spomenuti narativni dizajn, što je disciplina (ili umjetničko-tehnički proces) koja se bavi integriranjem pisanog scenarija u samu videoigru i koji, kako narativni dizajner i teoretičar Bukač kaže, predstavlja pomirenje ludologije i naratologije, što također navodi da je videoigru moguće promatrati ujedno i iz naratološkog, kao i ludičkog kuta gledanja. Drugim riječima, moguće ju je promatrati narativno dizajnerski. Također, kako bi pružili jasniji pojmovni okvir za potrebe ovoga rada, možemo reći da se u ovome radu smatra narativnom videoigrom onu igru koja ima vidljiva narativna obilježja priče, što prati i Ecov i Todorovljev pristup i razumijevanje.

2.2. Općenito o izboru u narativnoj videoigri

*[U tekstu ispod slijede pojedinosti o završecima i pojedinim likovima iz igre *Grand Theft Auto IV*]

Prema riječima Sida Meiera, dizajnera serijala videoigara *Civilization*, igra je serija zanimljivih izbora.[16] Jesper Juul nadalje objašnjava navedenu izjavu kao tvrdnju koja kaže da igre koje možemo smatrati kvalitetnima su one igre koje pružaju igračima mentalne izazove visoke kvalitete. Međutim, Juul se ne slaže s navedenom tvrdnjom, budući da pažljiviji pogled otkriva da postoji veliki broj igara koje su smatrane kvalitetnima i u kojima igrači uživaju, iako ne

[15] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, 2005.,* The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 156. [Kindle izdanje]
[16] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005., The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 33. [Kindle izdanje]

pružaju mentalne izazove. Juul o tome tako kaže sljedeće: „Vjerujem da ultimativno nema egzaktnog opisa koji stane u jednu rečenicu i koji bi opisao to što igru čini zabavnom; različite igre u prvi plan stavljaju različite vrste uživanja, a razni igrači mogu uživati u istoj igri zbog potpuno različitih razloga.“[17] Kako bismo pobliže definirali što je narativni izbor u videoigri, potrebno ga je definirati i pružiti primjere, kako bi se razlikovao od svih drugih izbora koje igrači mogu činiti u videoigrama. Naposlijetku, treba biti svjestan da suvremena narativna videoigra nudi igračima veliki broj konstantnih i stalnih izbora, potpuno neovisno o žanru. Dakako, najveći broj tih izbora uopće nije narativan. Primjerice, pomicanje lika nad kojim imamo kontrolu s nekog specifičnog mjesta na neko drugo mjesto unutar izgrađenog svijeta već je određeni suptilni igrački izbor, kao i primjerice odluka da se više sredstava/valute potroši na izgradnju elektrana umjesto bunkera u nekoj *real-time* strategiji pri izgradnji svoje baze. Također, uzimanje točno određenih napitaka ili oklopa u RPG-ovima[18] umjesto mnogih drugih koji su na raspolaganju unutar sučelja i inventara igre svakako je određeni izbor. Također, izbor kako ćemo odjenuti svog lika u kontekstu igre (ako nam je pružen izbor), također je izbor, a taj u određenim slučajevima može imati i određene (doduše uglavnom vrlo plitke) narativne posljedice.[19] Međutim, gore navedeno ipak nisu autentični narativni izbori, već izbori koji se tiču mehanike korisničkog sučelja i osnovne interakcije koje igrač čini u tom okruženju. Drugim riječima, spomenuti izbori nisu ništa drugo nego čisti ludički

[17] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005.,The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 34. [Kindle izdanje]

[18] RPG ili (engl.) *Role-Playing Game* je igra u kojoj se preuzima određena uloga, a često se i (su)kreira vlastiti lik ili skupina likova te se spomenutog lika ili likove vodi na personaliziranu (i u određenoj mjeri dakako skriptiranu) avanturu. Vrlo često se odvijaju u svjetovima nadahnutima visokom *fantasy* književnosti, međutim, odvijaju se i u postapokaliptičnim svjetovima, kao i svjetovima bliskim našem svakodnevnom svijetu. Tipični primjeri RPG-ova su i neki od najpoznatijih franšiznih serijala videoigara, poput *Baldur's Gate, Diablo, Fallout* i mnogi drugi.

[19] Primjerice, u pojedinim RPG-ovima, određeni likovi drukčije će reagirati na igračev lik ako je odjeven nalik pripadniku neke religijske organizacije ili vojske, a čimbenik može biti koliko igračeva odjeća ili oklop djeluju otmjeno i skupocjeno.

(nenarativni) izbori, koji se tiču jedino i isključivo igrivog i interaktivnog sučelja, a nipošto same priče. Čini se da je ono što izbor čini narativnim njegova posljedica unutar same priče ili barem krajnje čvrsto i temeljito uvjerenje da će navedeni izbor imati posljedice. Također, posljedice izbora mogu biti ograničene na samo jednog određenog lika i narativni izbori ne moraju imati direktne posljedice na krajnji završetak ili zaključak igre. S druge strane, određeni izbori mogu biti direktni uzroci određenih završetaka i voditi do krajnjih posljedica u vidu završetka priče neke igre. Uzmimo za primjer dobro poznati *Grand Theft Auto* serijal, koji je u svojim novijim inkarnacijama[20] akcijska avantura iz trećeg lica s mnogo vožnje, kao i trčanja, bliske borbe i pucnjave, a ujedno i klasičan primjer igre tipa otvorenog svijeta koji je napučen mnogobrojnim NPC-jevima.[21]

Uzmimo za primjer da se igrač sa svojim likom u igri *GTA IV* kreće ulicom i u prolazu naleti na nekog prolaznika na ulici (prolaznik je NPC),[12] nakon čega spomenuti prolaznik igraču bezobrazno dobaci da pazi kamo ide i da ne hoda uokolo kao slijepac. Igrač potom izvuče vatreno oružje koje ima sa sobom i uperi ga u NPC-jevskog prolaznika. Interakcija poput plašenja prolaznika na ulici vatrenim oružjem jest određeni izbor, no taj izbor nije ono što ovaj rad uzima kao *narativni* izbor. Dobacivanje i provociranje spomenutog NPC-ja je skriptirana, ali ujedno i do neke mjere sporadična reakcija, jer NPC-jevi imaju na raspolaganju određeni broj skriptiranih fraza koje mogu uputiti igraču ako im se igrač previše približi, gurne ih ili otvoreno napadne. Spomenuti je prolaznik umjesto vikanja također mogao samo jauknuti ili čak reći „Oprostite, ja sam kriv“. Sporadičnost se očituje u igračevoj subjektivnoj želji da u NPC-ja na ulici uperi oružje, kao i to kako je izbor uzvratnih fraza i

[20] Precizno govoreći, tako je od igre *Grand Theft Auto III,* koji je izašao 2001. godine, za Playstation 2, Microsoft Windows i Xbox, a kasnije je dobio svoje izdanje i za mnoge druge platforme.
[21] NPC (engl.) – *non-player character*, svi likovi u igri koji nisu sam igrač. Spomenuti likovi su programirani skriptiranom umjetnom inteligencijom i imaju programirane određene osnovne obrasce kretanja i reagiranja unutar izgrađenoga svijeta videoigre.

reakcija često sporadičan. Skriptiranost se očituje u tome što reakcije NPC-ja ipak na kraju nisu skroz slobodne, već su ograničene konačnim brojem (NPC ne može biti potpuno spontan u svojim reakcijama, već mora uzeti neku od postojećih skriptiranih reakcija), kao i to da je sve te reakcije netko (narativni dizajner, programer, scenarist, itd.) promislio, napisao tekst za njih, a zatim su glasovno snimljene i putem programskog sučelja ubačene u igru.[22] Neke su od spomenutih fraza i reakcija duhovite i smiješne, neke u granicama pristojnosti i standardnog ljudskog ophođenja, dok su neke vrlo bezobrazne i provocirajuće. Stoga je igračev izbor da u NPC-ja uperi vatreno oružje izbor koji je učinjen u interakciji sa svijetom i sučeljem igre, međutim, nije autentični narativni izbor (već samo ludički izbor) zbog nekoliko kriterija. Prije svega, gore spomenuti izbor nije dio priče, već samo izgrađenog svijeta i diskurzivnih elemenata od kojih se sastoji zamišljeni svijet videoigre. Unutar svijeta spomenute *Grand Theft Auto* videoigre, krajnji ishod akcije nema nikakvu posljedicu na ton i razvoj priče ili na njezin krajnji ishod. Dapače, u slučaju da igrač ustrijeli i „ubije“ spomenutog NPC-ja, spomenuti NPC će se u nekom obliku „reinkarnirati“ kada igrači ponovno učitaju spremljenu poziciju ili isključe, a zatim ponovno uključe igru. Također, reakcija NPC-ja jest do neke mjere nasumična – primjerice, algoritam sporadično određuje što će spomenuti NPC učiniti. Možda će pobjeći glavom bez obzira uz glasnu viku da netko pozove policiju, možda će kleknuti na koljena u strahu i pokriti lice rukama ili će možda (ako se radi o određenom tipu NPC-ja) i on sam povući vatreno oružje na igrača pri čemu dolazi do vatrenog obračuna.

Prije opisa autentičnog narativnog izbora, valja reći nekoliko uvodnih riječi o osnovnoj radnji igre *GTA IV.* Glavni je protagonist spomenute videoigre

[22] Ovo vrijedi kao točno tijekom pisanja ovoga rada, budući da se trenutno odvijaju pokusi tehnologijom umjetne inteligencije koja bi (potencijalno) bila primjenjiva u igrama pri interakciji i dijalogu s NPC-jevima te donijela veću nasumičnost i spontanost pri spomenutoj interakciji. Prema trenutnim spoznajama autora, takva tehnologija još je uvijek u eksperimentalnoj fazi i ne koristi se aktivno unutar videoigara.

čovjek iz bivše Jugoslavije (čija je nacionalnost i dalje tema rasprave među igračima budući da nikada nije jasno definirana) po imenu Niko Bellic. Niko je sudjelovao u ratnom raspadu Jugoslavije, a nakon što je u traumatičnim ratnim sukobima izgubio dobre prijatelje iz djetinjstva, ogorčen i ciničan se nastavio baviti kriminalom, krijumčareći ljude brodovima preko mora. Niko na poziv svog rođaka Romana Bellica dolazi u Liberty City (grad koji je temeljen na New Yorku), ponajviše zbog preuveličanih rođakovih priča kako je u Americi otkrio novi život, zaradio mnogo novca te tamo živi bajkoviti život prepun brzih auta, luksuznih stanova i zgodnih žena. Stvarnost je nešto drugačija. Niko pri dolasku u Ameriku nalazi rođaka Romana kako vodi skromnu taksi kompaniju u lošoj četvrti, a rođak je uz to zadužen albanskim lihvarima koji mu povremeno razbiju poslovnu opremu ili ga pretuku. Također je u otvorenoj vezi s lokalnom djevojkom Mallorie koja ga uglavnom ne doživljava ozbiljno. Niko je također u Americi na misiji osobne osvete koja svoje korijene ima u Domovinskom ratu, a tijekom priče povremeno radi za kriminalce te upada duboko u podzemlje fiktivnog Liberty Cityja. Tijekom priče susreće se s mnogo likova, od kojih neki ispadaju bliski saveznici i prijatelji, a neki zakleti protivnici i antagonisti. Za potrebe će se ovog rada prikazati kako izgleda autentični narativni izbor u okviru spomenute priče.

2.3. Tipologija narativnih izbora s posljedicama

Izbor koji je autentično narativan, čak i na ograničen način, izgleda nešto drukčije. Dobar primjer u igri *GTA IV* dolazi u vidu pomaknutih obiteljskih odnosa braće McReary, kada protagonist tijekom obveznog dijela priče dobiva izbor hoće li snajperskom puškom izdaleka eliminirati korumpiranog policijskog časnika Francisa McRearyja, koji ucjenjuje protagonista igre da za njega počini ubojstvo, ili njegovog brata Derricka, koji je bivši kriminalac i policijski doušnik koji je ujedno i ovisnik o drogama. U kontekstu igre, moguće je eliminirati samo jednog od spomenutih likova, a ako igrači

pokušaju bilo što drugo, igra prekida misiju,[23] proglašava ju neuspješnom i prisiljava igrača da ju ponovno odigra ako se pokuša pronaći neko treće, neskriptirano rješenje. Štogod igrač odabrao u vezi sudbine spomenute irske braće, igračev izbor ima utjecaja na daljnji dijalog, stavove i raspoloženja likova, a neke funkcije igre postaju dostupne tek ako određeni lik preživi. Također, jedan se od dvojice gore spomenutih likova više ne pojavljuje u igri, zbog toga što je u kontekstu priče mrtav, što drugi likovi tijekom daljnjeg tijeka priče nekoliko puta spomenu. (Štoviše, jedna se od sljedećih misija igre odvija na sprovodu jednog od gore spomenute braće kojemu je igrač putem protagonista Nike presudio snajperom.) Spomenuti narativni izbor nema posljedica na krajnji ishod priče, stoga je samo djelomično dalekosežan i nije izbor s krajnjim posljedicama.

Međutim, izbor prije posljednje tri misije koje su vezane uz glavnu priču određuje kako će izgledati krajnji ishod igre, a određuje i sudbine dva lika koji su saveznici glavnog protagonista, Nike Bellica. Izbor je također poprilično jasno iskazan odredištem na karti i dijalogom protagonista s određenim likovima. Izbor se vrti oko toga hoće li Niko ponovno surađivati sa starim neprijateljem Dimitrijem Rascalovom, nakon što ga je Dimitri u igri ranije izdao, a zatim organizirao otmicu njegovog neopreznog rođaka Romana. Niku na suradnju (koja je zapravo samo kratka primopredaja) tjera talijanski gangster Jimmy Pegorino, koji mu zaprijeti da će „imati problem s Nikom“ ako odbije suradnju ili učini nešto po svome. Igraču je ponuđen izbor – obaviti primopredaju s Dimitrijem ili ga na svoju ruku ubiti iz osvete zbog prijašnje izdaje i otmice svoga rođaka Romana. Kao motivaciju prije misije Niko obavi dva telefonska razgovora – jedan s rođakom Romanom, koji ga savjetuje da pusti osvetu i da samo odradi to, kao i to da mu osveta neće donijeti mir, dok je drugi razgovor s Kate McReary, djevojkom s kojom se Niko zbližava, koja

[23] Misije su česti naziv za razine ili svojevrsna poglavlja u narativnim igrama koje pripadaju akcijskom žanru.

kaže da nipošto ne bi trebao odustajati od svojih osobnih principa i raditi s čovjekom koji ga je prije izdao. Posljedice su izbora, doduše, ironično nepredvidljive – u jednom završetku strada djevojka za koju je Niko romantično zainteresiran, spomenuta Irkinja Kate McReary, dok u drugom završetku smrtno strada njegov rođak i vjerni prijatelj od samog početka igre, Roman Bellic. Stoga, takav izbor pripada u kategoriju narativnog izbora s dalekosežnim i krajnjim posljedicama. Treba doduše spomenuti i da narativni izbori (osobito s krajnjim posljedicama na završetak igre) imaju mnogo veću, dublju i dalekosežniju emotivnu i narativnu rezonantnost od svih drugih vrsta izbora u kontekstu videoigara, osobito zbog očekivanja tijeka naracije, kao i filmskih tehnika koje su sastavni dio priče i diskursa videoigara. Primjerice, takva je filmska tehnika odjavna špica, koja filmskim jezikom unutar videoigre ukazuje na konačnost nekog ishoda događaja i „kraja“ priče, kao i to da je ono što se tradicionalno smatra pričom igre na tom mjestu završena.

Grand Theft Auto IV primjer je alternativnih završetaka koji su narativno i u značajnoj mjeri tematski neujednačeni. Naravno, u ovom se radu svakako uzima u obzir polazišna točka neznanja o namjeri autora, a to su u ovom slučaju razvojni programeri, scenaristi i narativni dizajneri američkog studija *Rockstar*. Međutim, autor smatra kako je u određenim slučajevima moguće iščitati narativnu neujednačenost alternativnih završetaka koji se zbivaju zbog autentičnih narativnih izbora s krajnjim posljedicama. Narativna neujednačenost jest jedna od onih ranije spomenutih otežavajućih okolnosti i poteškoća koje su povezane s pojavom autentičnih narativnih izbora u videoigrama. Valja naglasiti da spomenuta narativna neujednačenost ne proizlazi iz osobnog nezadovoljstva određenim završetkom (primjerice, željom da jedan ili drugi lik preživi), već mjerenjem narativne prisutnosti i relevantnosti određenih likova i događaja u samoj priči igre, kao i njezinom narativnom razvoju. Analiza narativne neujednačenosti također obuhvaća i

opasku na razini neujednačene težine misija povezanih s pojedinim završetkom.

2.4. Narativna neujednačenost alternativnih završetaka – pomno čitanje *Grand Theft Auto IV*

Kao što je već rečeno, u glavnoj priči videoigre *Grand Theft Auto IV*, oba završetka povezuje gubitak i smrt jednog od emocionalno i narativno značajnih likova za glavnog protagonistu Niku Bellica. Međutim, ako se poslužimo tehnikom pomnog čitanja i primijenimo ga na digitalni, narativni i ludološki medij videoigre, spomenuti važniji likovi „mjerljivim" kriterijima nisu jednako relevantni niti prisutni na isti način u samom narativu igre, a to utječe i na emotivnu rezonantnost i snagu završnog obračuna, posljednjeg izazova i završnog protivnika u igri. Valja spomenuti da ni krajnji antagonisti također nipošto nisu jednako značajni, prisutni ni relevantni u samoj glavnoj priči. Tehnikom pomnog čitanja[24] i u ovom kontekstu nezahvalnim, premda nekad nužnim, mjerenjem prisutnosti likova unutar priče, dolazimo do zanimljivog rezultata.

Rođak Roman je uz Niku od uvodne animirane scene igre, a izravno je uključen u 21 „misiju" koje su vezane uz glavnu priču igre. Uz to, često i zove Niku na različite aktivnosti, poput kuglanja, kazališta, igranja pikada ili pića. Roman je također prikazan kao simpatičan i uvijek suosjećajan lik, premda je sklon mnogim životnim porocima – prikazan je kao potpuni hedonist i materijalist, s golemom (čak djetinjasto naivnom) vjerom u svoj uspjeh, američki san i uspon prema vrhu.[25] Kate se tijekom priče pojavi mnogo

[24] Pomno čitanje ili *close reading* (eng.) tehnika je koja se povezuje s anglo-američkim formalističkim pokretom pod nazivom *New Criticism* (hrv. Nova kritika), a jedan od najeminentnijih predstavnika toga pokreta je englesko-američki književnik T. S. Eliot (1888. – 1965.). Spomenuti pokret naglašavao je usmjereno i pomno čitanje književnosti i poezije, s posebno istaknutim proučavanjem samostalnosti književnoga teksta kao autoreferentnoga objekta estetike.

[25] Valja ponovno spomenuti da je Roman duhovit i sjajan pripovjedač te je Niku privukao u Ameriku šarolikim i najblaže rečeno sumnjivim pričama o svome uspjehu i brzorastućoj taksi kompaniji koju vodi, kao i o tome da živi glamuroznim i luksuznim životom, vozi brze i skupe aute i hoda s manekenkama. U

kasnije, a prikazana je kao poštena, brižna i odgovorna djevojka, za razliku od svoje braće, koji se svi bave kriminalom i preko kojih ju Niko i upoznaje. Doduše, Kate se pojavljuje u samo 6 misija tijekom glavne priče igre. Slično je i s krajnjim antagonistima glavne priče u igri. Jedan od krajnjih antagonista može biti, ranije spomenuti, Jimmy Pegorino, talijansko-američki gangster koji je u igru i njezinu priču uveden relativno kasno, a baš kao i Kate, prisutan je u samo 6 misija tijekom glavne priče igre. Drugi, mogući krajnji antagonist je ruski gangster po imenu Dimitri Rascalov, koji je prisutan u 10 misija tijekom igre, s tim da usporedno ima značajno više dijaloga i prisutan je u nešto više osobnih scena, a zbog izdaje koje počini rano u igri i time ozbiljno ugrozi Niku i njegovog rođaka Romana (a kasnije organizira otmicu neopreznog Romana koji je neodgovorno kockao u klubovima koje vodi ruska mafija bliska Dimitriju), njegov antagonizam s Nikom je mnogo dublji i osobniji. Dimitri također češće telefonski komunicira s Nikom između spomenutih misija/poglavlja, uglavnom, u vidu prijetnji. Kroz čitavu je priču više puta spomenuto koliko je Niko opasnosti, nevolja i problema donio sa sobom svom rođaku Romanu, dok mu rođak Roman uz svu svoju lakomislenost, gramzivost i materijalizam, unatoč svemu ostaje lojalan i vjeran drug do samog kraja. Također, budući da se bavimo videoigrama, poseban (i još sasvim nedovoljno istražen faktor videoigara u odnosu na naraciju) jest težina, budući da je završetak u kojemu se suočavamo s Dimitrijem značajno teži, zahtjevniji i ludološki razvučeniji od onoga u kojemu se suočavamo s Pegorinom. Ovo, također, ukazuje na razmatranje toga koliko je težina određene igre povezana s potencijalnim značenjem i koliko može biti inovativan faktor u primjeni tehnike pomnoga čitanja interaktivnog i digitalnog teksta kakav je u osnovi videoigra. Primjerice, potjera i borba s

stvarnosti, Romanova taksi kompanija je skromna i u lošoj četvrti, Roman je zadužen albanskim lihvarima koji mu povremeno fizički prijete ili mu slome neki dio tijela, a uz to hoda s djevojkom Mallorie koja ga uglavnom ne doživljava ozbiljno.

Dimitrijem je osjetno duža i teža razina, sa znakovito drukčijim ambijentom. Također, uzimajući u obzir intertekstualnost *Grand Theft Auto IV*, valja promotriti i nazive posljednjih misija. U slučaju krajnjeg sukoba s Pegorinom, misija se zove *Out of Commission*, koja kao fraza u engleskom jeziku nema veliku narativnu i književnu povijest, izuzevši povremeno korištenje u sportskoj terminologiji, tehnici i svakodnevnom životu.[26] S druge strane, u slučaju krajnjeg sukoba s Dimitrijem, misija se zove *A Revenger's Tragedy*, čiji naziv ima dublje i intertekstualno značenje, budući da isti naziv nosi i osvetnička tragedija iz povijesti engleske književnosti koja je prvi put izvedena 1606. godine, dok se za njezinog autora trenutno smatra engleski dramatičar Thomas Middleton (1850. – 1627.). Također, služeći se Todorovljevim naratološkim pristupom, mogli bismo reći kako je u slučaju Romanove smrti narativna ravnoteža priče *Grant Theft Auto IV* dublje, značajnije i dramatičnije pomaknuta. To nije zbog manje ili veće emocionalne ili narativne vrijednosti jednog ili drugog lika, već zbog udjela prisutnosti i djelatnosti lika Romana Bellica tijekom čitave priče i svih njezinih narativnih koraka.

Shematski i ludički prikaz dva različita završetka izgleda sljedeće:

Obračun s Pegorinom (narativni put koji se zove *Revenge* (hrv. osveta), posljednja misija *Out of Commission* (hrv. onesposobljen do neupotrebljivosti) --- Automobilska vožnja i potjera kroz užurbani grad i gusti promet za drugim automobilom u sunčanim popodnevnim satima. / Pucnjava u napuštenom kasinu na dokovima. / Vožnja motorom u potjeri za gliserom u kojem je Pegorino, na kraju koje se mora s motora skočiti na helikopter. / Vrlo kratka i pravocrtna vožnja helikopterom do manjeg otoka na kojemu se nasuka

[26] U filmskoj povijesti, može se pronaći u finalu sportske obiteljske drame *Karate Kid* (1984.), kada antagonist filma, sadistički nastrojeni trener karatea John Kreese kaže svom učeniku Bobbyju da na karate turniru nedopuštenim udarcem u koljeno onesposobi protagonista filma, mladog Daniela Larussoa i da ga želi „Out of commission“, što bi na hrvatskom značilo „Potpuno onesposobljenog ili onesposobljenog do neupotrebljivosti“.

Pegorinov oštećeni gliser, iz kojeg odmah biva ispaljena jedan RPG[27] projektil koji neizbježno i skriptirano ošteti Nikov helikopter, a zatim, prisilno slijetanje i nasukavanje protagonistovog helikoptera i neprijateljskog glisera. / Vatreni obračun s jednim Pegorinovim tjelesnim čuvarom i jednim ili dvojicom policijskih čuvara koji su na otoku u blizini. Krajnji obračun s Pegorinom koji je naoružan devetmilimtarskim pištoljem i zaključak glavne priče igre.

Obračun s Dimitrijem (narativni put koji se zove *Deal* (hrv. nagodba), s posljednjom misijom koja se zove *A Revenger's Tragedy* (hrv. osvetnička tragedija)) --- Automobilska vožnja i potjera kroz užurbani grad i gusti promet za drugim automobilom u oblačno popodne. / Pucnjava u napuštenom kasinu na dokovima, dok kiša počinje padati i oluja se približava. / Animirani pokušaj Nikovog skoka na Dimitrijev helikopter, zatim pad u vodu, a potom duža vožnja gliserom u potjeri za Dimitrijevim helikopterom. Pri čitavoj vožnji gliserom potrebno je izbjegavati RPG projektile koje dolaze iz helikoptera i mogu odmah usmrtiti igrača. / Skok iz glisera u helikopter, a zatim ponovno duža potjera za Dimitrijevim helikopterom iz kojeg na igrača i dalje čitavo vrijeme dolaze projektili. Potjera se, također, odvija između visokih gradskih zgrada koje je potrebno izbjegavati, a Dimitrijev helikopter se mora blisko pratiti – u suprotnom igra smatra da je Dimitri pobjegao, što rezultira neuspjelom misijom. / Nakon što zbog oštećenja oba helikoptera moraju prisilno sletjeti na obližnji otok, igrača počnu napadati policijski čuvari otoka (otprilike njih šest ili sedam je potrebno proći kako bi se došlo do Dimitrija), kao i dva Dimitrijeva tjelesna čuvara. / Krajnji obračun s Dimitrijem koji je naoružan jurišnom puškom i zaključak glavne priče igre.

Pri ovom pomnom čitanju, valja spomenuti nekoliko ambijentalnih elemenata koji utječu na atmosferu raspleta radnje. Pri obračunu s Pegorinom, vrijeme je stabilno i misija se odvija u kasno popodne, pred zalazak sunca. Pri obračunu

[27] Rocket-propelled grenade (engl) – raketna granata (hrv.)

s Dimitrijem tijekom gotovo čitave misije pljušti kišovito i olujno nevrijeme, što dodaje intenzivnosti scene. Oba krajnja protivnika doduše imaju istu razinu oklopa i zdravlja. Također, kao detalj koji nije nevažan, u vidu težine i rizika za igrača, valja navesti kako je Dimitri pri završnom obračunu naoružan jurišnom puškom i bolje skriven na otoku, dok Pegorino ima običan devetmilimetarski pištolj i slabije je skriven od igrača. Premda se razvojni programeri i scenaristi nikada nisu izjasnili, autor rada smatra kako određenim iščitavanjem prisutnosti likova nije teško zaključiti koji su ishod u vidu krajnjeg obračuna, krajnjih posljedica i emocionalnog razrješenja priče razvojni programeri i scenaristi imali u vidu za *Grand Theft Auto IV*.[28] Jedna od mogućnosti jest da su narativni dizajneri nakon što su već osmislili završetak bili uvjetovani uvođenjem narativnog izbora s krajnjim posljedicama – budući da je ovo prvi *Grand Theft Auto* naslov koji u sebi sadržava slojevite i autentične narativne izbore.[29] Naravno, moglo bi se tvrditi kako je put u kojemu je krajnji sukob s Pegorinom izvrtanje i subverzija narativnih očekivanja, međutim, u ovom slučaju taj argument ne nosi veliku težinu, upravo zbog gore spomenute *kratke* i ne posebno značajne prisutnosti likova Pegorina i Kate, koji su uvedeni vrlo kasno u glavnu priču, a njihov odnos s glavnim protagonistom nije ni približno toliko razvijen kroz ograničenu količinu dijaloga, budući da spomenuti likovi ne pokreću radnju u

[28] Treba spomenuti kako je *gamerska* zajednica vrlo predana istraživanju kanona i otvorenih završetaka, osobito kada su višestruke posljedice i završeci mogući. Do danas na internetu kruže glasine i pišu se članci o teorijama mogućega kanonskog završetka *Grand Theft Auto IV*. Bez obzira na teorije i sitne, višeznačne tragove u neizravnom nastavku *Grand Theft Auto V*, razvojni programeri i scenaristi izdavačke kuće *Rockstar* izjasnili su se o tome kako odluku o tome koji je krajnji izbor i završetak prethodnog *GTA IV* autentičan prepuštaju igračima.
YouTuber *Alex Polyak* o tome ima iscrpan video esej pod naslovom *There is no canonical ending in GTA IV* (25. srpnja, 2025.), gdje navodi izjave glavnoga scenarista spomenute igre Dana Housera. Scenarist Houser spomenute izjave izravno daje i u detaljnom intervjuu pod nazivom *GTA V: Burning Questions Answered* (17. studeni, 2012.) za utjecajni gaming portal IGN, u razgovoru s novinarom Gregom Millerom.
[29] Manja iznimka nalazi se u jednom od prijašnjih nastavaka *Grand Theft Auto: Vice City* (2002.), u kojemu pri pljački banke dolazi do manjeg autentičnog narativnog „izbora“ u vezi s tim t hoćemo li jednoga od svojih saveznika i sudionika pljačke uspjeti održati na životu ili ne. Spomenuti izbor doduše nema krajnje narativne posljedice i ne utječe na završetak priče igre.

značajnom smjeru,[30] s malenom iznimkom u slučaju krajnjeg antagonista Pegorina na samom kraju igre. Naravno, spomenuta narativna neujednačenost ni u kojem slučaju ne poništava autentičnost izbora koji je pružen igračima niti su ranije spomenuti argumenti tvrdnja da *Grand Theft Auto IV* ima kanonski završetak, već isključivo služi ilustraciji emotivne rezonantnosti i dalekosežnosti odluke koja je pružena unutar diskursa i priče same igre, kao i to kako razvojni i scenaristički proces upisivanja autentičnog narativnog izbora s krajnjim posljedicama, u ovom slučaju, ukazuje na određene narativne neujednačenosti, koje su do neke mjere izražene i vidljive kroz samu igrivost i *gameplay* (hrv. igranje igre). Pozivajući se ponovno na Umberta Eca i njegovu definiciju narativa kao polja mogućnosti tumačenja i naglašavanja važnosti otvorenog djela, možemo reći da *Grand Theft Auto IV* uistinu ispunjava kriterije otvorenog djela, iz kojega je moguće istumačiti i izgraditi mnoštvo značenja. Ono što je zanimljiivo promotriti jest da spomenuta otvorenost nije nužno uvijek potpuno simetrična, kao niti tematski niti narativno ujednačena, što je osobito vidljivo kod medija videoigara. Spomenuta asimetričnost otvorenosti videoigre svakako je zanimljivo polje za potencijalna buduća istraživanja medija.

2.5. Narativni pritisak izbora u već izgrađenim narativnim svjetovima

*[U tekstu ispod slijede pojedinosti o završecima za igre *Star Wars Dark Forces II: Jedi Knight, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy,* i *Star Wars: Knights of the Old Republic*.]

Kao dobar primjer narativnog izbora u već izgrađenim narativnim svjetovima jedan je od najboljih primjera serijal *Star Wars*, kao i neke od narativnih

[30] Likovi koji su kratko prisutni u nekoj priči u mnogim slučajevima nipošto nisu nužno nebitni, dapače. Primjerice, poznati su primjeri antagonista o kojima se unutar narativa i priče stalno govori sa strahopoštovanjem i određenom dozom straha ili oni koji se pojave na samom početku, pokrenu čitavu radnju, a zatim nestanu do samoga kraja i potencijalnog završnog obračuna. Međutim, prisutnost i relevantnost tih likova može se vidjeti na posljedicama unutar narativa i smjerovima u koje vode radnju, baš kao i emocionalnim odnosom koji uglavnom imaju s protagonistima priče i drugim likovima.

videoigara koje su smještene u temeljito licenciranom i već izgrađenom narativnom (i korporativnom) svijetu. *Star Wars* je fiktivni svijet koji je kasnih sedamdesetih i ranih osamdesetih godina prošlog stoljeća postavio George Lucas trilogijom filmova *Nova nada* (1977.)*, Carstvo uzvraća udarac* (1980.)i *Povratak Jedija* (1983.). Vrijedi spomenuti Jesper Juulov doprinos i raspravu s profesorom komunikologije Henryjem Jenkinsom u vidu naracije videoigara u već postojećim i izgrađenim svjetovima koja se dotiče upravo *Star Wars* franšize i igara povezanih s njom.[31] Jesper Juul, polazeći od promatranja igara kao prije svega igrivih, a ne narativnih fenomena, tvrdi kako iz videoigre koja tematski i franšizno pripada *Star Wars* univerzumu, deduktivnim razmišljanjem ne možemo izvući osnovu priče koja je prepoznatljiva iz filmova. S druge strane, tvrdi da bi to bilo moguće iz romana koji je napisan kao dio proširenog *Star Wars* univerzuma. Juul nadalje upozorava kako to neslaganje i problematičnost čisto naratološkog promatranja igara proizlazi iz problematičnosti percepcije i višestruke definicije onoga što se inače naziva *narativom,* budući da je to izraz s vrlo širokom upotrebom i, prema Juulu, izraz s barem šest mogućih značenja. U svakom slučaju, narativni efekt može se promotriti i s nekih drugih strana. Čini se kako narativne videoigre koje su smještene unutar *Star Wars* narativnog univerzuma uvijek u sebi imaju određeni „pritisak“ dominantnog narativa *Star Wars* svijeta. Čini se da je osnova tog pritiska sama priroda Sile, koja je osnovni duhovni i moralni orijentir toga univerzuma, kao i temeljni vjersko-politički sukob između reda *jedi* vitezova i *sithova.* Valja spomenuti da se, barem zasada, autentični narativni izbori unutar igrivog *Star Wars* univerzuma pojavljuju u igrama u kojima se kao jedan od glavnih narativnih elemenata tematizira Sila, kao

[31] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005., The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 157. [Kindle izdanje]. Rasprava koju Juul spominje tiče se Juulovog članka iz 2001. godine, koji je Jenkins komentirao 2004. godine.

moralni, fizički i (meta)fizički faktor.[32] Također, čini se točno kako je uistinu mnogo teže iz *Star Wars* videoigre izvući radnju filmova nego iz *Star Wars* romana. Vrlo vjerojatno je to upravo zbog ludološkog, *igrivog* aspekta koji obilježava videoigre, kao i određene reakcije na narativni pritisak koju već etablirani narativni univerzum predstavlja. Primjerice, dovoljno je pogledati videoigru *Star Wars: Rogue Squadron*, koja je zapravo letačka simulacija pobunjeničkom borbenom letjelicom *X-Wing* u borbi protiv zračnih i zemljanih snaga Imperija. Iz spomenute je letačke igre, primjerice, moguće detektirati stilističke elemente i osnovni antagonizam između pobunjenika i Imperija, međutim, sav narativni materijal o *jedi* vitezovima, Sili i nijansama galaktičkih političkih odnosa nisu vidljivi. Dapače, spomenuta simulacija leta borbenom letjelicom futurističkog izgleda mogla bi se dogoditi u bilo kojem drugom futurističkom narativnom univerzumu. Spomenuti se narativni pritisak ponajviše očituje u igrama koje imaju razvijeniju priču, a osobito onima koje u sebi sadrže izbor. Također, treba primijetiti da je veliki dio spomenutih autentičnih narativnih izbora u ovom radu (a radi se o najistaknutijim *Star Wars* narativnim videoigrama) barem do neke mjere vezan upravo za izbor između svijetle i tamne strane Sile, koji korespondira s djelima igrača unutar igre i njezinog korisničkog sučelja, budući da je pojam Sile najdublje povezan s moralom i etikom prisutnom u narativnom univerzumu *Star Wars*. To samo potvrđuje koliko je koncept autentičnog izbora s određenim posljedicama uvijek i neizbježno povezan s moralom i etikom. Najprije treba objasniti osnove narativnog svijeta *Star Wars*, što će rad u kratkim crtama učiniti ispod.

[32] Naravno, to ne isključuje mogućnost postojanja autentičnog narativnog izbora s ograničenim ili krajnjim posljedicama u nekoj budućoj *Star Wars* igri koja nužno niti ne spominje Silu.

Svijet *Star Wars* uključuje mističnu, napola živuću Silu, nadnaravnu energiju koja prožima sve i gotovo je panteistički[33] istovjetna prirodi, kao i „mesijansku“ krvnu liniju obitelji Skywalker koja je duboko povezana sa spomenutom Silom i čiji pripadnici imaju veliki potencijal za korištenje njezinih moći. Također, prisutni su *Jedi* vitezovi, kao poznavatelji i čuvari mudrosti Sile, koji se mogu koristiti mnogobrojnim moćima koje im Sila omogućuje, dok im je tradicionalno oružje svjetlosna sablja (engl. *lightsaber*). Sve je to ispričano u vidu borbe dobra i zla, kao i vječnog sukoba *Jedi* vitezova i njihovih antipodova *Sithova*, koji umjesto simbiotskog odnosa prema Sili, gaje parazitski odnos prema njoj i koriste ju u zle i mračne svrhe te su pogonjeni strastima. S druge strane, *Jediji* se uglavnom uče radikalnoj kontroli svojih osjećaja, a tako i svojih strasti. U vidu narativnog dizajna oko autentičnih narativnih izbora detaljnije vrijedi spomenuti sljedeće tri igre: *Star Wars Dark Forces II: Jedi Knight* (1997.), *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* (2003.)*, Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003.).

Valja napomenuti i da su izbori u navedenim igrama pod prilično velikim utjecajem već postojeće priče i narativnih odrednica iz filmova *Star Wars*. Međutim, upravo se ovdje, po pitanju tih narativnih izbora, stvara određeni oblik otpora prema spomenutom narativnom pritisku, pa čak i samoj (često ograničenoj) moralno-psihološkoj mehanici likova iz filmskog *Star Wars* svijeta koja je etablirana i utemeljena u izvornoj filmskoj trilogiji. Naime, jedna od moralnih konvencija jest ta da ako korisnik koji je osjetljiv na Silu (engl. *Force user*), što su velikom većinom ili *Jedi* vitezovi ili *Sithovi*, bude izložen velikom bijesu, osvetničkom nagonu ili sličnom afektu, a osobito ako počini ubojstvo u tom stanju (manje bitno koga, doduše uglavnom je u

[33] Panteizam je filozofski pravac promatranja odnosa Boga i svijeta (kao i prirode i/ili svemira) na način da je Bog istovjetan i sveprotežan samome svijetu, prirodi ili svemiru. Dobro poznati predstavnik takvog načina razmišljanja u europskoj filozofskoj tradiciji je filozof portugalsko-židovskog porijekla Baruch de Spinoza (1632. – 1677.), koji je svoj životni i stvaralački vijek proveo u Nizozemskoj.

filmovima riječ o neprijateljskim borcima koji su se barem naizgled predali i naizgled su nenaoružani), izuzetno riskira da padne na ono što je poznato kao „tamna“ strana sile. U prijevodu, da izgubi kontrolu nad samim sobom. Takav stav je manje-više upisan u izbore gore spomenutih igara, – premda samo do neke mjere. Epistemološki, naratološki i književno gledano, pad na „tamnu“ stranu Sile više nalikuje obolijevanju od neke opasne i zarazne (mentalne?) bolesti nego autentičnom ljudskom opredjeljenju i izboru. Valja spomenuti kako izbori u gore navedenim igrama svojim narativnim dizajnom stupaju u određeni odnos i međuodnos s već izgrađenim narativnim i moralnim ograničenjima *Star Wars* univerzuma i kanona. Upravo tu nastaje određeni otpor narativnom pritisku dominantnog narativnog univerzuma.

Jedan od najilustrativnijih primjera toga jest igra *Dark Forces 2: Jedi Knight,* koja je izašla 1997. godine. Ta igra je ujedno i jedan od najboljih ranijih razvijenijih primjera narativnog dizajna i implicitnog moralnog sustava koji je prisutan kroz gotovo čitavu igru i priču same igre. Moralni sustav i sustav izbora temelji se na interakciji sa svijetom i NPC likovima koje igrač susreće tijekom razina igre, pri kojima se misli prije svega na nenaoružane promatrače i onome što bi nazvali „civilima“, bilo da su pripadnici ljudske vrste, bilo da su pripadnici neke od izvanzemaljskih vrsta iz *Star Wars* univerzuma. U spomenutoj igri postoje dva završetka. Da bi se dobilo završetak svijetle strane, potrebno je poštedjeti većinu civila koje igrač susreće tijekom igre, kao i usredotočiti se na usavršavanje „svijetlih“ moći Sile,[34] koje su igraču na raspolaganju kao korisniku Sile i *jedi* vitezu. Također, valja spomenuti da je moguće usvojiti i koristiti određenu razinu moći „tamne“ strane Sile i svejedno dobiti „svijetli“ završetak. Priča se račva u trenutku kada glavni protagonist, Kyle Katarn, emocionalno rastresen nakon žestokog dvoboja svjetlosnim sabljama pri kojemu je ubio tamnog *jedija* po imenu Maw, biva iskušavan od

[34] U kontekstu spomenute igre, moći „svijetle“ strane Sile više su usredotočene na zaštitu sebe (poput energetskog štita) ili obnavljanja zdravlja putem Sile.

skupine preostalih tamnih *jedija* da ubije svoju partnericu Jan Ors, koju su spomenuti tamni *jediji* uhvatili. Izbor je izvučen iz ruku samog igrača, budući da sam lik (drugim riječima, igra) ovdje donosi izbor umjesto igrača, no to čini s obzirom na (ne)djela koje je igrač prethodno činio i sklonosti koje je pokazivao tijekom čitave igre. Narativni se dizajn očito vodi idejom da Katarn, ukoliko je hladnokrvno ubijao civile i nije mario za kolateralne žrtve utoliko neće previše mariti za svoju vjernu partnericu, ali da će isto tako odbiti i suradnju s *jedijima* tamne strane te krenuti u osvetnički i nasilnički pohod prema moći samo za sebe. Vrijedi i obrnuto – obzirniji, odgovorniji i suosjećajniji Katarn koji je uzimao u obzir civile i barem koliko god je moguće izbjegavao kolateralne žrtve pri vatrenim i mačevalačkim obračunima, ostati će vjeran svojoj partnerici i odlučnom, ali i dalje obzirnom i suosjećajnom putu prema cilju svoje avanture u kojoj razlikuje naoružane protivnike od neutralnih i nenaoružanih promatrača. Premda ovaj način narativnog razmišljanja i dizajna oduzima krajnji i posljednji čin izbora igraču (naime, hoće li zaista zamahnuti svojom svjetlosnom sabljom i posjeći svoju partnericu Jan Ors ili ne), vodi se istom kumulativnom idejom niza manjih izbora i samog načina igre, kao i interakcije sa izgrađenim svijetom. Valja spomenuti da je još jedan od faktora koji utječe na ishod igre odabir moći Sile za koje se igrač odlučuje; moći koje su usredotočene na liječenje i samozaštitu smatraju se moćima svijetle strane Sile, dok su one koje su usmjerene na nanošenje štete protivnicima promatrane kao moći tamne strane. Također, valja spomenuti da igra u sklopu izbornika nudi mjerač gdje igrač može u svakom trenutku vidjeti koliko naginje svijetloj, a koliko tamnoj strani Sile. Taj podatak, sučelje i ukupni narativni dizajn ne prešućuju i ne skrivaju budući da je spomenuti mjerač igračima dostupan na uvid nakon svake prijeđene razine, kao i tijekom igre unutar izbornika koji popisuje jedijevske moći, a tijekom napretka kroz igru mogu se vidjeti i oscilacije na spomenutom mjeraču.



Slika 1. U donjem dijelu slike nalazi se mjerač koji ilustrira dosadašnje pozicioniranje igrača na spektru između „svijetle“ i „tamne“ strane Sile koji se svakako pojavljuje između razina igre. Također, moći s lijeve strane koje su obojene svijetlozelenom bojom smatraju se moćima svijetle strane Sile, dok su moći tamne strane obojene crvenkastom bojom.

Stoga su gotovo svi izbori koji su i na najmanji način povezani s interakcijom u svijetu u spomenutoj igri dio velikoga, implicitno-eksplicitnog izbora, s dalekosežnim i krajnjim posljedicama na završetak priče. Spomenuta igra *Dark Forces II* do neke mjere prkosi dominantnom *Star Wars* narativu, budući da više nije riječ o potpunom gubitku kontrole nad sobom u jednom trenutku nakon što korisnika preplavi bijes, osvetnički nagon i/ili nagon za samoodržanjem. U slučaju da „padne“ na tamnu stranu, Katarn je svojm manjim i većim (ne)djelima kroz ranije razine već umnogočemu odredio svoju moralnu i etičku poziciju, ponajviše pri pošteđivanju (ili nemilosrdnom ubijanju) neutralnih i nenaoružanih NPC likova, kao i odabiranju „svijetlih“ moći sile koje se više temelje na liječenju i zaštiti sebe nego na napadanju. Kontrast ovome je ponajviše izvorna trilogija *Star Wars* filmova, osobito

Povratak Jedija, gdje Luke u posljednjem činu filma odbija posjeći imperatora Palpatinea u strahu od gubitka nad sobom i u strahu od pada na tamnu stranu Sile. Međutim, narativni pritisak i dalje je prilično očit.

U RPG igri *Knights of The Old Republic*, jedan od ključnih saveznika *jedi* vitezova je mlada, lijepa i vrlo moćna *jedi* ratnica Bastila Shan, s kojom protagonist igre razvije duboku vezu, a ako se pri stvaranju protagonista igrač odluči za protagonista muškog roda, tada je moguća i romantična veza sa spomenutim likom. Bastila Shan padne pod utjecaj tamne strane Sile kada ju zarobi glavni antagonist igre, Darth Malak, a tijekom zatočeništva biva mučena strujom (što je specifična moć tamne strane sile poznata kao *Force Lightning*), kao i tehnikama izokretanja istine i ispiranja mozga, uz igranje na kartu psihološke manipulacije prevelikih očekivanja koju je pred nju stavio red *jedi* vitezova. Bastila se ponovno pojavljuje blizu završnog obračuna, kao pripadnica tamne strane i sljedbenica *sitha*. Protagonist igre se s njom mora upustiti u dvoboj u kojemu Bastila može poginuti, no ovdje je izbor također moguć – između scena borbe, prisutan je dijalog. Ako se prema Bastili krene empatično i odabere odgovarajuće razgovorne opcije, moguće ju je vratiti na svijetlu stranu Sile, nagovoriti je da spusti svoju svjetlosnu sablju i izbjeći njezino ubojstvo. Bez obzira što psihološka i narativna struktura serijala *Star Wars* nije tema ovog doktorskog rada, valja naglasiti kako je ovaj izbor očito pod utjecajem prevladavajućih postojećih *Star Wars* narativnih konvencija. Ponovno, te konvencije nalažu da osoba preplavljena destruktivnim osjećajima ili čak općenito jakim senzacijama na ovaj ili onaj način može potpasti pod tamnu stranu Sile.[35] Drugim riječima, prilično je očito plitka i

[35] Sam koncept „pada“ na tamnu stranu narativno je i psihološki duboko problematičan od samih početaka *Star Wars* serijala i izvorne trilogije Georgea Lucasa iz kasnih sedamdesetih i ranih osamdesetih. Dobar primjer iz filma jest u posljednjem nastavku *Povratak Jedija* u kojemu antagonist Imperator Palpatine provocira protagonista Lukea Skywalkera kako će se naći na tamnoj strani sile ukoliko posegne za svojom sabljom i posječe starog *sitha* u bijesu. S narativne točke gledišta, apologeti bi mogli reći da Palpatine ovdje blefira i laže, no čini se da je u narativnom svijetu *Star Warsa* uvijek prisutno to da je pad na tamnu stranu gubitak kontrole nad samim sobom nakon nekoga izbora donesenoga pod snažnim emocijama, osobito

duboko problematična etička perspektiva takvog „pada“ na tamnu stranu, koji se dogodio pod prijetnjama, ispiranjem mozga i nanošenjem fizičkog bola – budući da je iz kriminalističke, vojne i kliničke povijesti poznato da se, ukoliko se osobu dovoljno ozlijedi, prestraši ili ucjeni, utoliko iz nje može izvući priznanje za sve zločine ikad počinjene ili nepočinjene, uz priznanje bilo kakve apsurdne optužbe, kao i iznuđivanje trenutnog prihvaćanja bilo kakve ideologije ili barem prividnog pristajanja na bilo kakvu novu ulogu ili funkciju. Autentičnost i interna konzistentnost psihološke autentičnosti likova je ovakvim plitkim točkama radnje svakako poljuljana u igri *Knights of the Old Republic*. Ipak, spomenuta igra također do neke mjere prkosi dominantnom narativu, s obzirom na to da je Bastilu moguće „vratiti“ dijalogom, kao i s obzirom na razgovore o odnosima ljubavi i Sile koje protagonist ima sa starijim Jedi vitezom Joleeom Bindom ranije u igri.

Na temu slobodne volje, prisile i autentičnog izbora „svijetle“ i „tamne“ strane Sile jest i iznenađujuće dirljiv trenutak u igri *Jedi Knight: Jedi Academy*, koja se odvija neko vrijeme nakon događaja igre *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* i njezin je izravni nastavak. *Jedi* ratnik i avanturist Kyle Katarn više nije protagonist pod kontrolom igrača, ali je izuzetno prisutan unutar priče kao učitelj *jedijevskog padawana* po imenu Jaden Korr,[36] koji je tehnički glavni protagonist igre. U igri *Jedi Academy* Kyle je instruktor na *jedi* akademiji, koju vodi zajedno s Lukeom Skywalkerom, poznatim protagonistom *Star Wars* filmova – te je tako dio već spomenutog *expanded universe*,[37] na kojemu

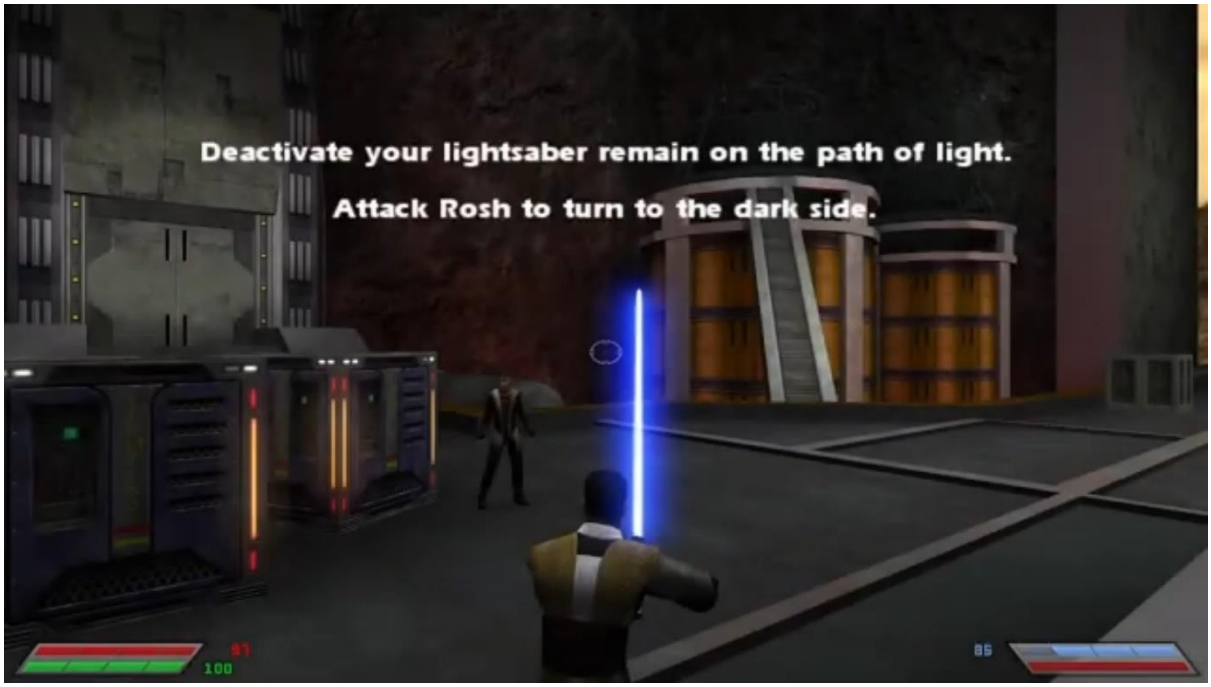
bijesa ili straha. To postavlja pitanje koliko je pada na „tamnu“ stranu uopće izbor, a koliko gubitak kontrole nad samim sobom i može li se lika koji je pao na tamnu stranu smatrati uopće više mentalno „ubrojivim“ likom ili jednostavno likom koji se teško razbolio ili možda postao ovisan o nekoj izuzetno snažnoj psihoaktivnoj supstanci. Dublji psihološki uvid u emocionalnu kontrolu oprimjerenu na fiktivnom univerzumu *Star Wars* nudi psiholog David B. Feldman, u članku *The Psychology of Star Wars: Dark Side Edition* (Psychology Today, 5. siječnja, 2018.)

[36] Jaden Korr je poprilično generički lik, kojemu se doduše može birati rod i rasa. Na određeni način, Kyle Katarn je i dalje glavni protagonist igre kao i njezina moralna okosnica (tehnički gledano, ključni deuteragonist).

[37] (hrv.) Prošireni narativni svemir, unutar kojega se nalaze romani, stripovi, serije i videoigre, na kojemu su radili mnogi autori iz raznih umjetničkih područja. Valja spomenuti da se određeni narativni tijekovi u

su radili brojni autori koji nisu George Lucas, niti scenaristi *Star Wars* filmova i/ili serija, te brojni događaji proturječe zbivanjima najnovije trilogije epizoda 7., 8. i 9. Tijekom igre *Jedi Academy,* postoji jedan trenutak u kojemu je pred igračem autentični narativni izbor s krajnjim posljedicama i koji određuje u kojemu će smjeru priča krenuti dalje i kako će završiti. Radi se o tome da je Rosh Penin, Jadenov natjecateljski nastrojeni prijatelj i kolega s *jedi* akademije, kojemu je Kyle Katarn također mentor, u zarobljeništvu pao na tamnu stranu, pod prijetnjama smrću i ucjenom. Rosh je ranije, tijekom priče, prikazan kao kompetitivan, nesiguran i duboko natjecateljski nastrojen lik, uvijek pomalo ljubomoran na Jadena. Ovog puta međutim, Rosh moli za milost i da ga Jaden odvede natrag na *jedi* akademiju, jer mu je potrebna pomoć i shvaća da je krenuo krivim putem. Jadenu (drugim riječima, igraču) tada je pružen izbor hoće li svjetlosnom sabljom ubiti Rosha zbog prijašnjeg osjećaja izdaje i nepovjerenja, kao i vječno ljubomornog i natjecateljskog karaktera ili ga, usprkos prijašnjim događajima, poštedjeti. Kyle u tom trenutku telepatijom Jadenu kaže sljedeće: „Jadene, nemoj to činiti. Pao je na tamnu stranu zato jer je bio preplašen. Bojao se umrijeti. Odloži svoju sablju. (…) Jadene! Bolji si od toga. Ne prepuštaj se svom bijesu. Rosh govori istinu.“ Čitava drama odvija se uz provociranje tamne *jedi* ratnice po imenu Alora, koja sa strane dobacuje Jadenu i govori mu kako se treba predati svom bijesu te sabljom napasti Rosha. Narativni dizajn u igri *Jedi Academy* je krajnje transparentan, vrlo eksplicitan, čak i simplicistički. Da bi igrač bio obaviješten o posljedicama i izboru, sve što mora znati je engleski jezik i relativno brzo pročitati natpis koji je prisutan nekoliko sekundi, budući da je *defaultni* jezik titlova korisničkog sučelja i izbornika engleski jezik. Na ekranu tako piše sljedeće:

spomenutom proširenom narativnom svemiru razilaze od najnovije trilogije filmova. Ipak, najnovija trilogija filmova ostavlja mnogo vremena unutar priče neistraženoga, što ne isključuje mogućnost da su se određeni segmenti proširenoga narativnog svemira ipak „dogodili“.



Slika 2. *(hrv). Ugasi svoju svjetlosnu sablju i ostani na putu svjetla. Napadni Rosha da kreneš na mračnu stranu.*

Spomenuti primjer također je primjer najeksplicitnijeg izbora s krajnjim posljedicama u videoigrama – gdje je potrebno (često prilično dobro) poznavati jezik na kojemu se igra odvija i čitati upute. Treba spomenuti da tekst na ekranu traje otprilike pet sekundi. Također, spomenuti je izbor krajnje dalekosežan i s krajnjim posljedicama unutar narativa.

Gore su navedeni izbori koji su nadređeni narativnim kontekstom i već izgrađenim širim *Star Wars* svijetom. Razlikuju se među sobom u svojoj eksplicitnosti, od krajnje eksplicitnog kakvog vidimo u igri *Jedi Academy*, do umjereno eksplicitnih ili mješavine eksplicitno-implicitnih, poput onih u igrama *Dark Forces II: Jedi Knight* i *Knights of the Old Republic*. Međutim, vidi se kako je svaki od njih barem do neke mjere izazov (pre)vladavajućoj crno-bijeloj i pojednostavljenoj etičkoj i narativnoj strukturi *Star Wars* univerzuma, budući da svaka od igara, bez obzira na eksplicitnost ili implicitnost izbora putem korisničkog sučelja i izgrađenog svijeta, uzima u

obzir širi emocionalni kontekst izbora između „svijetle“ i „tamne“ strane moći koje nazivamo Sila, problematiku osobnog izbora koji je iznuđen mučenjem i silom, uz odnos prema emocijama i razumu, kao i priznavanja važnosti svega navedenog u strukturi priče i izborima koji su ponuđeni u tomu kontekstu.

2.6. Autorska namjera i odgovornost narativnog dizajna

Suvremeno naratološko stajalište koje slijedi Umberto Eco u svom kapitalnom djelu *Otvoreno djelo*[38] postavlja da ne možemo znati autorovu namjeru ili namjere dok je pisao određeno djelo, a tako ne možemo znati ni namjeru razvojnih programera, narativnih dizajnera i scenarista koji razvijaju priču, kao i diskurzivne elemente određenih igara. Ovdje dolazimo do određenog elementa koji je povezan s cenzurom i kreativnom slobodom koja nije uvijek jednako omogućena. Naime, za umjetnost poput videoigre postoji uglavnom složeni proces produkcije, koji neizbježno utječe na dodatno zamagljivanje autorske namjere. Kao što smo već spomenuli, stvaranje videoigre svakako ima narativno-književni element, međutim, trebamo barem do neke mjere uzeti u obzir produkciju i način proizvodnje videoigara. U književnosti, pritisak izdavača i/ili autocenzura zbog određenih političkih i religijsko-svjetonazorskih situacija u društvenom kontekstu u kojemu igra biva objavljena također postoji. U slučaju videoigara, upravo kao i kod filma ili serija, često možemo govoriti o nekoliko različitih autorskih ili pseudoautorskih namjera koje se međusobno sudaraju i sukobljavaju, a povremeno možda i oblikuju sasvim novi izričaj. To je ponajviše zbog proizvodnog procesa samog potencijalnog umjetničkog djela, kao i audiovizualne prirode medija. Na nekom filmu ili TV seriji, velikom većinom, radi barem nekoliko ljudi koji imaju utjecaja na produkciju, kao i krajnji rezultat stvaralačkog procesa, što uključuje redatelja, scenarista i producente, uz neizostavnu glumačku, glazbenu i tehničku postavu. U videoigrama je

[38] Eco, Umberto, *The Open Work,* President and Fellows of Harvard College, 1989.

također vrlo slično. Također, ono što je neočekivano i što se može uzeti u obzir kao inovativni faktor jest da alternativni završetak ili alternativni putovi u igrama nude svojevrsnu dobrodošlu odstupnicu za potencijalna neslaganja među scenaristima, producentima, dizajnerima ili jednostavno figurama koji upravljaju razvojnim studijima i izdavačkim kućama. Primjerice, sukob oko sudbine određenog lika, krajnjeg završetka ili uključivanja određene lokacije ili određenog predmeta, moći ili oružja u pojedinoj igri, može biti razriješen pružanjem mogućnosti izbora.

Autentični narativni izbor s krajnjim narativnim posljedicama koji može biti uvjerljivo i izbalansirano izveden unutar stvorenog svijeta videoigre veliko je narativno, umjetničko, a u određenoj mjeri i etičko dostignuće. To je dostignuće koje sa sobom nosi veliki potencijal unutar daljnjeg umjetničkog, narativnog i pripovjedačkog stvaralaštva i to ne isključivo u videoigrama.[39] To također dobro prati perspektivu koju uspostavlja Umberto Eco kada govori o umjetničkim djelima kao o još nepostojećim, nestvorenim svjetovima, koji postoje možda ne toliko da uspostave nešto buduće i realno što dolazi, već da negira i suprotstavi se onome što trenutno postoji.[40] U potencijalno stvaralačko i duhovno bogatstvo koje pruža autentični narativni izbor koji igrač ili gledatelj ili subjekt može doživjeti, ugrađena je i velika odgovornost, a tako i možebitna opasnost koja nadilazi običnu nedosljednost narativnog stvaralaštva i nedosljedne, proturječne radnje koja u sebi ima narativne rupe.

Autentični narativni izbor u videoigri, kao mediju i umjetničkom djelu zapravo predstavlja i dijeljenje ne tako skromnog dijela umjetničke stvaralačke moći sa subjektom koji percipira umjetnost. Subjekti u ovom slučaju su igrači koji će igru ponovno i ponovno doživljavati, igrati,

[39] Narativni izbori i višestruki završeci svakako su opcija u književnosti, kako to pokazuju *Choose Your Adventure* serijal knjiga ili primjerice *Žena francuskog poručnika* (1969.), autora Johna Fowlesa. Međutim, unutar književnosti ostaju iznimno rijetki.
[40] Eco, Umberto, *The Open Work,* President and Fellows of Harvard College, 1989.

usmjeravati likove i radnju, a tako i potencijalno širiti svoje spoznaje i preispitivati svoja etička stajališta, mišljenja i osjećaje. Predstavlja poklanjanje autorskog i umjetničkog povjerenja igračkoj publici, koje autor i umjetnik nipošto nije obavezan pružiti, da zajedno s njim (ili njima, budući da kako smo već spomenuli, videoigre zbog svog načina proizvodnje i produkcije sa sobom često nose nekoliko potencijalno različitih autorskih namjera), sudjeluju u oblikovanju priče i u kojem smjeru će priča, stvoreni svijet i određeni likovi ići, kao i to gdje će pred kraj svoga putovanja barem otprilike ti likovi i taj svijet (s kojim su spomenuti likovi u međuodnosu), završiti.

U ranijem dijelu rada, spomenuli smo jedinstvene teškoće i otegotne okolnosti koje predstavljaju autentični narativni izbori u videoigrama, a nadalje opisujemo jednu takvu značajnu teškoću. Simptomatični i ilustrativni primjeri ove odgovornosti i uvjetno rečeno, opasnosti, su nastavci igara koje su imale višestruke završetke, koji su proizlazili iz autentičnih narativnih izbora koji su tijekom igre bili pruženi igračima. Drugim riječima, ako je u prvom dijelu serijala igrač imao autentični narativni izbor ili čak više njih, te mogao izravno utjecati na to kako su priča i sudbine likova privedene kraju, očito je da će to u drugom nastavku serijala (ako je mjesto radnje isto, a vrijeme radnje barem relativno blizu) predstavljati značajan izazov za scenariste i narativne dizajnere, kao i uopće smjer u kojemu potencijalni nastavak igre želi ići. Sve gore navedeno, ima veze prije svega s doživljajem i imerzivnošću koji igrači imaju, kao i interakcijom koja se odvija između igrača i videoigara. Ovo vrijedi i za serijale videoigara, osobito onih u kojima se glavni i/ili sporedni likovi pojavljuju u nekoliko nastavaka i serijalima koji su izravno vezani za isto fiktivno razdoblje, svijet i okolnosti. Neki od primjera takvih igara, isto tako, su spomenuti i u ovom radu, kao što su primjerice *Jedi Knight* i *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*, kao i *Dishonored 1* i *Dishonored 2*, uz koje valja spomenuti i *Dishonored: Death of the Outsider*, svojevrsnu proširenu

ekspanziju koja narativno služi kao svojevrsni treći dio, premda nije jednake širine, razrađenosti i trajanja kao prijašnja dva nastavka serijala *Dishonored*. Ovaj problem ima veze i sa subjektivnom percepcijom naracije, kao i ishodom koji je dobiven. Bilo bi vrlo zanimljivo provesti anketu među igračima na temu toga kako i kojim intenzitetom doživljavaju izbore u igrama, kao i višestruke narativne završetke u igrama, osobito po pitanju toga koji završetak smatraju „autentičnim“ neovisno o tome što službeno kažu razvojni programeri ili scenaristi, već isključivo s obzirom na to kako to doživljavaju oni sami, kao igrači koji su proveli mnogo vremena s likovima u određenoj igri. Također, ostaje otvorenim i legitimnim važno pitanje ima li veze s najjačim i najintimnijem doživljajem priče onaj završetak koji dobijemo pri *prvom* prohodu, osobito ako igru igramo naslijepo, to jest, bez prohoda ili slušanja/čitanja drugih igrača? Također, je li izbor za koji se *prvo* odlučimo najbliskiji našim uvjerenjima i predstavlja li ono što bi zaista učinili u sličnoj životnoj situaciji?[41] Lako je moguće da se igrači u percepciji i razmišljanjima o ovim pitanjima pojedinačno razilaze, baš što se i čitatelji i gledatelji filma po nekim pitanjima percepcije i doživljaja narativne umjetnosti međusobno razlikuju. Međutim, takva pitanja nipošto nisu zanemariva u istraživanju narativnog dizajna videoigara.

Pitanje odgovornosti narativnog dizajna i nastavaka određenih videoigara čiji su prethodni dijelovi ponudili određeni autentični narativni izbori najbolje se očituje u zahtjevnosti i težini pisanja priče i scenarija nastavaka. Primjerice, autor igara Hidetaka Miyazaki (kao i trenutni kreativni direktor i predsjednik japanskog razvojnog studija *FromSoftware*) izjavio je (doduše ne suviše izravno ni eksplicitno) kako izbjegava aktivno raditi na videoigrama koje su nastavci, osobito oni koji su izravno povezani vremenom i mjestom sa

[41] Jedna od videoigara koja je tematizirana u kasnijem dijelu rada, *Catherine: Full Body*, ovo uzima u obzir tako što bilježi ulazne informacije i statistike o izborima koje igrači odabiru tijekom priče samo pri njihovu *prvom izboru* i prelasku igre.

izvornikom.[42] Od ranije spomenutih igara, primjer za izdvojiti jest međusobni odnos igara *Jedi Knight* i *Jedi Knight 2*, od kojih je isključivo potonji pružio autentični narativni izbor igraču te dva izuzetno različita završetka, s različitim sudbinama likova. *Jedi Knight 2* se nastavlja godinama nakon završetka prve igre, a odmah je, iz prve scene jasno kako je Kyle Katarn ostao na svijetloj strani Sile (premda trenutno nije aktivni korisnik Sile), a njegova partnerica i djevojka Jan Ors je živa te s njim putuje na nove misije u službi Galaktičke republike. Ovdje valja spomenuti i ekspanziju *Mysteries of the Sith,* koja je svojevrsni „mini-nastavak" na priču prvog *Jedi Knighta*, koji se pojavio godinu dana nakon izlaska prvog *Jedi Knighta*, koji je već uvelike potvrdio barem to da je Kyle Katarn uspio ostati na svijetloj strani Sile. *Jedi Knight 2* je to samo dodatno potvrdio. Potvrđen je tako „svijetli" ishod prvog dijela, kroz prikazivanje njegove partnerice Jan Ors koja nije bila prisutna u ekspanziji, dok spomenuta ekspanzija pruža uvid u to zbog čega je Kyle prekinuo svoju vezu sa Silom. Tijekom spomenutog nastavka *Jedi Knight 2*, Kyle spletom okolnosti svoju vezu sa Silom obnavlja. Sasvim je moguće pretpostaviti da je nekim igračima završetak u kojemu Katarn pogubi antagonista Jereca, a zatim zamijeni Jereca kao novi moćni tamni *jedi* i suradnik Imperija, uz tamnu *jedi* ratnicu Sariss pored sebe, koja je jedina preživjela od Jerecovih tamnih *jedi* vitezova, narativno provokativniji, smisleniji i značajniji. Uz to, moguće je da su taj završetak dobili pri svom prvom igranju igre, bilo namjerno ili nenamjerno.

Također, vrlo sličan je odnos između igre *Dishonored* i njezinog nastavka *Dishonored 2*. Jedna od najvećih narativnih snaga izvorne igre *Dishonored*

[42] Valja spomenuti kako je FromSoftware poznat je po samostalnim projektima (od kojih mnogi uključuju autentične narativne izbore), ali i po franšizama koje imaju više nastavaka, poput *Dark Souls* ili *Fires of Rubicon,* no „nastavci" unutar spomenutih franšiza su uglavnom izuzetno razdvojeni vremenom i mjestom radnje, s čestim vremenskim razmakom od nekoliko stotina ili tisuća godina. Više informacija u članku autora Jeffreyja Matulefa,*Miyazaki Won't Be Involved in Dark Souls 2, Doesn't Want Too Many Sequels*. (Eurogamer, 29. siječanj, 2013.)

jesu tri vrlo raznolika i različita završetka, koji su stupnjevani i među kojima, svakako, postoji ono što bi nazvali „dobrim“ ili barem pozitivnim završetkom – međutim, preostala dva završetka umjesto „lošima“ možemo radije nazvati ciničnim (ali možda i realnijim?) i nihilističkim završecima. *Dishonored* prkosi narativnim konvencijama u videoigrama koje nalažu da, ukoliko se dobije manje etički idealan i standardni ishod igre, utoliko protagonist igre mora umrijeti. Narativna posebnost *Dishonoreda* leži upravo u tome što glavni protagonist igre, Corvo Attano, preživi sva tri završetka. Vrlo je stoga zanimljiv treći mogući završetak prve igre *Dishonored*, onaj nihilistički, u kojemu se čitav glavni grad Dunwall potpuno raspadne uslijed nekontrolirane kuge, oružanih pobuna i terora bandi koje nastaju zbog smrti mlade carice Emily, nasljednice prijestolja. Na prvi pogled, takav završetak nam se može učiniti kao prototip „lošeg“ završetka, što je moguće da i jest – međutim, treba spomenuti da je Dunwall bio poprište duboke dekadencije i goleme korupcije, a sami gradski običaji života i tradicije[43] znali su biti okrutni i vrlo nepravedni – što se može smatrati i jednim od glavnih etičkih izazova pojedincu koji igra igru, a to je kako ostati suosjećajan i suzdržati se od korištenja prekomjerne smrtonosne sile i okrutnosti u okrutnom svijetu i gradu prepunom dekadencije, licemjerja i korupcije. Moguće je da su neki igrači tijekom igre pomislili da je možda i bolje da Dunwall propadne, stoga se nisu ustručavali smrtonosne sile nad naoružanim gradskim čuvarima, a također nisu mnogo marili za alarme i uzbune tijekom igre. U svakom slučaju, iz filozofske perspektive, mogli bismo reći kako takav završetak predstavlja nihilističko rješenje i jednako nihilistički ishod za moralni problem korupcije, okrutnosti i dekadencije. Bilo kako bilo, *Dishonored 2* se kao izravni nastavak odvija 15 godina nakon izvornika, u

[43] Primjerice, tu su institucije poput *The Abbey of Everyman* (hrv. Opća opatija, slobodni prijevod), koja propovijeda okrutno asketsku i paranoidnu verziju pobožnosti i koja svoje sljedbenike pronalazi ispiranjem mozga mlade djece koja im bivaju izručena od siromašnih roditelja ili su uzeti s ulice. Takva institucija u okvirima grada i carstva neometano djeluje. Tu je također i često okrutna gradska straža, kao i golemi jaz između bogatih i siromašnih, gdje bogati organiziraju egzotične proslave na kojima se ispaljuje vatromet i jede kitovo meso, dok potonji doslovno umiru od gladi ili bolesti, nekoliko ulica dalje.

kojemu ponovno možemo birati između Corvoa Attana ili potpuno odrasle Emily, koja je vrlo očito preživjela događaje iz prvog nastavka, čime je potpuno isključen šokantan, tragičan, ali i narativno snažan i dojmljiv treći završetak prve igre. Nijansiranost scenarija i promišljenost narativnog dizajna ne odaje je li „kanonski“ završetak prethodne igre onaj u kojemu Emily ostaje pravedna i neiskvarena carica ili postaje hladna, okrutna i proračunata vladarica, budući da su oba spomenuta završetka moguća unutar konteksta nastavka. Međutim – relativna stabilnost glavnog grada Dunwalla ukazuje na to da je autentični i „kanonski“ završetak nešto bliži pozitivnijoj varijanti završetka iz prve igre.

Sve nas to vodi u smjeru promišljanja izbora i slobodne volje igrača, koja se može izrazito manifestirati i ostvariti unutar narativa (naravno, samo ako su igrači barem do neke mjere svjesni mogućnosti izbora), a još više koliko ta ista slobodna volja i izbor mogu biti poništeni i u nedostatku boljeg izraza, neispoštovani, u slučaju nastavka na igru koja je bila narativno iskustvo s mnogo autentičnog narativnog izbora s ograničenim, ali i krajnjim posljedicama. Mogli bismo ići toliko daleko da kažemo kako je, barem estetički, a možda i etički gledano, takvo poništavanje tuđeg autentičnog izbora unutar nekog narativnog djela kao što je videoigra, ujedno i poništavanje tuđeg promišljanja, osjećanja i u krajnjoj liniji, poništavanje tuđe manifestacije slobodne volje. Etički gledano, spomenuti odnos prema tuđoj slobodnoj volji i igračim izborima je intrigantan element i dio dizajna igre, kao i scenarističkog pisanja igara. Svakako treba uzeti u obzir i da scenarist, dizajner ili bilo tko drugi tko stvara umjetničko djelo također ima i slobodu to učiniti, a ako se uistinu želi napraviti nastavak neke igre, određeno nepoštivanje tuđih izbora, razmišljanja i slobodne volje je do neke mjere neophodno i nužno, barem unutar trenutnih tehnoloških okvira stvaranja i

proizvodnje videoigara.[44] Može se reći da je potpuno opravdana autorska povlastica uzeti sebi pravo da se s umjetničkom vizijom igre nastavi u određenom smjeru, zanemarujući pri tome tuđe izbore ako je to potrebno za izgradnju kvalitetnog narativa i priče. Autor ovo pitanje ostavlja otvorenim za daljnju analizu i raspravu. Ovdje je ponovno važno spomenuti ono što se u povijesti i znanosti o književnosti naziva kanon, kao i ono što je u fanovskim zajednicama poznato kao i *headcanon,*[45] koji osobito može doći do izražaja kada su u pitanju videoigre s autentičnim narativnim izborima. Dakako, o logičkoj dosljednosti, opravdanosti i krajnjeg estetičkog i krajnjeg narativnog dojma spomenute priče nastavka prosuditi će sami igrači i kritičari. Valja također spomenuti da je s razvojem informacijskih tehnologija i sve većeg prisustva razvojnih programera, narativnih dizajnera i scenarista na internetu, osobito putem društvenih mreža, *feedback* (hrv. povratna informacija) i razmjena mišljenja i komentara s osobama koje su unutar studijskog procesa razvoja videoigara mnogo izravniji i neposredniji nego prije nekoliko desetljeća, kakav je recimo bio u osamdesetim ili čak devedesetim godinama 20. stoljeća. To vrijedi i za druge medije, kao što su književnost ili film, budući da su scenaristi, redatelji i glumci danas mnogo prisutniji *online*. Pojačani *feedback* korisnika uključuje i različite konvencije videoigara, koje su često dio franšiznih konvencija kao što su *Comic Con*, na kojima su od sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća tematizirani prije svega stripovi, a zatim i film i TV serije, dok su tijekom posljednja dva desetljeća vrlo aktivni sudionici i iz područja videoigara.

[44] Valja spomenuti i vrlo važno narativno-tehnološko dostignuće učitavanja datoteke prijašnje završene igre u serijalu, kako bi nastavak u očima publike (drugim riječima, igrača) bio što više u skladu s izborima i završetkom do kojega je igrač došao u originalu, nudeći tako personaliziranije iskustvo igranja, koje u svakom slučaju značajno više poštuje narativni izbor i slobodnu volju igrača. Spomenuto rješenje pojavljuje se samo u nekim igrama.

[45] Jedan mogući prijevod izraza *headcanon* s engleskog jezika na hrvatski bio bi „subjektivni kanon“. Označava ono što pojedini igrač „misli“ da se dogodilo, neovisno o nastavcima ili u slučaju da nema nastavka određene videoigre s autentičnim narativnim izborima.

2.7. Doživljaj vremena

Doživljaj našeg autentičnog narativnog djelovanja i narativnih izbora u igrama duboko je povezan s našim poimanjem prostora i vremena. Naše svakodnevno djelovanje povezano je s našom percepcijom vremena i prostora, čime naše praktičko djelovanje dobiva okvir relevantnosti za nas i za druge. Autentično djelovanje koje je situirano u naše kategorije vremena i prostora detaljno opisuje Immanuel Kant, kao što ga u klasičnoj verziji opisuje Aristotel, a fenomenologija autentičnog djelovanja relevantna je i u djelima mnogih suvremenih filozofa. Prostor i vrijeme važni su u razmatranju o moralu i etici, budući da se ljudsko djelovanje u kontekstu etike odvija unutar spoznajnih kategorija vremena i prostora. Da bi donosili sudove i zaključke, kategorije vremena i prostora su nam potrebne barem do neke mjere. Spomenuto samo dodaje relevantnosti studija kao što je ovaj rad, budući da nije pretjerano reći kako suvremene videoigre zaista na određeni način „upadaju" u proces na koji mi kao ljudska bića dekodiramo i na određeni način kreiramo našu stvarnost, ponajviše preko naših osjetila. Za autentičnost našeg djelovanja, potrebna je vremenska (kao i prostorna) referenca. Čini se da to vrijedi i u analizama etičkog djelovanja unutar videoigara, kao i unutar svakodnevnog zajedničkog života s drugima. O spomenutoj problematici Jesper Juul kaže sljedeće: „Unatoč nadahnućima iz kinematografije, vrijeme je u igrama gotovo uvijek kronološki, a za ovo postoji nekoliko razloga. *Flash-forward* prikazi vrlo su problematični, jer ako se opisuju nadolazeći događaji, to znači da djelovanje igrača uistinu nije bilo važno. Korištenjem animacija ili *in-game* artefakata, moguće je opisati događaje koji su vodili do trenutnog fikcionalnog vremena, no *interaktivni flashback* vodi do problema vremenskog stroja: djelovanje igrača u prošlosti može iznenada učiniti sadašnjost nemogućom. To je razlog zbog kojeg je vrijeme u igrama gotovo uvijek kronološko."[46] Valja uzeti u

[46] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005.,The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 213. - 214. [Kindle izdanje]

obzir da je spomenuta Juulova knjiga napisana ranih 2000-tih godina, međutim, problematika vremena, prikaza autentičnog djelovanja i animiranih scena i dalje je aktualna. Fikcija bilo koje vrste uvijek teži biti uvjerljiva, a imerzivnost jest izuzetno značajna i štoviše, presudan je faktor za uspjeh i estetičku ostvarenost. Koliko god animirane scene bile uvjerljivo napisane, režirane i odglumljene, do neke mjere utječu na osjećaj djelatnosti i imerziju igrača, koji tijekom gledanja animirane scene mogu biti uživljeni, no tijekom takvih scena igra pušta isključivo svoj skriptirani film, bez ikakvog utjecaja igrača, čim se neizbježno gubi određeni dio imerzivnosti. Jesper Juul o tome kaže sljedeće: „Animirane scene prikazuju događaje u fikcijskom vremenu (u svijetu igara). Animirane scene nisu paralelno vrijeme ili dodatna razina, već drukčiji način projektiranja fikcijskog vremena. One same po sebi ne mijenjaju stanje igre – zbog ovoga se one obično mogu preskočiti i zbog toga korisnici obično ne mogu činiti ništa tijekom animirane scene. Dok se vrijeme igre projektira na fikcijsko vrijeme u interaktivnim sekvencama, animirane scene isključuju vrijeme igre iz fikcijskog vremena.“[47] To da igrač ima doživljaj vremena unutar interaktivne, vizualne ili čak tekstualne fikcije zaista je poseban izazov i ako se radi o duljem vremenu koje je prikazano unutar priče, gotovo da je neizbježna isključenost i neusklađenost. Uz ovu potencijalnu nedosljednost koja ne mora biti toliko značajna ni upadljiva, treba ukazati na nedosljednosti povezane s vremenom kakve su često vidljive u serijaliziranim fikcijama raznih vrsta i formata.[48] Naime, dramatizirani i narativni dijelovi priča koji često uključuju određenu razinu emocija, kao što su partnerstva, prijateljstva, romantične veze, roditeljstvo i brojne druge vrste međuljudskih veza koje su nam uglavnom svakodnevne i nešto što je najbolje poznato. Međuljudske veze i osjećaji također se događaju unutar vremenskih

[47] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005., The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 208. - 209. [Kindle izdanje]
[48] Primjerice, dugogodišnje stripovske franšize ili TV serije koje imaju određeni broj epizoda i sezona.

okvira, barem unutar ljudske percepcije. Također, fikcijski narativi, a tako sve češće i videoigre, uključuju intenzivne, potresne i *dramatične* događaje, osobito ako je riječ o akcijskim igrama – a mnoge videoigre su upravo akcijskog ili barem dinamičnog sadržaja. Liječenje, prebolijevanje i oporavak, bez obzira je li riječ o fizičkom, duhovnom ili emocionalnom oporavku, također se odvijaju unutar naše percepcije vremena. Prebolijevanje traumatičnih događaja, bilo emocionalnih bilo fizičkih, kao i reakcije likova unutar igre na ozljeđivanja i ranjavanja svakako je (barem uglavnom) jedan od najslabije i najmanje uvjerljivih aspekata cjelokupnog narativa i strukture videoigara. Od srodnog problema narativno-vremenske neusklađenosti u vidu ranjivosti i oporavka pate i brojne dugotrajnije TV serije, a u određenoj mjeri i filmske franšize. Ukratko, velikom većinom slična svojstva pokazuju pripovjedni oblici koji su epizodne strukture, a ispričani su i povezani metodom epizodnom pripovijedanja. Svako epizodno pripovijedanje u određenoj mjeri prati i poštuje relativno standardni modus ljudske svijesti i razmišljanja – može se reći da je epizodno pripovijedanje barem do neke mjere temeljeno na „životu iz dana u dan“. Primjerice, jedan radni dan ili tjedan na svemirskom brodu *Enterprise* mogu biti jedna epizoda serije *Star Trek,* neovisno o tome radi li se o izvornoj seriji poznatoj pod kraticom *TOS*, *The Next Generation, Voyager, Deep Space Nine* ili kojoj drugoj inkarnaciji te popularne znanstveno-fantastične franšize. Ipak, s druge strane, epizodno pripovijedanje često i duboko proturječi ljudskoj svijesti i svakodnevnom ljudskom životu, budući da tijekom onoga što bi u svom životu nazvali „epizodom“ (nekoliko dana ili tjedan), ne odlazimo spremni na suočavanje s novim i nepoznatim pojavama, događanjima i ljudima kao da se prijašnje „epizode“ nisu dogodile. Uzmimo samo nekoliko svakodnevnih, vrlo ljudskih situacija i interakcija. Primjerice, likovi u epizodnim serijalima često mogu imati relativno normalnu interakciju unatoč tome što su se u prijašnjoj epizodi žestoko i iskreno posvađali ili čak fizički obračunali, dok doslovno jednu

epizodu kasnije, ti isti likovi bez posljedica mogu ići zajedno istraživati nepoznate pojave ili raditi na nekom teškom i zahtjevnom slučaju.[49] U stvarnosti, logičnije je pretpostaviti da bi se spomenuti likovi unatoč dužnosti uglavnom međusobno izbjegavali na duži vremenski period, možda čak i odbili međusobno surađivati, a i da bi se neki nadređeni (bez obzira radi li se o kapetanu ili kapetanici broda, šefu policijske postaje ili primjerice voditelju nekog odvjetničkog ureda) maksimalno trudili držati razdvojeno i na različitim zadacima kolegice i kolege koji se očito ne mogu podnijeti, ako se ne može ili ne smije posegnuti za disciplinskim saslušanjima i mjerama. I prekidi romantičnih veza i razne vrste rastava su nešto što ostavlja dublje posljedice koje se uglavnom ne mogu riješiti u samo jednoj epizodi, a u površnije napisanim epizodnim serijalima se također ne spominju suviše često u kasnijim epizodama, osim ako se ne radi o vezi koja se odvija s prekidima (poznato i kao *on/off* veza) između nekih od glavnih likova u serijalu. U pojedinim se epizodama događaju relevantni i potresni događaji koji određene likove nagnaju na promjenu i preispitivanje životnih stavova, psihičke lomove i duboke emocionalne boli, koje imaju veliki i duboki utjecaj na gledatelje. Međutim, ti događaji se u kasnijim epizodama uopće (ili krajnje rijetko) spomenu, baš kao što se rijetko spomenu primjerice i teška ranjavanja, kao i teže fizičke i psihičke traume. Primjerice, sasvim je moguće da lik u jednoj epizodi TV serije bude teže ranjen vatrenim ili hladnim oružjem, kao i da to bude središnja radnja u spomenutoj epizodi, a jednu epizodu poslije, kao i tijekom preostalih nekoliko čitavih sezona serije taj traumatični događaj ranjavanja uopće više ne bude ni spomenut, budući da se na kraju spomenute epizode lik oporavio ili barem izvukao iz težeg zdravstvenog stanja. U većini slučajeva, u epizodi koja se kronološki odvija odmah nakon spomenute

[49] Povremeno su tu i suptilne podbadajuće reference ili daljnje „prepucavanje“ među likovima, kako bi interakcija ipak bila nešto uvjerljivija. Dosljednost je uglavnom znak dobrog scenarija i kvalitetnijeg, slojevitog i nijansiranog scenarističkog pisanja.

epizode ranjavanja, spomenuti se lik, koji je bio ranjen, pojavljuje, kreće i ponaša kao da mu se ništa nije dogodilo, a traumatični incident bliskog susreta sa smrću najčešće se više niti ne spominje do samog kraja serije. Također, ponovna diskrepancija je vrijeme oporavka – bez sumnje, ovakav bi događaj na osobu prosječne ili čak bolje fizičke konstitucije u stvarnosti zahtijevao dugotrajnu fizikalnu terapiju, ostavio duže posljedice na kretanje i motoriku, kao i na psihološko i emocionalno stanje lika. Ovo je osobiti problem i diskrepancija u kontekstima koji su manje fantastični – primjerice, u detektivsko-proceduralnim, ljubavnim, ratnim, ili povijesnim kontekstima u kojima su prisutni ne samo humanoidni likovi, budući da ne možemo tako neposredno znati ili zamisliti kako primjerice jedan ork ili vilenjakinja procesuiraju tugu i/ili fizičku traumu niti koliko im brzo treba da bi im, primjerice, dublja rana u ramenu zacijelila. S druge strane, uglavnom smo barem instinktivno svjesni kako ju procesuiraju ljudska bića.[50] U visokim *fantasy* kontekstima ili vrlo eksperimentalnoj znanstvenoj fantastici, moguće je uvođenje drugih vrsta, poput vanzemaljaca, međudimenzionalnih bića, kao i vrlo klasičnih vilenjaka, orkova, trolova i sličnih likova koji su uobičajeni u *fantasy* kontekstu. Ipak, ne treba zaboraviti da su, barem uglavnom, spomenuti fantastični likovi uglavnom duboko humanoidni stvorovi. Ne treba zaboraviti ni to da mnoge igre kao medikamente i sredstvo oporavka nude stimulanse različitih vrsta, uključujući drogu i alkohol, čiji učinak nije realno prikazan, budući da se u igrivom (a do neke mjere i fikcijskom) vremenu videoigre velika većina događaja mora odvijati ubrzano. Ta ubrzanost prisutna je, prije svega, zbog osjećaja imerzije koji bi neizbježno oslabio ili se potpuno izgubio

[50] Svakako se trebaju uzeti u obzir i individualne razlike među ljudima pri procesuiranju tuge. Ipak, neke opće odrednice procesuiranja tuge kod odraslih ljudi, adolescenata i djece ipak postoje, o čemu postoji također i relevantna i dostupna psihološka literatura. Valja uzeti i u obzir to da su i u kontekstu visoke *fantasy* književnosti, vilenjaci i orkovi ipak *humanoidni* stvorovi, s prilično sličnom prirodom formiranja zajednica, proizvodnje i rukovanja oružjima, emocionalnim reakcijama i reproduktivnim sustavima. Ova diskrepancija u *fantasy* svjetovima prisutna je u bajkama, klasičnim djelima *fantasy* autora kao što je J. R. R. Tolkien, ali i u suvremenijoj *fantasy* literaturi kakvu primjerice piše George R. Martin.

ako bi se moralo čekati djelovanje ljekovitog sredstva, stimulansa ili oporavka od mamurnosti koju uzrokuje alkohol u okvirima iskustva „stvarnog“ životnog vremena. Da rezimiramo, čini se da je iskustvo „štete“ koju primamo kroz život, kao i oporavka od te štete, bilo na emocionalnom, duhovnom i fizičkom planu ono što je najteže autentično prenijeti u većini epizodnih narativa, a isto tako i u videoigrama.

Sve gore navedeno jest do neke mjere slično s doživljajem i pokušajem stvaranja iluzije vremena u videoigrama. Doživljaj autentičnog vremena vrlo je važan za već spomenutu imerziju i uživljavanje igrača. Polazeći od Jesper Juulove distinkcije između vremena igre i fikcijskog vremena, možemo bolje promotriti sve što može stati na put imerziji u vidu doživljaja vremena. Juul postavlja tezu kako objektivno i linearno vrijeme kako ga u svojoj osnovi predstavlja igra dodaje subjektivnom osjećaju vremena kod igrača. Iskustvo vremena jest, prema Juulu, proizvod odnosa između vremena igre i fikcijskog vremena, kao i izazova koje pravila igre postavljaju pred igrača. Juul također spominje kako bi igre trebale biti zabavne aktivnosti i nešto u čemu se, na ovaj ili onaj način uživa – međutim, to nije uvijek tako. Juul spomenuti fenomen navodi kao *mrtvo vrijeme*, a o tome kaže sljedeće „Mrtvo vrijeme je kada se mora izvoditi monotone aktivnosti koje nisu izazov kako bi se postigao viši cilj. Primjerice, kako bi napredovali u igri *EverQuest* ili *Ultima Online* (Origin Systems 1997.), moraju se provesti sati ili dani u izvršavanju trivijalnih zadataka kao što su hodanje, čekanje čudovišta da se ponovno pojave ili čak u ribolovu ili cijepanju drva.“[51] Ono što Juul spominje, fenomen je koji se posljednjih godina u developerskoj, kao i *gaming* zajednici naziva *grinding* (hrv. šljakanje, mukotrpan rad). Radi se upravo o repetitivnom, monotonom poslu unutar izgrađenog svijeta igre kako bi se prikupili resursi neke vrste – bilo da je riječ o bodovima iskustva kojima se mogu otključati nove potrebne

[51] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005., The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 224. [Kindle izdanje]

vještine, novcu kojim bi se mogla kupiti bolja oprema ili neki drugi resurs koji je potreban u ludološkom i narativnom okviru igre. S jedne strane, može se reći da se *grindingom* dugoročno poboljšavaju vještine igrača, osobito ako se radi o igri s kompleksnijim i slojevitijim sustavom borbe, gdje su borba i sukobi s protivnicima uistinu zahtjevni. S druge strane, to je svakako nešto što oduzima od imerzije i uživljenosti u igru, budući da se radi o repetitivnom zadatku, što do neke mjere osvještava igrača da je riječ o igri (umjetno stvorenom svijetu) čija se pravila pokušavaju slijediti, kao i o umjetnom sustavu u kojemu se pokušava napredovati. Juul također u svojoj knjizi spominje kako novije igre (pod ovim misli na igre s kraja 20. stoljeća i na početku 21. stoljeća, budući da je navedena knjiga *Half-Real* objavljena 2005. godine) postaju sve bolje. U njima okoliš i predmeti upućuju na prošle događaje. Drugim riječima, razvojni programeri i narativni dizajneri postaju sve bolji u takvim načinima pripovijedanja u kontekstu videoigara. Juul o tome kaže sljedeće: „Suvremene avanturističke igre često sadrže ne samo animirane sekvence, već i artefakte u svijetu igre (fiktivno vrijeme) koji igraču kazuju što se dogodilo u prijašnjoj točki u fikcionalnom vremenu. Ovo je osnovni detektivski model igre.“[52] Juul kao primjer za takvo pripovijedanje navodi igru *Myst* (Cyan, 1993.), u kojoj knjige i tekstovi unutar igre informiraju igrača o tome što se dogodilo prije nego što je trenutak u fikcijskom vremenu u kojemu se igra odvija nastupio. Još suvremeniji primjer toga jest igra *Sekiro: Shadows Die Twice* (*FromSoftware*, 2019.), kao i drugi naslovi razvojnog studija *FromSoftware*, u kojima pri dodatnim opisima predmeta koje igrač kupi kroz igru, također pripovijedaju priču ili barem njezine dijelove. Primjerice, u igri se može pokupiti neki predmet, poput budističkog šećera koji pojačava određene fizičke sposobnosti glavnog protagonista. Uz kratki opis predmeta, onoga što predmet čini i količinu tog

[52] Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,* 2005.,The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, str. 214. [Kindle izdanje]

predmeta koje igrač ima sa sobom, dobije se kratka povijest razloga zbog kojih se taj šećer počeo proizvoditi, kao i povijesti budističkog reda, a i informacija o tome kako je taj isti red duboko zastranio od budističkih učenja u koristoljubivoj potrazi za besmrtnosti.

Ono što će se u ovom radu spomenuti jest i doživljaj vremena *izvan fikcije*, u ovom slučaju, što se pojavljuje i pri interakciji s *videoigrama*, kao i srodnim medijem *filma,* kao i TV serije od nekoliko sezona. Ono što također utječe na naš doživljaj vremena jest (do neke mjere) neizbježni vremenski razmak i raskorak između čitateljevog uranjanja u fiktivno vrijeme koje je uvjetovano umjetničkom produkcijom, tehničkom produkcijom i izdavaštvom. Također, naši izbori u stvarnom životu, a i unutar videoigara, imaju smisla jedino unutar nekog vremenskog odnosa. Posljedice narativnog izbora u videoigri mogu se pokazati odmah unutar fikcijskog vremena ili mnogo kasnije, npr. pred sam kraj igre. Doživljaj vremena je nešto što je povezano s imerzijom i može utjecati na to kako percipiramo i doživljavamo izbore u videoigri ili franšizi videoigara. Ovo je osobito prisutno u serijaliziranim fikcijama s dva ili više nastavaka, između kojih je značajno dugo vrijeme produkcije i proizvodnje. Drugim riječima i svakodnevnim jezikom, postoji i vrijeme koje čitatelj/igrač bez svoje odgovornosti provede *izvan fikcije*, a to je ono vrijeme koje prođe između prvog, drugog, trećeg ili nekog daljnjeg dijela/nastavka nekog serijala. U ovom radu, spominjat ćemo prije svega medij narativne videoigre, međutim, ovo se bez sumnje odnosi i na tekstualne narativne medije, poput knjiga ili audiovizualnih medija poput filma ili serija. Činjenica je da je produkcija umjetničkih narativnih djela (u kojima svakako pripadaju i videoigre) često u prilično očitom raskoraku s kronološkim i svakodnevnim vremenom. Drugim riječima, epizode vremena fikcije (kao i mogućnost stupanja u fikcijsko vrijeme kao igrač) su u raskoraku sa svakodnevnim ljudskim vremenom koje mjerimo satom i kalendarom. Dobar primjer za to su

filmski serijali u kojima prođe nekoliko godina između izdavanja prvog i drugog dijela, dok se radnja odvija u mnogo kraćem razmaku. Primjerice, drugi nastavak nekog filmskog serijala je u kino distribuciju izašao pet godina nakon prvog dijela, dok je unutar vremena fikcije i vremena radnje (što je izričito spomenuto u scenariju samog filma i dijalogu koji je prisutan u filmu) prošlo možda tek šest mjeseci. Može dakako vrijediti i obrnuto, da su kronološki nastavci između epizoda vremena fikcije i radnje izdavani značajno brže od kronološkog i svakodnevnog vremena. Gotovo identičan je slučaj i s knjigama, a također i s videoigrama. Gotovo svi dobro poznati i nagrađivani filmski serijali pate od ovog inherentnog „problema“ raskoraka u vremenu.

Vrijedi spomenuti kako postoje određeni filmovi (valja imati na umu da je film nešto dugovječniji medij u usporedbi s videoigrom, a stoga je bilo više vremena i za eksperimente sa spomenutim medijem) koji prilično uspješno svladavaju i zaobilaze spomenuti problem vremenskog raskoraka između *vremena fikcije* i kronološkog, svakodnevnog vremena. Kao primjer kojeg valja izdvojiti jest trilogija *Before*, redatelja i scenarista Richarda Linklatera (1960.) koja objedinjuje tri filma – *Before Sunrise*(1995.), *Before Sunset* (2004.) i *Before Midnight* (2013.). U sva tri spomenuta filma glavne i središnje uloge imaju Julie Delpy i Ethan Hawke, koji tumače mladi zaljubljeni par po imenu Celine i Jesse. Spomenuti filmovi snimani su s razmakom od točno devet kronoloških godina, a u svom vremenu radnje (ili vremenu fikcije) trilogija to također uzima u obzir, budući da se drugi dio odvija točno devet godina nakon prvoga, a treći dio također devet godina nakon drugoga. Serijal tako ukupno traje 18 godina unutar svog vremena radnje i fikcije, što se očituje na glavnim likovima, njihovom dijalogu, do neke mjere fizičkom izgledu, a također i emocionalnim i intelektualnim tonovima spomenutih filmova koji prate evoluciju spomenutih likova i njihove ljubavne veze. Dakako, raskorak

između vremena fikcije i kronološkog vremenai dalje je moguć i događa se ako gledatelj spomenute filmove nije pogledao odmah po izlasku – a moguće je, naravno, recimo pogledati sva tri filma u samo jednom danu kronološkog, svakodnevnog vremena čim se također stvara raskorak – no u tom slučaju više ne možemo govoriti da je raskorak uzrokovan okolnostima na koje su redatelj i producenti filmskog djela mogli utjecati.



Slika 3. *Before Sunrise* (1995.), Celine i Jesse pri svom prvom susretu u Beču.



Slika 4. *Before Sunset* (2004.), Celine i Jesse nakon devet godina se ponovno susreću u Parizu.



Slika 5. *Before Midnight* (2013.), Celine i Jesse 18 godina nakon prvog susreta, zajedno u Grčkoj.

Nasuprot tomu, uspješan filmski serijal s ponešto neusklađenim vremenom radnje/fikcije je, primjerice, filmska trilogija o Bruceu Wayneu, poznata kao *The Dark Knight* trilogija, u kojoj glavnu ulogu tumači Christian Bale, a režiju potpisuje Christopher Nolan.[53] Prvi dio trilogije *Batman Begins* snimljen je 2005. godine, dok se kritičarima i javnosti poznatiji nastavak *The Dark Knight* pojavio 2008. godine, tri kronološke godine kasnije. Raskorak je prisutan jer je izravno spomenuto da je unutar vremena fikcije i radnje, između događaja prvoga i drugoga filma prošlo otprilike samo godinu dana, što je relevantno u kontekstu radnje. Posljednji nastavak *The Dark Knight Rises* izlazi 2012. godine, što znači kronološki četiri godine kasnije. Ovdje je raskorak nešto veći, jer nam film također govori kako je između događaja drugog i trećeg filma prošlo čak osam godina (dok je za nas, gledatelje, prošlo dvostruko manje vremena), što je također relevantan element radnje, budući da prikazuje glavnog protagonista Brucea Waynea koji nije bio aktivan u borbi protiv kriminala gotovo osam godina i koji pati od nekoliko ozbiljnijih tjelesnih

[53] Valja spomenuti da je Bruce Wayne imao izuzetno mnogobrojne stripovske i filmske inkarnacije prije i poslije spomenute trilogije Christophera Nolana. Međutim, svaki od spomenutih ostalih inkarnacija odvija se u potpuno drugačijem kontinuitetu s ponešto različitim elementima uz istu osnovu radnje, a Nolanova trilogija obuhvaća (prilično precizni i dosljedni) kontinuitet za sebe.

ozljeda koje je zadobio tijekom prijašnja dva nastavka, kao i da se nalazi u ponešto drukčijem raspoloženju i mentalnom stanju. Fizički izgled Brucea Waynea u filmu čini sve da zaista prati spomenutu evoluciju i promjenu Bruceovog lika.



Slika 6. S lijeva na desno, evolucija Brucea Waynea (kojeg u ovom slučaju tumači Christian Bale) tijekom spomenute trilogije u filmovima *Batman Begins* (2005.), *The Dark Knight* (2008.), *The Dark Knight Rises* (2012.).

Dakako, ovaj se rad najviše tiče videoigara, a spomenuti fenomen izuzetno je prisutan i u videoigrama. Mnogo je dobro poznatih serijala videoigara koje u sebi sadrže značajno veliki vremenski raskorak između vremena fikcije i kronološkog, svakodnevnog vremena. Tu su, primjerice, izvorna trilogija horor serijala preživljavanja *Resident Evil*[54] s prve PlayStation (PSX) platforme, koju povezuje uglavnom mjesto radnje i lokacija, kao i pojedini međusobno isprepleteni likovi i događaji.[55] Riječ je o jednom od najpoznatijih *zombi* naslova, a spomenute prve tri videoigre odvijaju se unutar (ili u neposrednoj blizini) fiktivnog grada po imenu *Raccoon City*, koji se nalazi

[54] Naslov i projekt japanske produkcije koji izdaje *Capcom*. Valja spomenuti, u Japanu se *Resident Evil* zove *Biohazard*, dok je naslov *Resident Evil* naslov nastao adaptacijom za zapadno tržište.
[55] Kasniji nastavci serijala s mnogim drugim likovima odvijaju se na drugim mjestima, uključujući i Europu.

negdje na američkom Srednjem zapadu (engl. *Midwest*). Sva tri nastavka povezuje otrovna tvar po imenu *T-virus* koja se proširila iz tajnog laboratorija koji je bio skriven ispod vile nedaleko od spomenutog mjesta *Raccoon City*. Spomenuti *T-virus* ljude pretvara u ono što bi kolokvijalno nazvali zombijima, koji potom gube inteligenciju, sjećanja i naprednije moždane funkcije te postaju izuzetno agresivni i opasni za sve oko sebe. Prvi nastavak, *Resident Evil*, izašao je u ožujku 1996. godine, dok se drugi nastavak, *Resident Evil 2,* pojavio u siječnju 1998. godine. Treći dio, naziva *Resident Evil 3: Nemesis*,[56] izašao je u rujnu 1999. godine. Kronološki promatrano, očito je da je za publiku i igrače prošlo više od tri godine. Međutim, zanimljivo je da se sama izvorna trilogija *Resident Evil* odvija u manje od dva mjeseca unutar svog vremena igre i radnje. Vrlo je očiti vremenski raskorak, kao i vrijeme koje je publika morala čekati na nove nastavke, no unutar konteksta fiktivnog i izgrađenog svijeta *Resident Evil*, vremenski rok od dva mjeseca narativno itekako ima smisla. *T-virus* prikazan je kao visoko prijenosna supstanca koja se ponajviše prenosi tjelesnim tekućinama, kapljičnom infekcijom, slinom (i do neke mjere ugrizima, što je karakteristika zombija u *Resident Evil* svijetu), a logično je pretpostaviti da bi toliko vremena moglo biti potrebno sličnoj supstanci da se proširi iz podrumskog laboratorija u obližnji grad do mjere da situacija izmakne kontroli i postane kritična.

Serijal *Prince of Persia* kolokvijalno poznat kao *Sands of Time* trilogija (premda se zapravo radi o tetralogiji, budući da je naknadno izašao dio serijala koji se unutar vremena fikcije odvija između prvoga i drugoga dijela) isto u sebi sadrži vremenski raskorak, što je zanimljivo zbog toga što je jedna od glavnih narativnih tema kronološko vrijeme ili barem ljudska percepcija vremena, a glavni lik (mladi ratnik poznat kao Princ, kojemu publika nikada ne saznaje pravo ime) posjeduje sredstva kojima može kratkoročno

[56] U Japanu je treći dio poznat kao *Biohazard: Last Escape*.

manipulirati kronološkim vremenom. Serijal obiluje orijentalnim temama, kao i likovima barem približno prikladnog etničkog izgleda i dojma – mladi Princ zaista izgleda kao osoba s Bliskog istoka, kao i mnogi drugi likovi.[57] Prvi dio, *Prince of Persia: The Sands of Time* izašao je 2003. godine. Atmosfera i inspiracija igre očito je nadahnuta, među ostalim, arapskim bajkama, humorom i pričama iz *1001 noći*.[58] Izravni nastavak *Prince of Persia: Warrior Within*, izašao samo godinu dana kasnije. Zanimljivo je da se spomenuti nastavak *Warrior Within* tonalno i stilski značajno razlikuje od svog prethodnika, uz mračniju i opresivniju atmosferu, *heavy metal* glazbu i značajno više krvi i nasilja. Kontekstualno, to ima svoju svrhu, a jedna od svrha upravo je vrijeme, budući da je između prvog i drugog nastavka prošlo čak sedam godina. Dakako, budući da je kronološki između spomenute dvije igre prošlo samo godina dana, to stvara značajan raskorak u osjećaju vremena igrača. U tih sedam godina, glavni protagonist Princ značajno se promijenio, postao je teži, ciničniji i arogantniji lik mnogo dublje ukorijenjen u svoju ratničku ulogu, zbog osobnog gubitka,[59] svađe s ocem i naizgled nesavladivog izazova[60] s kojim se, neko vrijeme, suočava. Spomenuti Princ u nastavku ipak do neke mjere i dalje održava svoju duboko ukorijenjenu pristojnost, idealizam i manire. Treći nastavak *The Two Thrones* izašao je 2005. godine, znači godinu dana nakon drugog nastavka *Warrior Within*. Ponovno je prisutan vremenski raskorak, budući da se treći nastavak odvija ili nekoliko sati (budući da je u animaciji van igračeve kontrole prikazan Princev povratak u rodni Babilon) ili samo mjesec dana nakon drugog dijela, s obzirom da Princ

[57] Dakako, prisutna je i značajna kulturna i produkcijska adaptacija i lokalizacija, budući da je igra rađena primarno na engleskom jeziku, a Princ uz to što izgleda barem približno bliskoistočno, u engleskoj varijanti govori s blagim britanskim naglaskom.

[58] *Tisuću i jedna noć* je zbirka bajki, pripovijesti i legendi, koja svoje kulturološko i narativno porijeklo vuče s Bliskog istoka. U Europi postaje poznata prvim djelomičnim prijevodom na francuski jezik iz 1704. godine, koji je uradio francuski prevoditelj Antoine Galland.

[59] Do neke mjere prikazano u međunastavku *Forgotten Sands*, koji se odvija između prvog i drugog dijela, a izašao je tek 2010. godine.

[60] Riječ je o moćnom stvorenju po imenu *Dahaka* koji Princa progoni zbog Princevih djela koje je učinio u prijašnjem dijelu (nesmotrenosti, ponosa i pogreške koje je učinio bez zle namjere).

sam na početku treće igre spominje kako ga u Babilonu nije bilo četiri tjedna. Dakako, publici je kronološki gledano, prošlo značajno više vremena. Treći nastavak *The Two Thrones* do neke mjere vraća Princev okrnjeni optimizam, blago bajkovitu atmosferu i vodi ga prema ispunjenju sudbine, jer čitav serijal sadrži neočekivano duboka promišljanja o kauzalnosti, odgovornosti i posljedicama. Razvojni programeri i scenaristi izjasnili su se kako za njih tonalne promjene tijekom serijala svjesno i namjerno predstavljaju odnos između naivnosti i mladosti, kao i težine, tereta i odgovornosti odrasloga života.[61]



Slika 7. S lijeva na desno, prikazan je izgled, dojam i stav glavnog protagonista Princa u serijalu *Prince of Persia The Sands of Time.*

Za kraj ovoga poglavlja, kao jedan od primjera značajnog vremenskog raskoraka nešto drukčije prirode, valja spomenuti serijal *Half-Life*.[62] Prvi *Half-Life* izašao je 1998. godine. Glavni protagonist spomenutih videoigara je

[61] Reparaz, Mikel, *Prince of Persia – Creating The Sands of Time Trilogy*, 10. listopada, 2024., izvor: https://news.ubisoft.com/en-au/article/3oAqiLg5k7GazIw5OWYTO2/prince-of-persia-creating-the-sands-of-time-trilogy, podatci preuzeti 9. listopada, 2025.

[62] Naziv spomenute videoigre (doslovni prijevod s engleskog jezika značio bi *poluživot*) potječe iz fizikalnog opisa eksponencijalnog ili postupnog propadanja tvari, što je i iznos vremena koji je potreban da količina tvari padne na pola svoje mjerene vrijednosti. Spomenuti pojam se obično veže uz istraživanja radioaktivnosti.

teorijski fizičar po imenu Gordon Freeman, koji je prisutan pri incidentu u tajnom istraživačkom laboratoriju po imenu *Black Mesa*. Pri spomenutom incidentu agresivni izvanzemaljski oblici života počnu iz druge dimenzije prodirati u naš svijet, pri čemu spomenuti protagonist Freeman pokušava preživjeti najezdu vanzemaljaca, kao i napade odreda vladinih vojnika koji su poslani da potpuno uklone svaki trag *Black Mesa* laboratorija nasilnim metodama. Po (kanonskom) završetku prve igre, Gordon Freeman biva stavljen u neobjašnjenu stazu koja se naizgled nalazi izvan vremena i prostora. Izravni nastavak *Half-Life 2* odvija se oko dvadeset godina nakon događaja iz prve igre, a tijekom tog vremena izvanzemaljski oblici života su prilično uspješno pokorili Zemlju. Gordon Freeman je u drugom nastavku poslan u mjesto pod nazivom *City 17*, koje se po svemu sudeći nalazi negdje u središnjoj ili istočnoj Europi. Pojedini likovi koji poznaju Freemana iz razdoblja prve igre su sada zaista otprilike dvadeset godina stariji, dok istovremeno znakovito komentiraju kako Freeman nije ni najmanje ostario. To je upravo zbog toga što je Freeman, čini se, bio izvan vremena, što je vremenski raskorak unutar samog vremena radnje videoigre – a dakako, tu je prisutan i vremenski raskorak unutar našeg svijeta, budući da je nastavak objavljen 2004. godine, što pokazuje da je prošlo šest kronoloških godina. Sve spomenuto ukazuje kako vremenski raskorak može biti kreativno i nekonvencionalno korišten u narativne svrhe, međutim, pokazuje se i da je vremenski raskorak vrlo česta pojava u serijaliziranoj fikciji, bez obzira radi li se o knjigama, filmu, TV serijama ili videoigrama.



Slika 8. Lijevo, glavni protagonist Gordon Freeman u obnovljenom izdanju igre *Half-Life 1* (*Black Mesa*). Desno, isti glavni protagonist Gordon Freeman u nastavku, *Half-Life 2*.

2.8. Pravila igre i odnos s narativnim izborom

Svaka autentična igra temeljena je na pravilima. Kako kaže Juul, važnost pravila je paradoksalna – čini se kako pravila, s jedne strane, ograničavaju naše djelovanje, dok su, s druge strane, pravila svakako nužna kako bi bilo kakva igra uopće imala smisla i bila uopće ontološki i pojmovno smatrana igrom. Ovo se ne odnosi samo na videoigre, već i na društvene igre, kao i na bilo kakav oblik sportskog natjecanja.[63] Bez obzira na to, je li riječ o kartaškoj igri koja se igra u kockarnici, društvenoj (engl. *tabletop*) igri s figuricama, sportskoj igri na terenu ili videoigri, pravila zahtijevaju određeni pristanak svih sudionika igre, budući da bez temeljnog pristanka svih sudionika igra ne može postojati. Juul kao važnost sustava pravila u igri naglašava kako pravila igre ne trebaju zahtijevati veliki napor igrača te bi trebala biti relativno lako

[63] Pravila su također osnova bilo kakvog oblika natjecanja, što uključuje dakako i sportsko natjecanje. Valja stoga razlikovati vještinu i sport, budući da se metoda treninga bitno razlikuje. Sport, pa čak i borilački sport ili utrka motornim vozilima, u sebi uključuje ključni element pravila. Sport u sebi *apriori* uključuje određena pravila, inače prestaje biti sportom. Primjerice, borilačke vještine su u svom osnovnom ontološkom i pojmovnom izrazu vještine koje ne poznaju pravila, međutim, sve mogu biti primijenjene i upotrebljene u sportskim natjecanjima. Isto vrijedi i za različite oblike streljaštva. Vještina bilo kakve vrste jest drukčiji način izražavanja, a sa sobom donosi drugačije pretpostavke i implikacije, jer za njezinu upotrebu nisu nužno potrebna dogovorena pravila. Za razliku od sporta koji čak i u svojoj najprofesionalnijoj i najkomercijalnijoj razini, ostaje uvijek u osnovi igra.

shvatljiva i primjenjiva. S druge strane, unutar tipične videoigre, pravila trebaju biti ipak dovoljno izazovna da igraču predstavljaju određeni *izazov*. Upravo ovdje se događa zanimljiva kolizija s narativnim izborom, a osobito onih autentičnih izbora koji vode do manje ili više narativno različitih završetaka. Jasno je da igra uspostavlja određena pravila u vidu svladavanja prepreka, rješavanja zagonetki, kao i pobjede nad računalno kontroliranim protivnicima koje igrač susreće tijekom igre. To svakako vrijedi i za *multiplayer* igre koje se mogu igrati s mnogo drugih igrača, a budući da je riječ o interakciji s drugim živim igračima, poštivanje pravila svakako je nužno da bi igra mogla zaživjeti, bez obzira jesu li u pitanju suradnički (kooperativni) ili kompetitivni multiplayeri. Ovaj rad u svome korpusu obuhvaća prije svega videoigre koje su temeljene i najpoznatije po svojim single player kampanjama, tj. pričama kroz koju prolazi jedan igrač. Suvremeni teoretičar igara Miguel Sicart u svojoj knjizi *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* iz 2013. godine navodi kako multiplayer igre također, prema njegovom gledištu, mogu imati značajnu etičku komponentu. Pri definiranju etičkog aspekta multiplayer videoigara, Sicart kaže da su multplayer igre dijeljeni i uzajamno pregovarani činovi tumačenja sustava i njegovoj semiotičkog sloja. Međutim, u multiplayer igrama, stvar je etički i dizajnerski još složenija. Sicart kaže sljedeće: „U multiplayer igrama, drugi elementi – poput konteksta igre, mehanike komunikacije između igrača i dijeljene metafore koje povezuju sudionike sa igračkim iskustvom – trebaju biti uzete u obzir.“[64] Etički aspekti u odnosu s pravilima igre u multiplayer igrama svakako su potencijalno zanimljivo istraživačko područje za zasebni rad. Ipak, ovaj rad se bavi isključivo single player aspektima videoigara.

Narativne igre unutar svojih pravila i unutar svog korisničkog sučelja vodi igrača do određenog završetka ili završetaka svoje priče. Pravednost

[64] Sicart, Miguel, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013., str. 57. [Kindle izdanje]

autentičnog narativnog izbora također je u bliskom međuodnosu s time koliko igra jasno komunicira svoja pravila, kao i to koliko ih se sama pridržava. Navedeno predstavlja jedan od rijetkih načina na koje se „kritičarski“ i kritički može procijeniti taj vid kvalitete određene igre. S jedne strane, svaka videoigra pretpostavlja postojanje nekih pravila koja manje ili više dosljedno stavlja pred igrača. Naravno, ontološki rečeno, skriptiranje umjetne inteligencije, reakcije NPC-ja i programska struktura grafičkog i audio sučelja igre počiva na pravilima određene vrste. U slučaju da se prekrše programska pravila prvog reda, u igri se događa ono što se stručno, a i kolokvijalno, naziva *bug*.[65] Takvo što može dovesti do toga da se igra *ruši* i na određenim mjestima sama od sebe ugasi, da likovi prolaze kroz zidove ili odjednom počnu hodati po zraku ili po vodi, da se predmet koji igrač unutar igre treba pokupiti ne može pokupiti, da u određenom trenutku u igri nestane zvuka, itd. Čini se kako videoigre svakako ovise o pravilima i to na dvije razine.

Prva razina su pravila računalnog koda, u kojima treba dolaziti do iznimki i odstupanja u što manjoj mjeri – budući da je često zbog izuzetno složene prirode kodova koji su vezani za videoigre vrlo teško potpuno eliminirati *bugove*, čak i u videoigrama s najvišim produkcijskim vrijednostima gdje su značajna materijalna sredstva uložena u proizvodnju i produkciju videoigre. Druga razina su pravila igre koja oblikuju igračko, kao i narativno iskustvo. Primjerice, koliko određeni napadi protivnika nose štete igraču, koliko zdravlja igrač ima na raspolaganju, koliko vremena ima pri donošenju neke odluke ili koje su opcije trenutnog odabira dijaloga. Spomenuta pravila „druge

[65] *Bug* (hrv. računalna greška) u programiranju i programskom kodu. Izraz porijeklo vuče iz doba računala velikih dimenzija, kada bi kukac doslovno ušao u računalo te time uzrokovao problem s mehaničkim i elektroničkim komponentama računala. Međutim, čini se da je izraz stariji od elektroničkog računala te da se izraz koristio i u kontekstu upravljanja primitivnijim mehaničkim strojevima. U pismu Thomasa Edisona iz 1878., Edison spominje kako je pronašao kukca (engl. *bug*) koji je smetao u sklopovima njegovog telefonskog uređaja. Također, spomenuti izraz možda nema nužno veze s kukcima u uređajima, budući da je zabilježeno kako je Edison i ranije koristio izraz za tehničke nedostatke. Više informacija dostupno u članku *Did You Know? Edison Coined the Term „Bug“*, online časopis IEEE Spectrum, autora Alexandera B. Magouna i Paula Israela, iz 2013. godine.

razine“ također su povezana i s izborima i narativnim završecima. Za razliku od društvenih i sportskih igara, gdje su pravila eksplicitna i pravilnici su vrlo dostupni, a u slučaju sportskih natjecanja tu su i suci koji prate natjecanje i imaju ključnu ulogu da se pravila prate dosljedno i jasno – u videoigrama pravila su često implicitnija, unatoč popratnom materijalu i *tutorialima* koji su dostupni unutar same igre. Određeni dio pravila u videoigrama, osobito onaj vezan za izbore i dobivanje različitih narativnih ishoda, posljedica i završetaka, ponekad su najimplicitnija i potencijalno najviše „skrivena“ pravila u videoigrama. K tome, svaka videoigra ih može odrediti jedinstveno za samu sebe. Premda postoje neke konvencije, izbori u videoigrama mogu biti postavljeni na najrazličitije načine, koji su često skriveni i potpuno implicitni. To često vodi do frustracije igrača i igračke publike, budući da se u slučaju krajnjeg skrivanja pravila o dobivanju određenih narativnih ishoda i završetaka u igrama, iskustvo doživljaja igre upućuje u vrlo ograničavajućem smjeru. Takvo ograničavanje jest osobito paradoksalno upravo zbog postojanja izbora ili nečega sličnog izborima, kao i postojanja višestrukih završetaka – budući da se samim time bitno uskraćuje mogućnost osviještenosti igrača o postojanju izbora. *Ne može se smatrati da su igrači imali izbor ako uopće nisu ni na koji način bili svjesni postojanja izbora ili barem mogućnosti raznolikih ishoda.* Spomenuto ograničavanje također je najviše očito pri prvom prelasku igre (kada je utisak igre na igrača vrlo vjerojatno najsnažniji), kao i ako igrač nema nikakav prohod, niti se konzultirao s nekom osobom koja je prije igrala spomenutu videoigru. Dakako, valja naglasiti i da potpuna otvorenost i transparentnost s pravilima dobivanja drukčijih narativnih ishoda značajno utječe na imerziju i doživljaj igrača, upravo zbog toga jer značajno smanjuje spomenuti izazov i iluziju da je u igri riječ o situacijama bliskima našem svakodnevnom svijetu – budući da u kontekstu našeg ljudskog spoznajnog aparata, do izbora dolazimo uglavnom vlastitim rezoniranjem i tumačenjem stvarnosti, kao i unutrašnjim dijalogom

sa samima sobom. Također, do spoznaje da imamo izbor dolazimo i kroz dijalog s drugima oko nas, osobito s ljudima koji su nam bliskiji članovi obitelji, prijatelji ili specijalizirani savjetnik. Drugim riječima, pretjeranom eksplicitnošću pravila i opisivanjem mogućnosti izbora gubi se fluidni, filmski i imerzivni doživljaj igre.

Iz perspektive suvremene teorije o narativu i otvorenosti djela, mogli bismo reći da potpuno prešućivanje trenutaka izbora do neke mjere proturječi Todorovljevim načelima redoslijeda i transformativnosti narativa, budući da nam potpuno prešućeni izbor kao igračima oduzima neke od ključnih narativnih koraka priče koje spominje Todorov, a transformacija odlazi u sasvim drukčijem smjeru. Čini se da, narativno gledano, potpuno prešućeni izbor odudara i od Ecovog principa otvorenog djela, budući da igraču (ili čitatelju) ne daje sve dostupne materijale za izgradnju mogućeg (ili mogućih) značenja koja proizlaze iz neke videoigre s višestrukim narativnim ishodima.

Ako se problematiku implicitnijeg i manje transparentnog dizajna promatra dijalektički, tada možemo primijetiti i da tajne unutar igre imaju svoje mjesto u fanovskim zajednicama i raspravama o pojedinim narativnim videoigrama, što može doprinijeti interakciji, angažmanu i subjektivaciji na forumima i raznim prostorima na internetu gdje se često angažirano raspravlja o vrlo specifičnoj (i često iznimno kompleksnoj i slojevitoj) igri. Bukač tako kaže sljedeće: „Koncept „tajni“ u igrama odnosi se na bilo koje nelinijske sadržaje koje su programeri implementirali s ciljem da igra traje dulje i potakne dodatne razgovore i istraživanja nadahnuta različitim vodičima i časopisima o videoigrama. Budući da ih je potkraj 1990-tih bilo teško otkriti, informacije o tim tajnama postale su vrijedna roba koja se često prenosila osobno. Prvenstveno su se distribuirale usmenom predajom ili dobivale u časopisima i službenim i neslužbenim publikacijama. (…) Rješenja i tajne bi dolazili od samih igrača koji bi ih otkrili te bi ih prenosili dalje. Zanimljivo je da su se

nekad dijelile tajne koje nisu bile istinite.“[66] Ovdje se također može pretpostaviti i da svi igrači ne teže u jednakoj mjeri otkrivanju zagonetki unutar igara, osobito zagonetki koje su povezane s pričama i završecima igre. Igrači i njihovi stilovi igranja (kao i njihova očekivanja od videoigre), nedvojbeno se umnogočemu razlikuju. Naposlijetku, mnogo stvari u igri može biti „tajna“ – u ovome se radu smatra da fenomenološki, naratološki i ludološki postoje raznolike vrste tajni u igri, koje ne mogu biti promatrane kao istobitne. Primjerice, skriveno vozilo, teško dostupna i estetski zanimljiva odjeća za našeg lika ili nekakvo skriveno moćno oružje nisu istobitne kao život i smrt određenih važnih likova ili krajnji širi društveni ili emocionalni ishod koji je postignut na kraju igre. Bitno je spomenuti da su se, unatoč široj dostupnosti informacija putem interneta, spomenute rasprave zaista preselile na različite internetske kanale, kao što su društvene mreže, specijalizirani forumi ili YouTube. Također, valja napomenuti da je suvremena internetska kultura uglavnom anonimna, stoga je praksa namjernog (ili slučajnog) dijeljenja krivih informacija i dalje itekako prisutna na internetu.

Kao što smo ranije spomenuli, svi izbori u videoigrama nipošto nisu isti. Ono što slijedi iz slučajeva u kojima su pravila igre koja se tiču dobivanja različitih završetaka potpuno implicitna (drugim riječima, potpuno skrivena od igrača) i u slučaju da igra zaista ne navodi nikakav izbor niti mogućnost narativnih posljedica i višestrukih završetaka, čini se da ne možemo govoriti o tome da igra ostavlja izbor, bez obzira što unutar igrine priče postoje višestruki završeci i raznolike narativne posljedice. Možda i najproblematičnija verzija izbora jest ona koja je potpuno implicitna i neponovljiva (osim eventualne dostupnosti putem ponovnog učitavanja ranije spremljene pozicije), a ostavlja duboke posljedice u narativu, a također i spoznajnom i emotivnom doživljaju igrača. U tom slučaju, budući da tek naknadno dolazimo do spoznaje da smo

[66] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.

uopće u određenoj situaciji imali izbor, čini se da tada ne možemo govoriti o izboru, već o običnoj pravovremenoj reakciji koja je potrebna u točno određenom trenutku. Drugim riječima, premda je situacija možda izvorno zamišljena od scenarista, narativnih dizajnera i razvojnih programera kao izbor, potpuni nedostatak komunikacije sučelja čini se da potkopava faktor izbora, jer igrač ovisi samo o onome što mu je komunicirano i rečeno putem korisničkog sučelja. Od igrača se traži aktivnije sudjelovanje te možemo reći da igrač i *detektira* ono što je moguće, dostupno i izvedivo iz korisničkog sučelja. Dakako da je moguće da igrač bude i zadovoljan ishodom takve situacije i čak učini nešto što je statistički manje vjerojatno da će uspjeti pri prvom prelasku igre, međutim, ono što u tom slučaju i dalje takvu situaciju ne čini izborom jest da je igrač došao do manje vjerojatnog ishoda isključivo putem nasumične sreće, pokušaja i pogreške ili sporadične intuicije. To znači da je igrač djelovao kako god je djelovao, i bez obzira kako je djelovao, nije uopće bio svjestan o postojanju izbora. Ontološki gledano, ovo je točka prijepora, budući da razvojni programeri i scenaristi mogu smatrati da pružaju izbor, bez obzira što je taj izbor skriven i vrlo implicitno predstavljen, no valja i uzeti u obzir Ecovo narativno načelo da ne možemo znati konkretnu autorovu namjeru. Moguće je pretpostaviti da neki razvojni programeri, narativni dizajneri i scenaristi smatraju kako igrač mora biti dovoljno vješt i sposoban da „provali“ kako doći do određenih alternativnih završetaka, pri čemu njihove igre postaju zagonetke – što često vodi do mehanicističkog razmišljanja o igri, o čemu će značajno biti riječi kasnije. Sasvim je moguće pretpostaviti da određene ekipe razvojnih programera, scenarista i narativnih dizajnera rade takve vrste „izbora“ (koji su zapravo samo određena pravovremena reakcija) s namjerom da se igrači vraćaju na igru, ponovno i ponovno, da međusobno komuniciraju i razgovaraju o igri, kao i da konzultiraju dostupne resurse, prohode i tome slično.

Međutim, ovaj se rad ipak naslanja na premisu kako je prvi prohod ujedno i najemotivniji i najrezonantniji za igrače. Kada se spominju dostupni resursi i prohodi, valja obratiti pažnju na daleko bogatiji internet koji je trenutno dostupan velikoj većini igrača u razvijenim dijelovima svijeta. Primjerice, u zadnjih desetak godina, mnogo je lakše doći do audiovizualne snimke prohoda na *YouTube*u i sličnim platformama. Tijekom osamdesetih i devedesetih godina, popularni su bili tiskani prohodi i knjige koje su opisivale i vodile igrače kroz najteže dijelove. Nešto kasnije, spomenuti prohodi ili barem savjeti u vezi s najtežim dijelovima nalazili su se u gamerskim časopisima. Popularna teorija je bila i da su određene tvrtke i timovi, poput tvrtke *Sierra*, koja je proizvodila uglavnom avanture i igre s mnogo zagonetki, ispunjavale svoje igre teškim zagonetkama upravo zbog dodatne prodaje službenih vodiča i prohoda, međutim, za to trenutno ne postoje konkretni dokazi.

2.9. Developerska/*moon* logika i alternativni završeci; mehanicističko shvaćanje videoigara

U ovome poglavlju dolazimo do presudnog pojma koji je često korišten unutar gamerske zajednice, no još uvijek nije suviše poznat u onome što bi kolokvijalno nazvali *mainstream* diskursom.[67] U vrijeme pisanja ovog rada o tom pojmu ne postoji ni članak na Wikipediji. Međutim, izraz je to koji se spominje u video esejima na platformama kao što je *YouTube*, na mnogim gamerskim web stranicama, kao i na mnogim internetskim forumima. Pojam je to koji je u mnogočemu obilježio mnoge igre, osobito one koje se svrstava u žanr videoigara koje se nazivaju avanture.[68] Taj pojam i pojava imaju duboki

[67] Ne nužno loše budući da se često dogodi da se izraz koji je prisutan u *mainstreamu* pretjerano i nekritički koristi, a tako taj izraz tijekom vremena značajno gubi relevantnost, težinu i smisao. Ipak, spomenuti izraz toliko značajno utječe na cjelokupno suvremeno subjektno igračko iskustvo da je izuzetno važno kako se shvaćanje o spomenutom fenomenu značajno proširi.

[68] Avanture su žanr videoigara koje karakterizira skupljanje i kombiniranje raznih predmeta i razni oblici zagonetki, kao i često prilično obilni dijalozi i razgovorne opcije. Neki od najpoznatijih klasičnijih primjera su serijali i igre poput *King's Quest*, *Myst, Gabriel Knight, Monkey Island*, *Broken Sword*, *Grim Fandango*, dok novije avanture uključuju igre poput *Firewatch, Suicide of Rachel Foster, Kathy Rain, The Wolf Among Us* i *Gone Home*. Valja napomenuti kako se izraz "avantura" koji označuje žanr igre koji je značajno sporiji

utjecaj na etičke aspekte izbora i narativnog dizajna u videoigrama općenito. Radi se o zloglasnoj pojavi poznatoj kao *moon* logika ili developerska logika.

Upravo se u igrama iz žanra avanture (drugim riječima, igre sa mnogo zagonetki i dijaloga) najviše očituje pojava *moon* logike ili onoga što je poznato kao developerska logika, koja je ključna za razumijevanje problematike nepravednog narativnog dizajna u vezi s višestrukim završetcima, kao i nepravedno teško dostupnih narativnih puteva koji vode do njih. To je zbog toga što se avanturističke igre umjesto na refleksima, kretanju, skupljanju resursa ili aktivnoj borbi protiv neprijatelja uglavnom temelje na zagonetkama koje se rješavaju kombiniranjem predmeta, razbijanjem šifri i odabiru pravih razgovornih opcija s NPC likovima. Drugim riječima, temelji avanturističkog žanra igara su zagonetke, a korijen čitavog problema čini se da leži u tome da su mnogi razvojni programeri i scenaristi posezali (i još uvijek posežu) za tim da narativni dizajn u vezi sa završecima učine *zagonetkom* i to po mogućnosti što težom. Spomenuta *moon* logika ili developerska logika jest dizajnerska logika koja se oslanja na „pomaknutu" unutarnju logiku igre koja je suštinski strana uobičajenoj i svakodnevnoj ljudskoj logici, kao i kategoričko-logičkim obrascima ljudskog mišljenja.[69] Što se tiče povijesti izraza *moon* logika, čini se kako se izraz prvi puta pojavljuje u filmskoj kritici i članku 1976. koji raspravlja o simbolizmu u filmu *Let iznad kukavičjeg gnijezda* (1975.). Više detalja o tome daje *YouTube* novinarka Sarah Wilson na kanalu *PushingUpRoses*, kao i kako etimološki gledano, *moon* logika zapravo označava ludilo ili luđačku logiku, budući da je povijesno gledano, mjesec povezivan s iracionalnim, histeričnim i izrazito emocionalnim stanjima ljudi. Ovdje dolazimo do ključnog obilježja koje

od mnogih drugih igara, poput akcijskih FPS (engl. *First-person shooter*) ili TPS pucačina (engl. *First-person shooter*), *Third-person shooter*), RTS strategija (engl. *Real-time strategy*) ili sportskih igara.

[69] Kao što ćemo vidjeti u nadolazećim primjerima, pod vrstama logike koje moon logika ili developerska logika krši do neke mjere pripadaju klasična, kao i moderna matematička logika. Naglasak je, doduše, na svakodnevnim procesima ljudskog logičkog zaključivanja.

odlikuje, na manje ili više izraženi način, sve videoigre koje se čine nepošteno „teške“ ili suviše „kažnjavajuće“ u vidu naracije i skrivenih putova do završetaka, a bivaju kritizirane zbog toga što bilo u vidu zagonetki (gdje se to najbolje vidi) ili čiste naracije krše vlastita pravila i stavljaju igrača u temeljno i temeljito krajnje nepošten položaj. Tim kršenjem i „nepoštenosti“ spomenute igre (i još više njihovi scenaristi, narativni dizajneri i programeri) igrače često tjeraju dalje od sebe, a često s vremenom skupljaju i zamjerajuće kritike na barem taj određeni dio svog ukupnog gameplayja. Igrači zbog toga dovoljno često prestaju i igrati spomenuti igru, a lako moguće i da odustanu od daljnjih igara koje dolaze iz tog razvojnog studija. Takvo što zna i otuđiti igrače kojima se možda igra i u mnogim drugim aspektima (uključujući i priču) itekako i sviđa i motivira ih, što je osobito vidljivo kod serijala videoigara čiji narativni dizajn ostaje na spomenutoj primitivnoj i mehanicističkoj razini. Bez pretjerivanja, čini se da neobuzdana *moon* logika može pokopati čitave franšize i višemilijunske multimedijalne projekte. Međutim, *moon* logika je simptom. Pravi uzrok ovog problema, čini se da leži nešto dublje, a upravo putem filozofskog i etičkog istraživanja možemo bolje i preciznije rasvijetliti ovaj problem.

Čini se da se sve svodi na određeni načina promatranja igara na koji, čini se, scenaristi, razvojni programeri i narativni dizajneri često i dalje promatraju videoigre koje stvaraju. Riječ je o **mehanicističkom shvaćanju videoigara**. Drugim riječima, stavljanju igrača u uvjete da se pri igranju razrađene narativne videoigre treba ponašati kao da igra križaljku, *sudoku* ili *puzzle* slagalicu kako bi ostvario željene rezultate. To je, do neke mjere, usporedivo i s rješavanjem matematičkoga ili logičkoga zadatka određene vrste. To se svakako odnosi i na pristupe i narativne puteve do određenih završetaka, kojima razvojni programeri i narativni dizajneri još i danas suviše često pristupaju kao zagonetki. Srodna paralela bila bi i Rubikova kocka ili nekakva

slična logička, vizualna ili matematička zagonetka. Štoviše, prema materijalima dostupnima na internetu čini se da igrači najteže i najnepravednije doživljavaju narativne puteve koji su nalik zagonetkama u kojima se traži pravovremena reakcija na jednom mjestu u igri – koje ako nije ispunjeno, u prenesenom i doslovnom značenju *osuđuje* igrača na jedan određeni (često tragičniji i kolokvijalno rečeno „lošiji“) završetak. Usporedno s time, to je bio veliki problem u starijim igrama avanturističkog žanra, gdje bi, povremeno, ako igrač nije pokupio ključni predmet ili ga potrošio/iskoristio nešto prije potrebnog trenutka, čitava daljnja igra i bilo kakav napredak, bio nemoguć. Mnoge franšizne i multimilijunske videoigre i danas pokazuju odlike spomenutog mehanicističkog narativnog dizajna i premda. Premda za razliku od starijih avanturističkih igara ne čine da je igru nemoguće završiti, na određeni način „osuđuju“ igrača na jedan određeni (često tragičniji i ciničniji završetak), često bez ikakve odgovornosti samog igrača, budući da igrači često sami ne znaju niti mogu „iščitati“ da bilo kakav izbor uopće postoji.

Iz svega navedenog, čini se da proizlazi sljedeće. *Narativne videoigre jednostavno nisu isto što i logičke igre ili igrive zagonetke.* Dakako, tako ih se može promatrati, no takvo razmišljanje neizbježno rezultira temeljnim konfliktom koji se uvijek manifestira kao ozloglašena *moon* logika ili developerska logika koja potkopava i pokopava franšize, naslove i priče. Spomenuto shvaćanje je također protivno Juulovoj ludičkoj klasifikaciji osnovnih parametara videoigara, jer samim mehanicističkim shvaćanjem čini pravila igre netransparentnim i, štoviše, protuživotnim. Čini se da takve igre uglavnom (i serijali) barem dugoročno prolaze lošije kod gamerske publike i kritike ako se te greške u dizajnerskom razmišljanju ne mogu riješiti ili ako je ta greška vrlo značajno i trajno izražena u narativnom dizajnu. Na određeni način, to potvrđuje perspektivu naratološkog pristupa, kao i ludičkog pristupa.

U narativnim videoigrama, čini se da naratologija i ludički pristup ne mogu jedno bez drugoga, barem u određenoj mjeri. Ipak, videoigra može sasvim udobno funkcionirati, ontološki i pojmovno gledano, kao najobičnija simulacija – bilo da je riječ o slagalici kao što je, primjerice, *Tetris* ili nekakvoj starijoj sportskoj simulaciji poput ranijih *FIFA, PES*[70] ili *NBA* naslova ili suvremenijih natjecateljskih igara poput *Rocket League*.[71] Da su spomenute igre uistinu autentične kao *igre*, zaista se ne može osporiti. Potpuno je neosporna razina tehničke dotjeranosti koje spomenute igre imaju, kao i koliko je vještine potrebno da bi ih se igralo, osobito ako se radi o profesionalnijem i natjecateljskom *gameplayju*. Neosporno je da videoigra uistinu ne treba priču da bi funkcionirala kao videoigra, ontološki, tehnički i estetički. Međutim, čini se da igre koje nemaju priču imaju mnogo više sličnosti sa spomenutim logičkim slagalicama ili igrama vještine ili čak sportovima[72] koji se treniraju i igraju uživo, nego s igrama koje imaju u sebi priču – što čini i naratološki i ludički kut gledanja autentičnim i potrebnim. Simptomatično je da su sportske simulacije posegnule za pričama u svojim kampanjama. To primjerice uključuje „trilogiju" igara *FIFA 2017, FIFA 2018* i *FIFA 2019* koje u svom modu sportske kampanje imaju autentičnog i razrađenog protagonista koji tijekom svoje igračke karijere prolazi kroz slojevitu i emotivnu priču koja uključuje i određene narativne izbore. Također, činjenica je da dobar dio današnjih visokobudžetnih igara uključuje priču – bez obzira koliko scenaristički i narativno kvalitetna ili nekvalitetna ona možda bila. Mehanicističko razmišljanje, koje se najčešće manifestira kao *moon* logika ili developerska logika, intelektualni i emocionalno angažirani trud svladavanja

[70] *Pro Evolution Soccer* (Konami) – sportski serijal igara koji je tematizirao nogomet. Trenutno poznat kao *EFootball*.
[71] *Rocket League* (Psyonix, 2015.) – igra koja je na određeni način također sportska igra. Međutim, u ovoj igri natjecateljske prirode nogomet se igra turboubrzanim automobilima koji mogu do određene mjere prkositi svakodnevnim zakonima fizike. Spomenuti automobili između sebe dodavaju i napucavaju golemu kibernetičku loptu koju valja ubaciti u protivnički gol.
[72] Sportovi kao što su nogomet, rukomet, košarka, vaterpolo i slično.

videoigre s detaljnom pričom stoga spušta na razinu partije „Čovječe ne ljuti se“ ili sudokua, koji usput rečeno, pokušava imati uvjerljive psihološke, emocionalne i filozofski relevantne ishode u vidu narativnih posljedica ili krajnjih završetaka.

2.10. *Igra koja ne teče „dalje“* – najveća pogreška narativnog dizajna

Ovaj rad u sebi ne uključuje nikakvo anketno ispitivanje niti istraživanje mišljenja suvremene *gamerske* publike. Takvo što bi svakako bilo zanimljivo ispitati, kao i prikuptiti informacije o preferencijama, mišljenjima i iskustavima igrača. Ipak, valja primijetiti da se u video esejima, izlaganjima i podrobnijim analizama narativnih videoigara, a osobito igara koje pripadaju žanru avanture, jedna situacija koja je prisutna osobito u starijim avanturama posebno ističe. (Valja spomenuti da su za spomenutu podrobniju analizu videoigara i primjera spomenutog problematičnog dizajna odgovorni *YouTube* autori i kanali *Ashens,*[73] *PushingUpRoses,*[74] kao i ekipa *Outsidexbox*.[75]) Spomenuta situacija i uvjetno rečeno krajnje problematična specifičnost narativnog dizajna tiče se mehanicističkog shvaćanja igre i doslovno je ogledni primjer spomenutog, pripovjedački ograničenog, intelektualno nadmenog i duhovno nemoćnog mehanicističkog pogleda na videoigre. To je možda i krajnji stupanj, kao i najbolje i najagresivnije očitovanje *moon* logike prisutne u razvoju videoigara. Ono o čemu govorimo jest situacija koja je postavljena tako da igrač, *ako u točno određenom trenutku nije pokupio točno određeni predmet (ili spomenuti predmet iskoristio na „krivi“ način na krivome mjestu) ili je propustio napraviti pravovremenu reakciju u ranijem trenutku, u nekom značajno kasnijem vremenu ne može ni pod kojim uvjetima*

[73] *The Dark Side of the Moon Logic, Ashens,* https://www.youtube.com/watch?v=m7nk_Apf35A&t=442s , podatci preuzeti 8. travnja, 2026.
[74] *Did Moon Logic Kill Adventure Games*, *PushingUpRoses*, https://www.youtube.com/watch?v=zpiAFd9OkHY&t=294s , podaci preuzeti 8. travnja, 2026.
[75] *7 Times You Made the Game Unwinnable Through Stupidity, Outsidexbox, https://www.youtube.com/watch?v=OwlxXdZ1pi4&t=607s*,podaci preuzeti 8. travnja, 2026.

nastaviti igru. Na engleskom jeziku, takvo što bi se moglo nazvati *unwinnable situation* (hrv. situacija iz koje se uopće ne može „dobiti“ ili se naći pravo rješenje). Spomenuti pojam *unwinnable situation* pojavljuje se i u diskursu psihologije, često pod nazivom *double bind* (engl. dvostruko obvezujuća komunikacija) osobito po pitanju interakcije s narcisoidnim osobama.[76] U spomenutoj situaciji, jedina mogućnost je ponovno učitati ranije spremljenu poziciju, koja se mogla dogoditi i mnogo ranije – čak možda i u prijašnjoj polovici narativnog sadržaja i priče videoigre. Primjera ove igrive i narativne mehanike ima mnogo, osobito u ranijim igrama. Neki od najupečatljivijih primjera svakako su serijal avantura *King's Quest* razvojnog studija *Sierra*, kao i *Operation Stealth* (Delphine Software, 1990.), a od toga, do neke mjere, pate i neke zaista kvalitetne i kultne igre razvijenog i inovativnog narativnog dizajna i priče kao što je *Planescape: Torment*[77] i franšizni nastavak RPG serijala *Fallout 3*.[78]

Kao najilustrativniji primjer mehanicističkog, pretjerano strogog i krutog narativnog dizajna pronalazimo u jednoj od *King's Quest* igara (točnije, *King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!* iz 1990. godine). Čini se da takav mehanicistički pristup narativnom dizajnu možemo, barem ugrubo, podijeliti na tri temeljna slučaja.

a) Krivo korištenje ili propuštanje ključnoga predmeta ranije tijekom fikcijskog vremena i/ili vremena igre

U nešto kasnijem dijelu spomenute igre *King's Quest V*, potrebno je proći golemog i agresivnog jetija[79] koji glavnom liku, kraljeviću Grahamu, zapriječi

[76] Samo neki od primjera literature dostupni su na engleskom jeziku, poput knjiga *The Double Binds of Everyday Life*(2011.) autorice Marilyn Wedge i *Deconstructing Double Binds* (2015.), autora Marka Tyrrella. Također, na hrvatskom jeziku, dostupan je psihoterapeutski blog *Žarooljica*.
[77] *Planescape: Torment, BlackIsle Studios,* 1999.
[78] *Fallout 3, Bethesda Game Studios,* 2008.
[79] Mitski “snježni čovjek” koji se često povezuje s planinama Tibeta i koji je u većini inkarnacija u fikciji prikazan kao veliko, dlakavo i snažno humanoidno stvorenje.

put i počne ga napadati ako bi mu se previše približio. To nije moguće učiniti nikako drugačije osim uz pomoć pite koju se može pokupiti ranije u igri. Naime, jetija se može pobijediti i proći isključivo ako mu se baci pita u lice, nakon čega jeti izgubi ravnotežu i padne s planine. Međutim, ako je igrač tijekom bilo kojeg ranijeg trenutka tijekom vremena igre pojeo pitu (što igra dopušta i što kontekstualno ima smisla, a čak je i traženo od strane igre pri usponu na planinu, budući da Graham zbog napora ogladni, a umjesto pite potrebno je pojesti komad janjetine) nikako više nije moguće nastaviti s igrom dalje, a naravno niti s pričom. Jedini maleni znak da je pita kao potencijalno koristan i iskoristivi predmet u igri iskorištena krivo, jest maleno smanjenje bodova koje igrač skuplja tijekom igre napredovanjem i „pravilnim“ korištenjem predmeta. Međutim, etički i narativno-dizajnerski gledano, krajnja kazna koju igrač doživljava nešto kasnije u igri je neusporedivo i drastično teža.



Slika 9. Jeti je nepovratno zgrabio Grahama nakon što je Graham već pojeo pitu. Bez pite igru i njezinu priču nije moguće nastaviti.



Slika 10. Graham je upotrijebio pitu koju je ranije kupio u pekari. Jeti je dobio pitu u lice, a zatim dezorijentiran i zbunjen pada u ponor.

b) Nepravovremena ili propuštena reakcija igrača ranije tijekom fikcijskog vremena

Nadalje, tijekom već spomenute igre *King's Quest V*, dogodi se situacija u kojoj protagonist Graham susretne štakora kojega pokušava uloviti mačku. Igrač ima vrlo ograničeno vrijeme (nekoliko sekundi) da bi mačku pogodio starom cipelom koju je morao pokupiti dosta vremena ranije. Ako to igrač ne učini, mačka će pojesti štakora. Igru će upravo zbog izostanka te pravovremene reakcije biti nemoguće nastaviti nešto kasnije, budući da je štakor prijeko potreban u situaciji koja dolazi nakon nekog vremena, nakon što igrač uđe u krčmu. U krčmi protagonist Graham bude onesviješten, a zatim zarobljen i zavezan užetom u podrumu. Uzročno-posljedična logika je jasna; ako igrač pravovremenom reakcijom nije spasio štakora, štakor neće iz zahvalnosti u podrumu pregristi uže kojim je protagonist Graham zavezan. Uže je također ključno za kasniji napredak, jer se bez upravo tog užeta nije

moguće popeti uz planinsku liticu, gdje je potrebno ići. Ovakav način postavljanja zagonetki jasna je ilustracija mehanicističkog shvaćanja narativne videoigre. Do neke mjere opravdani argument bio bi tvrditi da se ovdje radi o dizajnerskoj mehanici koja ne uzima u obzir antropološku etiku niti moral, ali i da je takvo što u igrama velikom većinom nadiđeno – budući da je spomenuti *King's Quest V* zaista igra iz 1990. godine. Međutim, čini se da tome nije tako, jer ćemo u nadolazećim poglavljima vidjeti kako se spomenuti mehanicistički pristup narativnom dizajnu na suptilniji i skriveniji način itekako prenio u suvremeniji narativni dizajn i etičke izbore, kao i puteve prema različitim završecima i narativnim ishodima u videoigrama, a iznenađujuće je prisutan u mnogim videoigrama koje su izašle u posljednja dva desetljeća, što uključuje multimiljunske franšize, kao i manje produkcije.

c) Srodni slučajevi etičkih i narativno-dizajnerskih kazni

Valja spomenuti da su spomenuti etički i narativno – dizajnerski problemi koji nepravedno trajno zaustavljaju i „zaključavaju“ igrača u ranije spomenutim narativno razvijenijim igrama (a to su *Fallout 3* i *Planescape: Torment*, koje su u ovom slučaju i novije igre, izašle 1999. i 2008.) nešto drukčiji i svakako manje nepravedni od bespoštedne i suviše oštre kazne nemogućnosti nastavka igre kao što se to događa u *King's Quest V*. Naime, u tim igrama se radi o grešci djelovanja u krivo vrijeme (kao i *bugu* u programiranju igre) ili etički usmjerenog djelovanja koje igra možda suviše oštro kažnjava. U slučaju igre *Fallout 3*, moguće je samoga sebe zaključati unutar jedan od velikih podzemnih trezora, gdje igrač ostaje izoliran od ostatka svijeta, ostavljen samo s poludjelim i agresivnim stanovnicima tog trezora, koji su se otrovali halucinogenim kemikalijama koje su procurile u trezor. Spomenuti problem samozaključavanja u trezor iz kojeg nema bijega u igri *Fallout 3* nastaje uglavnom zbog igračkog eksperimentiranja s okolišem u krivom trenutku i uglavnom je u fanovskoj zajednici promatran kao greška u igri ili *bug*, a ne

zbog toga što se određeni predmet nije pokupio ili se određena reakcija igrača nije zbila u točno određenom ranijem trenutku tijekom fikcijskog vremena. Dakako, logično je pretpostaviti da je u igri *Fallout 3* riječ o propustu razvojnih programera i narativnih dizajnera, budući da kontekstualno nema mnogo smisla da se vrata spomenutog podzemnog trezora ne mogu otvoriti iznutra, kao i da igrač nema nikakvog načina da izađe van osim putem učitavanja prijašnje spremljene pozicije.

Planescape: Torment je također nešto drukčiji – naime, agresivno i nasilno ponašanje igrača prema određenim likovima kažnjava se vječnim „zatvorom" u koji glavnog protagonista (koji je poznat kao Bezimeni) baca božica po imenu *Lady of Pain* (hrv. Gospa od boli, slobodni prijevod). To se događa ako je igrač ubio previše njezinih osobnih pratitelja, rogatih humanoidnih stvorenja s magičnim moćima koji se nazivaju *dabusi*, koji su hijerarhijski važni u svijetu *Planescape: Tormenta.* Ako se ponovno i ponovno igrač zamjera *dabusima* i ubije ih previše, božica *Lady of Pain* osuđuje igrača na krajnje oštru kaznu da više ne može izaći nikamo izvan područja igre u kojemu je počinio zadnje ubojstvo s kojim je „pretjerao" i bespovratno razljutio božicu. Igru i priču više nije moguće nastaviti. Pri svakome pokušaju da se spomenuto područje napusti, božica se pojavljuje i igrač može samo promatrati kako božica usmrti protagonista, a igrač se nikako ne može obraniti niti je borba moguća – budući da se radi o animiranoj sekvenci tijekom koje nikakva interakcija nije moguća. Ipak, valja naglasiti da spomenuta situacija ima i dodatnu etičko-moralnu nijansu – igrač je, naime, svjesno odabrao ponovno i ponovno biti nasilan prema hijerarhijski važnim likovima unutar izgrađenog izmišljenog svijeta. Spomenuti slučajevi igara *Fallout 3* i *Planescape: Torment* svakako nisu istobitni kao i ranije spomenuti problemi s jetijem i pitom, kao i štakorom i užetom u igri *King's Quest V*. Međutim, može se argumentirati jesu li spomenute „kazne" za igračko eksperimentiranje i u

krajnjoj liniji, učinjene izbore s etičkom komponentom, suviše oštre, nepravedne i nepotrebne. Ovdje treba navesti i važnost komunikacije korisničkog sučelja s igračem. *Fallout 3* ni na koji način ne upozorava igrača da je nepovratno zatvoren u trezoru, već je na igračima da sami to shvate i prepoznaju, a zatim ponovno učitaju ranije spremljenu poziciju kada još (hipotetski optimistično gledano) nisu nepovratno zatvorili vrata trezora. *Planescape: Torment* ipak upozorava igrača da nakon spomenute i vrlo oštre kazne ne sprema poziciju dalje u isti digitalni pretinac, jer se igra niti priča ne mogu nastaviti dalje. Igru i priču moguće je nastaviti samo učitavanjem ranije spremljene pozicije, kada još nismo toliko razljutili božicu *Lady of Pain.* Međutim, to upozorenje dolazi *post factum*, nakon što se igra uopće više ne može nastaviti.

Uravnoteženiji i vjerojatno pravedniji sustav posljedice ima *Elder Scrolls III: Morrowind*, akcijski RPG koji se igra u velikom i otvorenom svijetu s mnoštvom likova, od kojih se mnoge može ubiti, bez obzira je li riječ o prijateljskim, neutralnim ili neprijateljskim NPC likovima. Rijetki od spomenutih likova ključni su za radnju i nastavak priče. Ako protagonist ubije nekog od likova ključnih za radnju, odmah nakon toga pojavljuje se poruka korisničkog sučelja koje upozorava igrača da s pričom neće moći nastaviti dalje, međutim, da je sasvim slobodan ostati u svijetu bez nade koji je stvorio i istraživati ga dalje, bez obzira što s glavnom i središnjom pričom neće moći nastaviti. Ovo kontekstualno ima smisla, budući da je glavni zadatak u igri spasiti čitav *Morrowind* od prijetnje zlih sila, a igrač je sudbinom i proročanstvom „odabrani“ mesijanski ratnik Nerevarine, reinkarnacija legendarnog heroja Nerevara, što je sudbina koju sada neće moći ostvariti. Ovakav način kazne je blaži i vjerojatno bolje i izravnije predočen igraču od korisničkog sučelja igre.

3. Etički aspekti suvremenih videoigara; etičko – estetsko tumačenje

3.1. Okvirni pregled etičke i estetičke analize; zastupljeni autori i djela

Ovaj rad u svojem pristupu i analizi teži biti interdisciplinaran i u ovom poglavlju najviše se bavi filozofskim perspektivama. Ovo poglavlje tematizira više perspektiva značajnih suvremenih teoretičara iz nekolicine srodnih humanističkih disciplina koje sve objedinjuje filozofska analiza. Rad promatra svoj predmet etički i estetički, a u slučaju videoigre, etička perspektiva najdublje je povezana s estetikom i estetičko-tehničkim aspektom djela. Estetički gledano, uzima se u obzir teorija Umberta Eca. O uzajamnom međuodnosu između autora i čitatelja. Eco mnogo raspravlja u okviru *Otvorenog djela*(1962.),[80] kao i u kasnijoj knjizi *Uloga čitatelja* (1979.).[81] Spomenuta Ecova stajališta vrlo su primjenjiva na suvremeno stvaralaštvo videoigara. Eco se u svojem izričaju i teorijama služi vokabularom koji je blizak programerskoj terminologiji, kao što je to, primjerice, autorsko „kodiranje“. Estetičkom dijelu analize rada u velikoj mjeri svakako pripada i Walter Benjamin jer, kad je o videoigrama riječ, svakako je riječ o mediju koji svoje postojanje duguje upravo daljnjem razvoju tehničke reprodukcije kojom se Benjamin bavi, osobito u svom tekstu *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*, koje je prvi put objavljeno 1936. godine.[82] Masovnost videoigara kao suvremenog estetičkog i etičkog fenomena može se dobro objasniti kroz prizmu filozofskog promatranja vizionarskih teorija Waltera Benjamina još iz ranog dvadesetog stoljeća. Kao logičan nastavak na Benjamina, u vidu promatranja igre kao samog medija koji prenosi sebi svojstvenu poruku, tu je kanadski medijski teoretičar Marshall McLuhan. On je još šezdesetih godina dvadesetog stoljeća predvidio razvoj internetske mreže – teoretizirajući tako o zalasku mehaničkog doba o kojemu, do neke

[80] Eco, Umberto, *The Open Work,* President and Fellows of Harvard College, 1989.
[81] Eco, Umberto, *The Role of the Reader*, Indiana University Press, Bloomington, 1979.
[82] Benjamin, Walter, *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*, Matica hrvatska, 1968.

mjere, ranije govori i Walter Benjamin, kao i nagovještaj električnog i elektroničkog doba u kojemu se trenutno nalazimo i u kojemu živimo. Ranije spomenuti, danski teoretičar i dizajner igara Jesper Juul, svakako pruža temeljiti uvid u ludički (igrivi ili *gamerski*) aspekt igre, koji je u ovom slučaju važan ontološki faktor – pitanje što čini neku videoigru uopće igrom i koja svojstva ona mora imati da bi bila autentična kao igra? Uvide u vezi s tim Juul pruža u knjizi *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Naposljetku, najdublju etičku i filozofsku srž ovoga dijela rada čine suvremeni i relevantni filozofi i teoretičari Alain Badiou i Giorgio Agamben, čije teorije pokazuju simptomatičnu i izuzetnu kompatibilnost s etičkim i narativnim aspektom videoigara. Spomenuta dva filozofa izuzetno su, također, važna za promatranje relevantnosti autentičnih izbora u videoigrama u ontološkom i etičkom smislu. U rad će se tematizirati Agambenov esej *Što je aparat?,*[83] kao i njegove knjige *Homo sacer: suverena moć i goli život* (1995.)[84] i *Izvanredno stanje* (2003.),[85] dok će Badiou u analizi biti prisutan kroz svoj tekst *Esej o razumijevanju zla* (2001.)[86]

Ovaj je dio rada i intermedijalan – uz etičku i estetičku filozofiju, osim videoigara, spomenuti će i tematizirati *film.* Neizostavno je spomenuti koliko medij videoigre duguje mediju filma, s kojim je srodan na mnogo načina i s kojim se na određeni način međusobno razvija i nadopunjuje. Film je, kao možda i najutjecajniji medij 20. stoljeća, značajno usmjerio i oblikovao suvremenu ljudsku percepciju. O tome filmski kritičar i filozof Marijan Krivak u svojoj knjizi *Suvremenosti* kaže sljedeće: „Zašto film? I, zašto, baš kinematografija? Upravo zato što ti fenomeni preuzimaju ulogu teorijskog aparata koji je istodobno umjetnost, a i medij. (…) Primat slike nad tekstom

[83] Agamben, Giorgio, *What is An Apparatus and Other Essays,* Stanford University Press, 2009.
[84] Agamben, Giorgio, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life,* Stanford University Press, 1995.
[85] Agamben, Giorgio, *State of Exception*, The University of Chicago Press, 2003.
[86] Badiou, Alain, *An Essay on Understanding of Evil*, Verso, 2001.

obilježjen je suvremenosti kulture u kojoj obitavamo.“[87] Valja spomenuti i proučiti nekoliko značajnih primjera suvremenije europske i azijske kinematografije koji pokazuju simptomatične i upadljive sličnosti s videoigrama. Filmovi koji će biti spomenuti su *Slučajnost* (1987.), *Lola Rennt* (1998.), i *Right Now, Wrong Then* (2015.) Jedna od velikih sličnosti sa spomenutim filmovima jest odstupanje od linearnog vremena i ishoda radnje, kakav je tipičan za filmsku i književnu fikciju. Spomenuta i tematizirana filmska djela predstavljaju nekoliko mogućih završetaka svojih radnji, što je ipak mnogo češći slučaj u videoigrama. Bit će riječi također o nečemu novom u kinematografiji, a to je istovremeno postojanje filmova u višestrukim verzijama, od kojih svaka ima različiti završetak. Kao primjer ovoga biti će spomenuti filmovi *Blade Runner* (1982.)i *Butterfly Effect* (2004.), to jest, preciznije rečeno – njihove kino verzije i redateljske verzije, koje postoje u isto vrijeme, a nude potpuno različite ishode i završetke. Ovaj rad će te spomenute fenomene pobliže proučiti, a potencijalno i otvoriti pitanja za daljnju raspravu.

Uzevši u obzir etiku kao temeljnu filozofsku disciplinu kojom se ovaj rad također bavi, nemoguće je ne spomenuti filozofiju Immanuela Kanta (1724 – 1804.). Stoga, valja istaknuti da se rad oslanja na kantovsko poimanje kategorija prostora i vremena, budući da su prostor i vrijeme važni faktori u videoigrama (kao i u filmu), te su od presudnog značenja za imerziju u neko djelo interaktivne fikcije. Rad spomenute kantovske postavke o prirodi prostora i vremena drži prikladnima osnovno promatranje prostora i vremena unutar videoigara, kao i osnovno rasuđivanje u vidu mehanike dizajna videoigara, tj. inherentnih mehaničkih i programskih ograničenja medija videoigre. Želim naglasiti da, unatoč temeljitom pozivanju na Agambena i Badioua koji u ovom radu očigledno imaju primat, ne odbacuje se kantovski

[87] Krivak, Marijan, *Suvremenosti,* Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet, 2012., str. 145.

kategorički imperativ niti kantovska etika. Ponajviše zato jer se sam kategorički imperativ može tumačiti kao osnovno pravilo za etičku „igru" života, ako se usudimo Kantovu moralnu i etičku teoriju, kao i uostalom bilo koju drugu etičku i moralnu teoriju, nakratko promotriti kroz prizmu filozofije igre. A igra je autentična i valjana, složiti će se mnogi teoretičari,[88] ako i samo ako su pravila poznata svima.

3.2. Videoigra kao otvoreno djelo u doba tehničke reprodukcije

Tvrdnja da je videoigra otvoreno djelo u doba tehničke reprodukcije spaja dvije teorije naratologije i estetike – jedna je teorija Umberta Eca, predstavljena u Ecovim knjigama *Otvoreno djelo* (1962.) i *Uloga čitatelja* (1979.). Druga je teorija estetike i umjetničkog djela filozofa i teoretičara Waltera Benjamina, predstavljena ponajviše u njegovom eseju *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*. Ecovo autoritativno tumačenje i suvremeno promatranje umjetničkog djela, koje se nužno i neizbježno ponovno reproducira svaki puta kada mu se ponovno pristupi, izuzetno je primjenjivo na videoigru kao medij uopće, budući da pri svakom novom pristupanju videoigri (ili učitavanjem spremljene pozicije u igri i takvim nastavljanjem), kao i pri njezinom ponovnom prelaženju, iznova reproduciramo i kroz svoju igru procjenjujemo njezin umjetnički i etički sadržaj. U svojem djelu *Uloga čitatelja*, Eco smatra kako književno djelo ne može biti način i metoda autentične komunikacije ako ne uzima u obzir čitatelja i njegova tumačenja. Čitateljev kôd tumačenja može se razlikovati od autorovog, pa autor barem do neke mjere treba uzimati u obzir čitatelja/recipijenta svoga djela te stoga razmatrati čitateljsku ulogu dok stvara i piše svoje djelo. S obzirom da se videoigre temelje na scenarijima prije nego

[88] Važnost pravila poznatih svim sudionicima igre naglašavaju Jesper Juul, Marshall McLuhan, a u krajnjoj liniji i Immanuel Kant, budući da se Kantov znanstveni i filozofski rad, koji je od epohalnog značenja, vrti oko rasvjetljavanja univerzalnih pravila praktičkog i čistog uma, koji po Kantovom mišljenju, posjeduju svi mentalno zdravi i ubrojivi pojedinci.

što programiranje uopće krene i da kao medij u sebi imaju izuzetno snažnu i važnu scenarističku komponentu, ista estetička logika vrijedi i za videoigre. Eco tako u tekstu *Uloga čitatelja* kaže sljedeće: „Čini se, međutim, da se taj očiti uvjet postojanja tekstova kosi s drugim, jednako očitim pragmatičnim zakonom, koji se doduše u povijesti teorije komunikacija prilično dugo zanemarivao, ali danas više nije tako. Lako ga je izraziti krilaticom: primaočeva kompetencija ne poklapa se nužno s pošiljaočevom kompetencijom…“[89] Eco tvrdi da se pri sastavljanju teksta, autor mora osloniti na niz kompetencija koje će njegovim izrazima unutar djela pridati sadržaj. Suradnja autora i čitatelja počiva na pretpostavljanju ukupnosti kompetencija. Zbog toga, prema Ecovoj teoriji, autor pretpostavlja „modelskog“ čitatelja koji ima određenu ulogu, koji surađuje s autorom pri interpretaciji teksta, interpretirajući tekst barem približno na način na koji ga je on sam kao autor konstruirao. Pri tome, autor djela može koristiti razne načine, kao što su npr. odabir jezika na kojemu će djelo biti napisano, biranjem leksičkog i stilističkog fonda, itd. Na isti način narativni dizajneri i razvojni programeri videoigara tekstualno i programski „sastavljaju“ videoigru, u kojoj je suradnja čitatelja (u ovom slučaju, igrača koji igra spomenutu igru) još neposrednija i izravnija te s više mogućnosti unutar same igre, jer se ne radi samo o čitateljskoj, već i o igrivoj *interakciji* s djelom. Sličnost Ecove teorije s otvorenom prirodom videoigre, također, ilustrira sljedeći navod: „Dakle, predvidjeti Modelskog Čitatelja ne znači samo 'nadati se' da on postoji, nego znači i voditi tekst tako da ga konstruiramo. Tekst ne samo da počiva na nekoj kompetenciji, nego pridonosi i da se ona izgradi. Je li dakle tekst manje lijen, a suradnja koju zahtijeva manje slobodna nego što se želi pokazati? Sliči li više sanduku s montažnim elementima kakve zovu 'kit', koja od korisnika traži da radi samo da bi složio jedan jedini tip gotovog proizvoda, ne opraštajući

[89] Eco, Umberto, The Role of the Reader, Indiana University Press, Bloomington, 1979.

mu moguće greške, ili 'lego' kockama kojima po svojem nahođenju može sastaviti mnogo oblika?“[90] Sve navedeno daje naslutiti kako potpuno idealni čitatelj ne postoji, a isto tako ne postoji niti idealni igrač. Međutim, videoigra pokušava konstruirati svog „idealnog“ igrača velikodušnijim, manje velikodušnim (ili katkad nepostojećim) *tutorialima*[91] i objašnjenjima svoga narativnog i igrivog sučelja, mogućnostima kretanja i dijaloga u igrama, kao i barem nekim naznakama kako će postavljeni sustav igre (i priče) reagirati ako igrač napravi određenu specifičnu radnju. Narativno gledano, čini se da je potrebno da igra barem do neke mjere objasni odnos djelovanja i posljedice, osobito ako promatramo autentične izbore u igrama, kao i njihove ishode. Također, ništa ne govori o tome koliko je, upravo na tragu Umberta Eca, videoigra od samih svojih začetaka otvoreno umjetničko djelo po svojoj prirodi, upravo zbog mnogostrukog načina sudjelovanja potencijalne publike i igrača, osobito s obzirom da je gledateljstvo u mnogo interaktivnijem i manje pasivnom odnosu pri konzumiranju videoigre. Tu valja uzeti u obzir potencijalno sudjelovanje igrača putem iskorištavanja programerskih greški i *bugova* u videoigrama, kao i kreiranja kombinacija sposobnosti određenih likova koje nisu bile predviđene od strane razvojnih programera. Karakteristike otvorenosti videoigre kao umjetničkog djela osobito i izuzetno dolaze do izražaja pri igranju igara s višestrukim završecima i ako u nekoj igri postoje autentični narativni izbori, koji drastično mogu utjecati na priču same igre, a još više i na doživljaj i interpretaciju svakog igrača. Hoće li neki likovi živi dočekati kraj vremena igre i priče unutar igre, u kakvim će odnosima ostati i koja će sudbina izgrađenog svijeta u igri uopće biti, svakako je izuzetno značajna i snažna karakteristika otvorenosti videoigre kao umjetničkog djela.

Walter Benjamin, filozof osobito utjecajan i dalekosežan po pitanju estetike, u svom djelu *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti* (1936.)

[90] Eco, Umberto, The Role of the Reader, Indiana University Press, Bloomington, 1979.
[91] (hrv.) uputama i instrukcijama

postulira kako umjetnost kasnog 19. i ranog 20. stoljeća prolazi kroz značajnu promjenu, osobito u vidu svoje reprodukcije. Naime, i u prijašnjim dobima ljudskog stvaralaštva reprodukcija umjetničkih djela bila je do neke mjere moguća. Ipak, Benjamin smatra kako je razina mehaničke reprodukcije tijekom kasnog 19. i ranog 20. stoljeća donijela zaista nešto novo i neviđeno do sada. Doba strojeva i strojne reprodukcije (ono što bi medijski teoretičar McLuhan nazvao mehaničkim dobom) uvelo je u proces reprodukcije umjetničkog djela do sada neviđenu razinu preciznosti, vjernosti i transparentnosti. Umjetnost i umjetnička djela, bez sumnje, su dobila na brojnosti i kvantiteti, dok su se u prirodi kvalitete određene stvari korjenito promijenile i transformirale – na određeni način, neke su se i izgubile. Ono što Benjamin naziva *aurom* umjetničkog djela mehaničkom reprodukcijom temeljito je i potpuno izmijenjeno. Za Benjamina, aura umjetničkog djela jest ono što je najdublje vezano za „ovdje i sada", na trenutnost umjetničkog djela u vremenu i prostoru kada je nastalo. Nadalje, Benjamin kao analogiju za bolje objašnjenje toga što je aura promatranje prirodnih tvorevina, budući da je aura prirodnih tvorevina jednokratna pojava daljine, neovisno o tome koliko je blizu promatraču.[92] Mehanička reprodukcija to umjetničko djelo „izdvaja" iz vremena, reproducirajući ga u visokoj (ili višoj) razlučivosti te ga čineći mnogo dostupnijim značajno većem broju ljudi. Drugim riječima, mehanička reprodukcija čini umjetničko djelo masovno dostupnim. O tome Benjamin kaže sljedeće: „*Ovdje i sada"* originala tvori pojam njegove autentičnosti. (…) Čitavo područje autentičnosti izdvaja se iz sfere tehničkog — i, dakako, ne samo tehničkog — reproduciranja. Međutim, dok autentično u odnosu na manualnu reprodukciju, obilježavajući je u pravilu patvorinom, zadržava svoj potpuni autoritet, to nije slučaj u odnosu na tehničku reprodukciju. Razlog je

[92] Kao primjer Benjamin navodi mirno promatranje brežuljkastog poteza na horizontu za vrijeme ljetnog popodneva ili grane drveta koja baca sjenu na onoga tko je ispod nje. Benjamin to doslovno naziva „udisanjem" aure tih pojava, onoga što je neodvojivo od njihovog trenutnog postojanja u vremenu i prostoru.

dvojak. Prvo, tehnička je reprodukcija u odnosu na original samostalnija nego manualna. Ona može, na primjer, istaknuti na fotografiji aspekte originala pristupačne samo pomičnoj leći koja proizvoljno bira svoj vidni kut, ali ne i ljudskom oku, ili može pomoću stanovitih postupaka, kao što su uvećanje ili usporeni snimak, fiksirati slike koje nipošto nisu pristupačne prirodnoj optici. To je prvo. Uz to se reprodukcija originala može dovesti u situacije koje nisu dostupne samom originalu. Prije svega, to mu omogućuje da pođe u susret potrošaču, bilo kao fotografija bilo kao gramofonska ploča.“[93] Tako su primjerice, operna arija ili orkestralna skladba koje su neodvojive od operne i kazališne dvorane u kojoj su izvedene, sada dostupne na vinilskim pločama (kasetama, CD-ovima ili putem digitalnog *streaminga* u novije vrijeme) i mogu se slušati u dnevnoj sobi. Ovdje ponovno valja navesti odnos videoigara s našim osjetilima, jer one možda i najimerzivnije od svih medija simuliraju način putem kojega mi, kao ljudska bića, dekodiramo i kreiramo našu svakodnevnu stvarnost. Spomenuti utjecaj videoigara na osjetila je dodatno pojačan još uvijek novom VR ili *virtual reality* (hrv. virtualna stvarnost) tehnologijom, koju neke igre koriste. Benjamin spominje i mnogo veću transparentnost i detalje dostupne u mehaničkim reprodukcijama na primjeru reproduciranih fotografija – koje gledateljstvu i promatraču pružaju uvid u ono što nije bilo planirano da bude viđeno ili promotreno kao dio tog umjetničkog djela. Ovdje svakako valja imati na umu da je tekst nastao 1936. godine, a Walter Benjamin je preminuo prerano 1940. godine. Određeni dijelovi teksta također govore o tome kako Benjamin nije predvidio kritiku filmske kulture i interpretacije filma, kao ni filmsku tematsku višeslojnost i dubinu, budući da o odnosu filma i kazališta kaže sljedeće: „Najbjednija provincijska izvedba *Fausta* ima prednost pred filmom o Faustu, jer se u idealnom smislu takmiči s vajmarskom praizvedbom. A svi oni tradicionalni sadržaji koji možemo

[93] Benjamin, Walter, *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*, Matica hrvatska, 1968.

dozvati u sjećanje pred rampom – da se u Mefistu krije Goetheov prijatelj iz mladosti, Heinrich Meck i sve tome slično – postaju neupotrebljivi pred filmskim platnom.“[94] Valja spomenuti da suvremena filmska kritika i interpretacija izuzetno uzima u obzir ovakva tumačenja i podatke, štoviše, da o navedenim činjenicama postoje dokumentarni filmovi i isječci, često prisutni u posebnim dodatcima kao i filmske rasprave u televizijskim studijima i na internetu.

Navedeni Benjaminov stav dakako da ne uzima u obzir videoigru, budući da za njegova života, kao medij i umjetnički oblik još nije postojala. Međutim, videoigra pokazuje izuzetne sličnosti upravo s Benjaminovom tezom o mehaničkoj reprodukciji umjetničkog djela, budući da videoigra kao medij duguje mehanici i elektronici ne samo svoju reproduktivnost, već i samo svoje postojanje. Elektronički stroj poput računala sposoban je također činiti isto kao i mehanički stroj u vidu reprodukcije umjetničkog djela, štoviše, to je sposoban činiti u mnogo većoj razlučivosti i razini detalja. U slučaju videoigre, dakako da se ne radi o običnoj reprodukciji, već i o samoj produkciji umjetničkog djela – budući da je računalo jedan od glavnih umjetničkih i tehničkih proizvodnih alata pri produkciji videoigara, bez obzira je li riječ o estetskom dizajnu likova, dizajniranju razina i prostora, skladanju i programiranju glazbe ili skriptiranju umjetne inteligencije. Na taj način tehničke produkcije i reprodukcije, videoigra je slična fotografiji i filmu, uz dodatak da videoigra u sebi neizbježno nadilazi mehaničku produkciju, zbog toga što je u njezinu produkciju (i u krajnjoj liniji, reprodukciju) neizbježno uključeno računalo koje ima mehaničke i elektroničke komponente. Za razliku od fotografije i filma, koji ovise o određenim vrstama aparata koje bi ugrubo mogli nazvati „hardver“, u produkciju i reprodukciju videoigre uključen je i strojni softverski kod.

[94] Benjamin, Walter, *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*, Matica hrvatska, 1968.

Čini se kako Benjaminova teza o mehaničkoj reprodukciji i njezinom odnosu s aurom umjetničkog djela vrijedi još dalekosežnije za videoigre, medij i umjetnički oblik koji Benjamin, nažalost, nije doživio vidjeti. Kao što smo ranije rekli, videoigre mehaničkim i elektroničkim sredstvima duguju ne samo svoju reprodukciju, već i svoju osnovnu produkciju. Bez obzira na razvijeno stanje mehaničke i elektroničke reprodukcije u suvremenom svijetu, videoigra (u krajnjoj liniji, kao film i fotografija) nastaju u određenom vremenu uz pomoć tehnike koja je trenutno dostupna. Bitno je spomenuti i da su se i tehnike filmskog snimanja, fotografije, a svakako i tehnike računalnog programiranja mijenjale i (uglavnom) evoluirale u vidu tehničkih kapaciteta tijekom 20. i 21. stoljeća. Velika razlika se može primijetiti upravo u razlučivosti i transparentnosti spomenutih medija – što je vrlo vidljivo u prepoznatljivim trendovima izuzetno visoke razlučivosti (engl. *high definition* ili HD) u suvremenoj kinematografiji i fotografiji. Trend inzistiranja na visokoj razlučivosti prisutan je i u svijetu videoigara, što se vidi u inzistiranju na grafici koja je se često približava fotorealizmu. Međutim, čini se da je aura umjetničkog djela prisutna barem do neke mjere i u svijetu videoigara, a u isto vrijeme i u kinematografiji, budući da visoka razlučivost može ići samo do određene točke u vidu imerzije publike i igrača. Spomenuto vrijedi za film koliko i za videoigru. Upravo o tome svjedoči pojava retro-kinematografije kao i retro-igara, naime, igara koje su svjesno i namjerno rađene grafički i razlučivo inferiornim tehnikama, hardverom i stilom da bi se stvorio određeni umjetnički dojam starijeg vremena i lošije kvalitete i/ili poslala određena estetička ili etička poruka u kontekstu samog umjetničkog djela. Možda bi se moglo pretpostaviti da je aura videoigre (koliko se već može govoriti o tome u okvirima razmišljanja Waltera Benjamina) do neke mjere povezana s razinom tehnologije pomoću koje je nastala – premda naravno, baš kao što Benjamin kaže, može biti izmještena u novije grafičko i zvučno okruženje,

ako je riječ o dovoljno kvalitetnoj i tehničko-umjetnički dobro napravljenoj reprodukciji. Slično vrijedi i za filmsku umjetnost.

Čini se kako nas transparentnost medija može dovesti samo do određene razine imerzije, što je nešto što se čini zajedničko svijetu filma i videoigre. Svijet određene videoigre može biti audiovizualno gotovo fotorealistično izgrađen, uz maksimalnu dostupnu razinu razlučivosti i transparentnosti. Međutim, ako unutar igre (i njezine priče, jer su većina videoigara sadrže neki oblik priče) nije ostvaren interaktivni momenat, tada se imerzija i uvjerljivost djela gube, a fotorealizam, ekstremna razlučivost i transparentnost medija postaju bespredmetni, suvišni ili čak kontraproduktivni.[95] Jedan od faktora koji u videoigrama pojačava imerziju svakako je osjećaj djelatnosti i mogućnosti sudjelovanja u samoj priči intimnije i izravnije nego što je to moguće u filmu, seriji ili knjizi – ovdje svakako pripada čin autentičnog narativnog izbora ili barem njegova dovoljno impresivna iluzija. Ništa nije imerzivnije od spoznaje da cjelokupnu priču ili barem neke njezine dijelove možemo svojim izborima povesti u sasvim drugačijem smjeru.

3.3. Videoigra kao medij – McLuhan i medij videoigre kao sama poruka

Videoigra je oblik umjetnosti i digitalni medij koji je, kao što smo ranije rekli, u stvaralačkoj povijesti ljudskog roda vrlo nov. Videoigru pri etičkoj i estetičkoj analizi svakako treba ontološki razmotriti s nekoliko stajališta. Jedno je od ključnih ontoloških obilježja videoigre svakako to da je videoigra prije svega – *medij*. Kao estetički i do neke mjere etički nasljedovatelj na perspektivu Waltera Benjamina svakako je kanadski medijski teoretičar Marshall McLuhan (1911. – 1980.), kojeg se povezuje s popularnom opisnom krilaticom suvremenog svijeta kao „globalnog sela“, kao i brojne uvide o tehničko-političkoj prirodi raznih medija. Srž njegovog učenja o medijima,

[95] O kontraproduktivnosti u vidu umjetničkog dojma i produkcijskih sredstava govori autor Zachary Small u članku *Video Games Can't Afford to Look This Good*, koji je objavljen u New York Timesu 2024. godine.

koje je ilustrativno predstavljeno u knjizi *Razumijevanje medija* (1964.), jest da je medij sam po sebi poruka – štoviše, da je sadržaj, koji različiti mediji prenose, zapravo sekundaran. Prema McLuhanu, svaki medij je specifičan u vidu načina na koji prenose poruku i još više, načine na koje djeluju na ljudske odnose i društvo u cjelini. Jezgrovito rečeno, poruka medija je promjena razmjera, brzine ili uzorka koje unosi u ljudske odnose.[96] Mediji iz korijena mijenjaju naše društvo i naše društvene i međuljudske odnose, kao i prostorne odnose moći u društvu. Kao ilustrativne usporedbe za to McLuhan navodi razvoj željeznice i razvoj zrakoplova. Željeznica je, prema McLuhanu, ubrzala i povećala razmjere prijašnjih ljudskih funkcija, stvarajući usporedno sa svojim razvojem nove vrste gradova i vrsta rada i ljudske razonode. Takav razvoj neovisan je o geografskom kontekstu, kao i o tome što vlak točno u sebi sadrži ili prevozi – drugim riječima, bez obzira na to koji je sadržaj željezničkog medija. Avionski prijevoz je ubrzao ljudsko kretanje, kao što je i sa svojim razvojem na određeni način poništio željeznički oblik grada i srodnih politika koje su pratile „željeznički način". Svaki medij jest, prema McLuhanu, ekstenzija i produžetak naših udova, naših osjetila i našeg živčanog sustava. Putem medija, naša tijela produljujemo u prostor. Kroz takvo razmatranje, vrlo je korisno razmotriti i još uvijek novi medij videoigre.

Može se primijetiti da McLuhan, kada vizionarski govori o suvremenom tehnološkom električnom i elektroničkom dobu koje u svom naprednijem izdanju živimo i dan danas, uvijek govori o produžavanju tijela, organa i osjetila u prostor, a nikad u obratnom smjeru. To jest, ne govori o implantatima, nadogradnjama i „poboljšavanju" čovjekovog tijela, a čak ni o ekspanziji umnog ili duhovnog stanja čovjeka. To se, povijesno gledano, teško može pripisati nedostatku ideja u fikciji, znanstvenoj literaturi i znanstvenoj fantastici koje su, budući da su ideje o implantatima u ljudsko tijelo i raznim

[96] McLuhan, Marshall, *Razumijevanje medija*, Golden marketing – tehnička knjiga, Zagreb, 2008.

nadogradnjama ljudskog tijela[97] mnogo starije od McLuhanovog razdoblja života i stvaralaštva. Možemo zaključiti da se prema McLuhanu, ljudski živčani sustav, osjetila, udovi i zapravo čitavo tijelo teži i želi ispoljiti *prema vani*, a ne mehanički ili električno modificirati samoga sebe *prema unutra* da bi pojačalo određene performanse ili funkcije.

McLuhan uvodi i svoju razdiobu medija, koje dijeli na „vruće“ i „hladne“ medije. Valja napomenuti, u McLuhanovoj specifičnoj i personaliziranoj diobi, određeni su mediji ekvivalentni formi umjetnosti (npr. fotografija ili film), dok su neki tek puki tehnički alati, kao na primjer telefon. Jednostavno rečeno, vrući su mediji oni koji u čovjekovom osjetilnom aparatu izazivaju određeno preopterećenje i šalju veliku razinu podataka s visokim stupnjem razlučivosti (HD), a promatraču i publici ne omogućavaju veliko sudjelovanje ni modifikaciju. To nije slučaj s hladnim medijima, koji pružaju manje podataka slabije razlučivosti, te zahtijevaju veći angažman i sudjelovanje svoje publike. Primjeri vrućih medija su fotografija, radio i film, dok su neki od hladnih medija slika, telefon i televizija.

Vrući i hladni mediji, kaže McLuhan, prate jedni druge i međusobno se nadopunjavaju koliko se međusobno i pokušavaju poništiti – primjerice, telefon je hladni medij, jer zahtijeva određeno sudjelovanje korisnika, dok je radio vrući medij, jer ne dopušta toliko sudjelovanja korisnika i publike te svakako prenosi veći broj informacija slušateljima. Kao što smo ranije rekli, mnogo je rasprava i svjedočanstava, kako iz umjetničke i recenzentske kritike tako i industrije, da videoigra izuzetno mnogo duguje mediju filma, kojemu je srodna na više načina. S jedne strane, videoigra ne samo da omogućava, već i

[97] *Nota bene*, ovdje se ne misli na proteze i umjetne udove, premda je princip filozofije implementiranja tehnologije u čovjeka u pravilu isti. Razlozi proizvodnje i ugradnje umjetnih udova najčešće su nastali zbog nedostatka nečeg tjelesnog što je prethodno bilo prisutno. Iz dovoljno sličnih razloga vrši se ugradnja *stent*-ova, *pacemakera* i drugih medicinskih pomagala – a ti razlozi su teži tjelesni nedostatak, zdravstveni rizik i medicinska nužda. Također, u povijesti književnosti, neka značajna književna djela o transhumanističkoj modifikaciji tijela objavljene su nekoliko desetljeća prije McLuhanovog djelovanja. Dobar primjer za to je *Vrli novi svijet* autora Aldousa Huxleyja, koji je objavljen 1932. godine.

zahtijeva mnogo više *inputa* od strane igrača, tj. eksplicitno zahtijeva sudjelovanje publike koja je u interakciji s videoigrom. Svakako se radi o mnogo više interakcije kada se usporedi s filmom, stoga bi ju prema McLuhanovoj razdiobi, svakako mogli svrstati pod hladni medij. Međutim, videoigre su (još od svojih najranijih dana) obično izuzetno pune detalja i pružaju potencijalni umjetnički doživljaj koji je visoko detaljiziran, a dobro je poznato da izuzetno veliki broj igara (i to ne samo visokobudžetne *blockbusterske* AAA igre) već godinama teže što višoj razini razlučivosti u vizualnom smislu. Iznimka ovomu bi mogle biti jedino tekstualne avanture i igre temeljene na čistom tekstu. Dakako, radi se o prilično malenom broju igara koje se temelje samo na tekstu. Doduše, treba priznati da tekstualne avanture (engl. *text based adventures*) izlaze i dan danas. Činjenica jest da su visoka razlučivost i izuzetno veliki broj detalja nešto što se razvijalo tijekom vremena i nešto što je jednostavno pratilo ekspanzivni razvoj tehnologije. Stoga, čini se da videoigra kao medij pokazuje odlike hladnog i vrućeg medija. Ukoliko ju usporedimo s filmom, utoliko ona ispada hladni medij, budući da unatoč (potencijalno) visokoj razlučivosti zahtijeva eksplicitno sudjelovanje svoje publike. Ako ju usporedimo s bazičnim programskim jezikom i računalnim sučeljem, ona ispada vrući medij, budući da pruža sadržaj višom razinom detalja i s višom razlučivosti nego MS DOS[98] sučelje ili linije komandnih skripti nekoga programskog jezika. Uz veću naklonjenost i opažanje obilježja svojstvenih hladnim medijima, osobito kada se uzme povijesni razvoj medija videoigre, ovaj rad pitanje medijske klasifikacije po McLuhanovoj podjeli, za sada, ostavlja otvorenim, kao pitanje za moguću daljnju zanimljivu raspravu.

[98] MS DOS – (engl). *MicroSoft Disk Operating System*, operativni sustav bez grafičkog sučelja korišten na prvim IBM-ovim osobnim računalima, kojeg je u velikoj mjeri smijenio (bolje rečeno, nadogradio) Microsoft Windows operativni sustav, čija je velika prednost bila grafički prikaz.

McLuhanova spomenuta knjiga *Razumijevanje medija* također uključuje posebno poglavlje koje se naziva *Igre – produžeci čovjeka*. Premda McLuhan ne razmatra videoigru po sebi kao medij, već igru općenito, očito je da pridaje veliki značaj igrama kao mediju. Za njega je igra medij komunikacije i to masovni medij komunikacije. Tu, po njemu, pripadaju i kockanje i sportovi. Nije suvišno reći da su videoigre kao medij evoluirale do mjere da nude i pristup novijoj vrsti sporta, *e-sportovima*.

Prateći McLuhanova razmišljanja, možemo doći do zaključka da su igre ključni i esencijalni produžetak čovjekova postojanja, u ontološkom, psihološkom i tehnološkom smislu. McLuhan je također neobično širok u posmatranju toga što je sve zapravo igra, doduše, baš kao i Jesper Juul, mnogo značenja pridaje pravilima koja moraju svima koji sudjeluju u igri biti poznata. Zanimljiv je i znakovit sljedeći citat: „Igra je stroj koji se može pokrenuti samo ako igrači pristanu određeno vrijeme biti marionete. (…) S toga je stajališta jasno zašto se rat naziva sportom kraljeva. Kraljevstva su vladarima ono što su naslijeđe i dohodak građanima. Kraljevi mogu igrati poker u kraljevstva kao što generali njihovih vojski igraju u postrojbe. Oni mogu blefirati i zavaravati protivnika o svojim sredstvima i namjerama. Ono što rat diskvalificira kao istinsku igru vjerojatno je ono što kao igru diskvalificira burzu i poslovanje – pravila nisu potpuno poznata svim igračima niti ih svi igrači prihvaćaju.“ Nadalje, u vidu pravila, prateći McLuhanove teoriju igre primijenjenu na ljudsku zbilju, možemo potvrditi da razna pravila (eksplicitna i implicitna, tu pripadaju zakoni, običaji, konvencije, kao i društvena „pravila igre“) svakako imaju izuzetno važno mjesto u međuljudskim odnosima, primjerice pri školovanju, odnosu na radnom mjestu, kao i u međuljudskim odnosima, prijateljstvima i romantičnim vezama. Na sličnom tragu u vidu pravila, kao što smo već rekli, razmišlja i Jesper Juul.

Pojam što ga McLuhan također uvodi u raspravu srodnu igrama (srodno teorijama W. Benjamina) jest automatizam. Upravo tu možda leži i krajnja svrhovitost McLuhanovog promišljanja o igrama kao mediju uopće. O toj pojavi McLuhan kaže sljedeće: „Možda upravo zato u visoko specijaliziranoj industrijskoj kulturi postoji očajnička potreba za igrama, jer su one jedini oblik umjetnosti dostupan mnogima. Stvarno je međudjelovanje reducirano na ništicu u specijaliziranom svijetu određenih zadataka i fragmentiranih poslova. Neka nazadna ili plemenska društva, naglo prenesena na razinu industrijskih i specijalističkih oblika mehanizacije ne mogu jednostavno razviti protuotrov sporta i igara kako bi stvorili protutežnu silu. Oni zapinju u mračnoj zbilji. Ljudi bez umjetnosti i bez popularnih vrsta igara teže automatizmu.“[99] Drugdje u tekstu McLuhan objašnjava da, prema njegovom gledištu, automatizacija predstavlja programirano znanje i da je njezina priroda elektronička, a ne mehanička. Nadalje, o odnosu automatizacije prema ljudskome radu i ljudskome stanju kaže sljedeće: „Čini se da, u ovome pogledu, logiku uspjeha predstavlja konačno smanjenje ili ukidanje izrazito teškog i mukotrpnog rada. Jednom riječju – automatizacija. Ako je to, međutim, bila pobuda za sve naše ljudske tehnologije, to ne znači da smo spremni snositi posljedice. Lakše ćemo se snaći ako taj proces sagledamo na djelu u dalekoj prošlosti, kada je rad označavao specijalističko robovanje, a samo je dokolica bila život dostojan čovjeka i život koji je omogućavao njegovu potpunu uključenost.“[100] Također, McLuhanovo stajalište jest da automatizacija kroz podjelu rada i specifiziranost proizvodi uvjete za ljudske stvaralačke, kreativne, umjetničke kao i individualističke funkcije. Teško je reći što McLuhan točno smatra o automatizaciji i njezinom učinku, međutim, ne može se reći da ju drži jednostrano dobrom niti lošom. Ona je jednostavno trenutno, postojeće stanje. Ono što se, doduše, može autentično protumačiti

[99] McLuhan, Marshall, *Razumijevanje medija*, Golden marketing – tehnička knjiga, Zagreb, 2008.
[100] McLuhan, Marshall, *Razumijevanje medija*, Golden marketing – tehnička knjiga, Zagreb, 2008.

kao opasno i zlokobno, jest automatizacija bez stvaralačke, kreativne i umjetničke funkcije – a za ista ta stvaralačka i umjetnička obilježja, ironično, sama automatizacija omogućuje uvjete u ljudskome svijetu.[101]

Zanimljivo je pak spomenuti kako se električno doba o kojemu govori McLuhan ogleda u suvremenoj interdisciplinarnoj znanosti, osobito u humanističkim i društvenim znanostima. Dakako, videoigre kao medij i pojava s time imaju neposredne veze i sjajan su predstavnik takvoga suvremenog stanja. Videoigre su svakako dio nečega što se može nazvati kreativnom industrijom. U suvremenoj ekonomiji primjerice, koncept kružne kreativnosti igra važnu ulogu. Koncept kružne kreativnosti teoretičarka kulture i ekonomistica Jasna Horvat definira na sljedeći način: „Kružnost u kreativnoj industriji nadgradnja je fenomena kreativne industrije, a počiva na suradnji sektora kreativne industrije… Kružnost kreativnog projekta ostvaruje se strateškim definiranjem cilja, vizije i misije „kružnog projekta“ te uključivanjem svih (ili što većega broja) sektora kreativne industrije. Kružni kreativni proizvodi/usluge pojačane su komunikativnosti, izvozno su atraktivni i prikladni za brendiranja.“[102] Koncept kružne kreativnosti iznimno je primjenjiv u raznim sektorima ljudske i ekonomske djelatnosti, kao što su npr. arhitektura, audiovizualna umjetnost, baština, dizajn, glazba, knjige i nakladništvo, a tu svakako spadaju i videoigre. Videoigre mogu doprinijeti promociji baštine povezivanjem nekoliko srodnih područja, kao što primjerice prikazuje članak *Kružna kreativnost u turističkom i gospodarskom povezivanju gradova-utvrda Eugena Savojskog*,[103] u kojemu se također nudi detaljni shematski prikaz kružne kreativnosti. Naposlijetku, videoigre na spomenuti „kružno-kreativni“ način mogu doprinijeti promociji i svojevrsnom

[101] McLuhan, Marshall, *Razumijevanje medija*, Golden marketing – tehnička knjiga, Zagreb, 2008.
[102] Horvat, Jasna, *Kružnost u kreativnoj industriji.* Književna revija, svezak 59,(str. 7. - 26.), Osijek, 2019.
[103] Horvat, Mijoč, Plaščak, *Kružna kreativnost u turističkom i gospodarskom povezivanju gradova-utvrda Eugena Savojskog,* Hrvatska izvan domovineIV, Centar za istraživanje hrvatskog iseljeništva, (str. 313.-319.), Zagreb, 2022. koji oprimjeruje kružnu kreativnost na promoviranju hrvatske kulturne baštine.

„brendiranju“ baštinskih i edukativnih sadržaja, kao što je to primjer i slučaj s videoigrom *Ifigenija*,[104] koja kroz interaktivnu i scenaristički oblikovanu priču približava igračima povijesni i baštinski sadržaj Narodnog muzeja Zadar. Uz videoigre, kružno kreativni multimedijalni pristup svakako uključuje, primjerice, i stripove, o čemu više govori članak *Comic Book Esthetics as a Literary Form in the Circular Creativity Process*,[105] autorice i jezikoslovke Milice Lukić.

Automatizacija je pojava i do neke mjere stanje suvremenog doba koje živimo i koje je očekivano za društva koja su nadrasla primitivnije oblike mehanizacije, kao i osnovne plemenske rituale. Međutim, slučaj jest da naši obrasci mišljenja često zaostaju za tehnološkim razvojem i razvojem svijeta oko nas samih, unatoč neprekidnom iskazivanju prirodne želje da produžimo svoja osjetila, udove i živčani sustav. Drugim riječima, bez obzira što smo poodavno izašli iz mehaničkog doba i ušli u električno, još uvijek u mnogočemu razmišljamo na mehanički (i mehanicistički) način. Mehaničko je i mehanicističko razmišljanje vidljivo je dan danas u dizajnu brojnih videoigara, što je jedna od osnovnih teza ovog rada.

U gore se navedenoj tvrdnji krije zapravo glavna poveznica sa simptomatičnim stanjem videoigara koje ovaj rad proučava kada klasificira autentični narativni izbor u njima. Videoigra je ontološki, povijesno i tehnički nešto što pripada električkom dobu, dapače, videoigra elektroničkom dobu duguje svoje postojanje.[106] Velika je pogreška stoga razmišljati o videoigri kao

---

[104] *Ifigenija,* Narodni muzej Zadar, 2024. Glavni programer igre je Želimir Periš, za narativni dizajn odgovaran je Zlatko Bukač, autorsku glazbu potpisuje Roberto Vodanović Čopor, dok je Adrijana Vidić snimila fotografije korištene u igri. Videoigra *Ifigenija* besplatna je i dostupna u cijelosti na web stranicama Narodnog muzeja Zadar.

[105] Lukić, Milica, Lendić, Slaven, *Comic Book Esthetics as a Literary Form in the Circular Creativity Process*, Lingua Montenegrina, god. XV/2, br. 30, (str. 277. - 311.), Cetinje, 2022.

[106] Lafrance, Jean-Paul, *Games and Players in the Electronic Age. Tools for Analysing the Use of Videogames by Adults and Children*, *Reseaux: The French Journal of Communication*, (str. 299. - 331.)1996. Spomenuti članak spominje direktnu tematsku vezu između prvih poznatih videoigara iz 1960-tih godina sa svemirskim letovima, koji su također pojava električnog doba. Primjer takve videoigre jest *Spacewar!* iz 1962. godine.

običnoj mehaničkoj i mehanicističkoj zagonetki, koja je time lišena svoga književnog, katarzičnog, estetičkog i krajnjeg umjetničkog potencijala. Također, loša komunikacija narativnog sučelja koja sprječava pažljivog igrača da pravovremeno otkrije mogućnosti višestrukih završetaka igre ili barem puteve prema različitim ishodima može biti tumačena kao arogancija narativnih dizajnera ili scenarista ili kao jednostavno, loš dizajn. Oboje je svakako moguće. Međutim, upotrijebimo li McLuhanovu terminologiju i shvaćanje o razlikama između prijašnjeg (mehaničkog) doba i trenutnog, elektroničkog doba, dolazimo do zaključka da je mehanicistički dizajn igara problem koji nastaje zbog neizbježno zastarjelog oblika mišljenja i shvaćanja. Čini se da možemo razmišljati i šire. Sama tendencija da u interaktivnu fikciju poput videoigre stavljamo raznolike mogućnosti puteva, razne načine ostvarenja ciljeva (primjerice, hoćemo li, ako nam je trenutni zadatak u nekoj videoigri doći na krov, do spomenutoga cilja doći penjanjem do krova ili dizalom koje vodi iz vrta), tendencija da videoigru učinimo individualiziranom i osobnom svakako je proizvod elektroničkog doba.[107] Dakako, stajalište ovog rada jest to da time videoigra u mnogočemu dobiva kao medij u vidu istraživanja svojih mogućnosti i potencijala, a u mnogočemu dobiva i publika, osobito u vidu emocionalnog i intelektualnog doživljaja. Iz toga proizlazi da se svođenje puteva do alternativnih završetaka, kao i sudbine slojevito izgrađenih i emocionalno rezonantnih likova na običnu zagonetku koja je možda krajnje implicitno postavljena putem korisničkog sučelja (ili uopće nije ni iskomunicirana, već kao igrači ovisimo o referiranju na druge materijale izvan same igre) čini kao duboka zabluda mehanicističkog i mehaničkog razmišljanja koje je sklonije već minulom mehaničkom dobu. Valja ponovno spomenuti da je, prema McLuhanu, mehaničko doba bilo doba

[107] McLuhan mnogo puta spominje kako su električno doba i medij električne svjetlosti fragmentirajući i, time posljedično, individualizirajući.

koje nije na isti način promatralo individualizam niti se na isti način odnosilo prema njemu, bilo na društvenom bilo na umjetničkom planu.

3.4. Izvanzakonski status videoigre

Dolazimo do ključnoga dijela filozofsko-etičkog uvida u prirodu tehničkog i umjetničkog djela i medija videoigre, kao i preispitivanja intimne veze videoigre s etikom i filozofijom. Ovaj će dio rada rasvijetliti, na prvi pogled možda neupadljivu, ali ipak toliko ključnu, presudnu i egzistencijalno važnu vezu između tehničkog i humanističkog aspekta videoigara. Ilustrirat će što povezuje teoriju etike, ljudski moralni kod i scenarije videoigara, a demonstrirat će i prisutnost određene etike u nekoliko ključnih segmenata videoigre – kao i to kako je moguće zapravo (u duhu Benjaminovih pogleda na zakon i pravo) „igrati se s pravom“[108] i kako videoigra to postiže. Ovo će se poglavlje osloniti na neke od ključnih suvremenih filozofa etike kao što su Alain Badiou i Giorgio Agamben, uz bitan ponovni spomen Waltera Benjamina, čija se već stogodišnja estetičko-etička perspektiva pokazuje itekako relevantna i točna.

Videoigra je, kao složeni medij koji svoje postojanje duguje mehanici i elektronici, bitno povezana s etičkim aspektima ljudskog razuma i uma, koji su u izravnoj vezi s ljudskim spoznajno-kategoričkim poimanjem zbilje. Dakako, čitava tradicija povijesti filozofije i etike ukazuje nam da je u dobroj mjeri naše spoznajno-kategoričko poimanje zbilje ono pomoću čega uređujemo smisao i uspostavljamo međuodnose unutar uže ili šire društvene zbilje. Temeljni je tehnički zakon videoigre onaj programski, budući da je u videoigri (meta)fizički moguće ono što je, barem načelno, programirano da je moguće.[109] To, primjerice, uzima u obzir slobodu kretanja (moguće je ili

[108] Benjamin, Walter, *Critique of Violence*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 236.

[109] Kao što opaža Jesper Juul, mogućnosti videoigara gotovo su neiscrpne, a često je moguće putem

zadano kretati se od točke A do točke B/C/D), moguće je sa svojime likom skočiti samo toliko metara u visinu, moguće je imati samo toliko razgovornih opcija s NPC-jevima, itd. Videoigra u svojoj biti (izuzevši autorsko pravo i intelektualno vlasništvo, koji nisu tema ovoga rada, a koji su pravni faktori koji utječu na distribuciju medija, novčanu dobit i pitanja vlasništva, ne na esenciju medija) na prvi pogled ne podliježe nikakvom ljudskom zakonu ni propisu – upravo je zbog toga u videoigri moguće *sve* – ili, bolje rečeno, sve ono što je razvojni programer odlučio i programirao da se u videoigri može. Međutim, razvojni programer je ljudsko biće,[110] s osobnim moralnim kodom i vlastitim (manje ili više osviještenim i promišljenim) etičkim stavom, dok se svakako isto može reći i za osobu koja igra spomenutu videoigru.

Dakako, slična umjetnička sloboda i kreativnost fikcije postoji i u književnosti i filmu. Ako redatelj i scenarist odluče da je u filmu, primjerice, moguće komunicirati isključivo putem telepatskih sposobnosti umjesto govora, to je (unutar toga filma, ako se film dosljedno drži zadanosti svog svijeta) zaista tako. Slično je i u književnosti, gdje je moguće, primjerice, smjestiti priču stotinama ili tisućama godina u budućnost, gdje roboti gotovo potpuno identični ljudima hodaju ulicom (od kojih mnogi ni ne znaju da su roboti). Videoigra jest u vidu pružanja slobode drugačija, jer za razliku od većine književnosti i filma, daje mnogo više autonomije i djelatnosti igraču i publici unutar svog ograničenog prostora. Moguće je, primjerice, upravljati tijelom kiborga ili dinosaura, učiniti da nas spomenuti lik „sluša“ i kreće se točno tamo gdje mi želimo, djeluje u virtualnom i stvorenom svijetu i prostoru, vrši

programskih komandi ili eksperimentiranjem s igrivim aspektom otkrivati igrive mogućnosti kakve ni razvojni programi igre nisu predvidjeli.

[110] To je tako u trenutku pisanja ovog rada. Svakako iz perspektive ne treba ispustiti razvoj AI-ja ili umjetne inteligencije (engl. *Artificial Intelligence*) unutar sfere kreativnog pisanja scenarija i razvojnog programiranja. Međutim, u ovome trenutku, automatizirano kompiliranje koda ili korištenje stavaka već postojećih scenarija i dijaloga za (opet, automatizirano) slaganje novog scenarija ne može biti smatrano kao samostalno razvojno programiranje, a još manje kreativno pisanje. U najboljem slučaju riječ je o pomoćnom sredstvu.

interakciju s NPC-jevima, a kao takav stoga trpi i posljedice svojih radnji unutar toga istog stvorenog svijeta.

Videoigra kao takva ima, na vrlo specifičan i zanimljiv način, određeni „izvanzakonski“ status kao medij i kao narativno sredstvo, upravo zbog toga jer pojedinca kao igrača neke igre može osjetilno najizravnije i najslikovitije staviti unutar prostora gdje vrijede sasvim drugačija etička i društvena pravila. Gdje je dopušteno ono što načelno u našoj svakodnevici možda uopće nije dopušteno, gdje su međuodnosi među ljudskim likovima možda sasvim drugačiji ili temeljeni na sasvim drugim vrijednostima, gdje ono što bi u našoj trenutnoj svakodnevici zvali zločin, ili barem prekršaj, nema jednake posljedice. Osim toga, može biti i mjesto gdje se činovi dobročinstva vrednuju i tretiraju potpuno drugačije. Čak i da etički i društveni običaji nalikuju našoj stvarnosti, i dalje je moguće djelovati na različite načine, kao i na načine na koje se vjerojatno ne bi usudili u svakodnevnoj stvarnosti. Drugim riječima, videoigra može stvoriti sasvim posebni, do sada u povijesti ljudskog stvaralaštva neviđeni *topos,* koji može biti, među ostalim, mjesto promatranja i razmatranja (možda čak i prevrednovanja) moralnih vrijednosti i krajnje raznolikih moralnih i etičkih postulata. Sve je to moguće zbog toga što videoigra može postati čisti stvaralački čin i događaj – čin kojim se stvara mjesto koje funkcionira prema svojima, sasvim zasebnim pravilima. Spomenuti prividni „izvanzakonski“ status videoigre najbolje prati i reflektira suvremene etičke teorije koje postavljaju etičku odgovornost bez pozivanja na zakon, odgovornost koja je nerazdvojna od neposredne situacije u kojoj se subjekt/i nalaze. Takvo „stanje“ etike pokazuje simptomatične sličnosti sa suvremenim perspektivama Alaina Badioua i Giorgija Agambena, kao i duboku sličnosti s estetičko-političkim mišljenjem Waltera Benjamina od prije stotinjak godina. Navedeni će mislioci biti razmotreni i povezani s narativnim

i etičkim aspektima videoigara. Ovaj je dio rada ključan za razumijevanje filozofskog i etičkog aspekta narativnih videoigara.

3.5. Etika pojedinačnih istina za suvremeno doba prisutna u videoigri; Alain Badiou i događaj

Za početak, Alain Badiou u svojem utjecajnom *Eseju o razumijevanju zla* (2001.) kaže kako je pojam situacije izuzetno bitan za etičku filozofiju uopće, jer ne može biti općenite etike, već samo etike pojedinačnih istina, a stoga i etika ovisi o pojedinačnoj situaciji. Badiou izrazito kritizira suvremenu etiku ljudskih prava, jer se prema njegovim razmatranjima, ista završava na „humanitarnim bombardiranjima" kao i izuzetno nasilnim oblicima političkog intervencionizma.[111] Suvremena je etika, kako kaže Badiou, degradirana u vidu toga što promatra samo „ono što se događa" i često biva svedena na različite takozvane „profesionalne etike", poput medicinske etike, etike ljudskih prava, novinarske etike, itd. Takva rascjepkana, pretjerano specijalizirana etika jest samo privid za duboki nihilizam, koji prema riječima autora Badioua, prijeti postojanju mišljenja uopće. Badiou također argumentira koliko je dalekosežan utjecaj Immanuela Kanta u etici i koliko je duboko ukorijenjeno kantovsko shvaćanje etike u brojnim zapadnim društvima. Kantovom stavu primata praktičkog uma unutar etike Badiou prigovara to što ljudsko biće, barem esencijalno i u osnovnom smislu, postavlja u položaj žrtve, položaj koji nije mnogo bolji od životinjskoga. Također, jedna je od osnovnih zamjerki da se, u etičkom smislu, pojam dobra izvlači iz već postojećeg pojma zla, a ne obrnuto. Naposlijetku, sama su ljudska prava zapravo prava da se „ne trpi" zlo, u fizičkom smislu, smislu dostojanstva ili kulturnog identiteta. Osnova etičke misli kakvu Badiou zagovara je sljedeća: etiku ne trebamo promatrati kroz apstraktne kategorije

[111] Gotovo je identični filozofski stav, izražen na estetičko-politički način u vidu narativne i potresne videoigre, prisutan u naslovu *Spec Ops: The Line*. Više riječi o etičkim implikacijama i narativnim izborima unutar priče spomenute videoigre bit će u sljedećem dijelu rada.

poput Čovjeka, Zakona ili Prava, već ju promatrati neodvojivo od samih *situacija*. Etika je kao takva neodvojiva od same situacije. Situacija se može riješiti tako da se u određenoj situaciji postupi na način koji je najvjerniji čovječnosti do granice mogućeg – primjerice, pri liječenju čovjeka koji nema boravišnu dozvolu ili zdravstveno osiguranje, liječnik se ne treba obazirati na etička povjerenstva ili ugovorne faktore kao što su „zdravstveni troškovi“ ili menadžerska razmatranja. Budući da se esencijalno *političko* iskustvo u suvremenoj zbilji izgubilo zbog primata *etičkog*, svedeni smo na bespomoćno promatranje okolnosti, a ideja ljudskih prava završava se u zlorabi te iste etike vrhovnih državnih i korporativnih struktura u stjecanju bogatstva i nasilnim vojnim akcijama prividno „humanitarnog“ karaktera, koje uglavnom služe svrhama neobuzdanoga strateškog interesa, kao i gušenju svakoga oblika emancipatorne politike u suvremenome svijetu.

Badiou promatra svrhu pojma 'Čovjek' u vidu toga da je čovjek izuzetno sposoban pružiti otpor u odlučnosti da ostane ono što jest – upravo suprotno pojmu žrtve i suprotstavljeno poimanju ranjene zvijeri koja mora strahovati od nasilja i smrti te se stoga mora zaštititi „ljudskim“ pravima. Drugim riječima, za Badioua, Čovjek je *nešto drugo od smrtnog bića*.[112] Kako kaže Badiou o svojoj definiciji čovječnosti: „U svakom slučaju, subjektivacija je besmrtna i čini Čovjeka. Bez toga, ostaje nam samo biološka vrsta, stvorenje koje hoda na dvije noge i nema perje i koje na prvi pogled nije jako simpatično.“[113]

[112] Ovakva definicija pokazuje sličnosti i sa psihološkom definicijom koju primjenjuje Viktor Frankl (1905. – 1997.), utemeljitelj logoterapije koji je preživio koncentracijske logore za vrijeme Drugoga svjetskog rata. Frankl svoju logoterapijsku definiciju i pristup čovjeku kao biću koje ima krajnji izbor izvodi upravo iz svojega logorskog iskustva. Pri navodu Badiou navodi primjer iz knjige *Priče sa Kolime* autora Varlama Shalamova, koja opisuje teške sudbine i životne uvjete u sovjetskim logorima. U svakom slučaju, jasno je da je u oba slučaja definicija prirode samog čovjeka izvedena iz krajnje teških i ekstremnih okolnosti života.

[113] Badiou, Alain, *Esej o razumijevanju zla,* str. 12 (digitalno Kindle izdanje)

Ono gdje Badiou postaje matematičko-ontološki specifičan jest njegova definicija *događaja*. Događaj se dogodi kada se ostvaruje 'nešto drugo' od situacije, mišljenja, institucionaliziranog znanja, nešto što je nepredvidljivo. Nadalje, u središtu svake moguće situacije, nalazi se 'smještena' praznina oko koje je organizirano mnoštvo situacija. Na određenu vrstu događaja možemo naići (barem simuliranu) u brojnim narativnim videoigrama i dostupnim videoigrama u izborima, jer se velika većina izbora vrti oko simulacije nečega što bi Badiou uistinu nazvao događajem. U pitanju su, barem za subjekta koji igra neku narativnu videoigru i suočen je s izborima, što implicitnima što eksplicitnima, određene i vrlo specifične situacije unutar okvira neke priče i kreiranog svijeta. Premda ne možemo otići tako daleko i reći da videoigre predstavljaju *događaj* u političkom ili metafizičkom smislu (što je onako kako ga Badiou predstavlja i postulira), videoigre svakako mogu biti promatrane u odnosu s Badiouovom formulacijom događaja i situacija. Izbori koji su povezani sa situacijama koje igrači susreću u narativnim videoigrama svakako se podudaraju s Badiouovim poimanjem situacijske etike koja nije utemeljena na pravnoj tradiciji, ljudskim pravima, društvenim normama ili bilo kakvoj apstraktnoj ideji. Jedino ograničenje situacije u kojoj donosimo izbor jest *situacijsko* – to jest, u videoigri je moguće na određeni način utemeljiti sasvim novi svijet koji je ograničen jedino sobom i unutar sebe. Upravo zbog izuzetno visoke specifičnosti kakvu priča igre donosi, osoba koja igra videoigru može određeni izbor doživjeti u potpuno novome i izgrađenom svijetu – svijetu koji može izuzetno oponašati našu suvremenu civilizaciju, ali isto tako može biti i sasvim različit od nje. Priča videoigre može nas vrlo uvjerljivo staviti pred simulaciju događaja, ako je riječ o izboru koji je, u kontekstu izgrađenog svijeta priče, dovoljno transformativan i nepredvidljiv.[114] Dakako, osoba koja

[114] Recimo, izbor koji utječe na sudbinu svijeta i čovječanstva unutar fiktivnog svijeta videoigre. Primjerice, tijekom priče igre otkrili smo postojanje nestabilnih nanobotova koji imaju revolucionarnu potencijalnu primjenjivost u medicini i računarstvu, ali u isto vrijeme predstavljaju veliku opasnost zbog nestabilnosti i potencijalno ih se također može iskoristiti kao izuzetno opasno oružje. Naš je izbor na kraju igre sljedeći,

igra videoigru ostaje u svojevrsnoj „sigurnoj zoni“, budući da je badiouovski transformativni i nepredvidljivi događaj često potresne, društveno transformativne i potpuno nepredvidljive prirode. Drugim riječima, situacijski izbor u narativnim videoigrama (potencijalno s krajnjim posljedicama) može biti na razini *simulacije događaja*, a narativna videoigra može biti izuzetno prikladno sredstvo za etičko osvještavanje, preispitivanje i vježbanje procesuiranja takvih događaja. Kada se govori o videoigri, govori se o mediju i umjetničkom izričaju, kojega ne treba miješati sa svakodnevnom zbiljom etičkog i političkog. Ipak, zbog audiovizualne i tehnološki potpomognute imerzije koju videoigra pruža (možda) uvjerljivije od bilo kojeg drugog medija, možemo reći da narativna videoigra ne može sama proizvesti događaj, ali nas svakako može *približiti* događaju sa sigurne kontemplativne i praktičke udaljenosti.

S tumačenjem etičkih odrednica Alaina Badioua možemo se ili ne moramo slagati, međutim, njegovi su etički postulati svakako primjenjivi na brojne videoigre koje pred igrača stavljaju simulacije događaja. Dakako, i drugi etički okviri i razmatranja drugih filozofa također mogu biti primjenjivi. Međutim, upravo zbog potencijalno velikog broja ishoda neke situacije i nekad implicitnoga, a nekad eksplicitnoga, saznavanja i upoznavanja internih pravila o izgrađenom svijetu putem korisničkog sučelja, Badiouov pristup etici ispada izuzetno kompatibilan sa situacijsko-izbornom naravi narativnih videoigara. Pod saznavanjem i upoznavanjem internih pravila izgrađenog svijeta, u ovome se radu pretpostavlja postupna interakcija igrača i videoigre putem korisničkog sučelja, koje mora biti dovoljno transparentno da se igrač/publika ne osjeti izgubljeno ili potpuno prepušteno samima sebi, a opet dovoljno

hoćemo li: 1) revolucionarnu i potencijalno vrlo opasnu nanotehnologiju obznaniti svijetu i pustiti stvari neka se dalje odvijaju same, 2) zatajiti je čovječanstvu konspirativnim metodama i ostaviti ju na korištenje isključivo samima sebi ili 3) tu tehnologiju potpuno i korjenito uništiti, premda opcija uništenja znači uništenje velikog tehnološkog napretka i ubojstva određenih ključnih znanstvenika koji su tu tehnologiju razvili.

implicitno i izazovno da ne vodi igrača za ruku i ne uništava imerzivnost i uvjerljivost. To ima smisla, budući da nas situacije kakve poznajemo u ljudskoj društvenoj i političkoj zbilji (a ako pratimo teoriju Alaina Badioua, autentični *događaji* još mnogo manje, budući da su nepredvidljivi i transformativni za našu zbilju) svakako ne drže za ruku i ne olakšavaju tumačenje.

3.6. Videoigra kao aparat; etičko-estetička analiza Giorgia Agambena

Giorgio Agamben živući je filozof suvremene etike i politike, čija se perspektiva također simptomatično poklapa s etičko-estetičkom pojavom videoigara. Agambenova je etička i politička misao izražena u knjigama *Homo Sacer: Suverena moć i goli život* (1995.) i *Izvanredno stanje* (2003.). Agamben jasno artikulira kako je, baš kao i Alain Badiou, protiv pojma etičke odgovornosti, kao i protiv pravosudnog ili pravnog poimanja etike u suvremenom dobu. I Agamben ima što reći o tehnici i estetici, osobito u svom spisu *Što je aparat?*.Vrijedi promotriti kako Agambenova definicija aparata odgovarajuće pozicionira videoigru u suvremenom svijetu s tehničke, etičke i političke perspektive. Agambenova je definicija aparata šira od opisa mehaničke sprave ili definicije nekakvoga uređaja za kućnu ili industrijsku upotrebu koja bi čitatelju prva mogla pasti na pamet. Agamben aparat definira u kontekstu biopolitike – suvremenog političkog stanja moći u kojemu su goli život i temeljne biološke funkcije egzistencije pojedinca duboko povezani i međuovisni s aktualnim strukturama državne moći.[115] Prema Agambenu, mobitel je također svakako aparat. Međutim, aparatom možemo zvati sve ono što pokriva određene odnose moći. Agamben o aparatu kaže sljedeće: „Aparat

[115] Izraz biopolitika Agamben preuzima od francuskog filozofa Michela Foucaulta, koji je temeljito istraživao tu pojavu sredinom 20. stoljeća. Biopolitika je svojstvena suvremenijem dobu, očita u razvoju i poboljšanju kvalitete života s jedne strane, kao i razvoju različitih oblika etatističke i korporativne kontrole tog istog života s druge. Foucault dobar primjer suvremene biopolitike nalazi u institucijama suvremenog školstva, zdravstva i zatvorskog sustava. Primjerice, gdje smo nekoć imali grubo fizičko kažnjavanje i maltretiranje ljudi optuženih za kriminal, sada imamo pokušaje rehabilitacije i psihološke tretmane.

je, prije svega, stroj koji proizvodi subjektivacije, a samo kao takav je ujedno i stroj koji služi za upravljanje."[116] Bez proizvodnje subjektivacije, aparat postaje samo instrument nasilja. Korištenjem određenog aparata (ili prolazeći kroz određeni aparat moći, primjerice, zatvorski sustav ili zdravstveni sustav) u isto vrijeme prihvaćamo i gubimo određenu razinu osobne subjektivnosti. Izlaskom iz zatvora, osoba poprima etiketu bivšeg kažnjenika ili delinkventa. Također, prolaskom kroz zdravstveni sustav, osoba dobiva subjektivacijsko obilježje pacijenta. Prolaskom kroz obrazovni sustav, osoba dobiva subjektivacijsko obilježje učenika ili kolokvijalno rečeno, „školarca". Igranjem videoigara, poprimamo subjektivacijska obilježja gamera ili igrača (kao i, dakako, i gamerica ili igračica). Prije svega, intuitivno nam je već razumljivo da je za proizvodnju medija videoigre potreban određeni aparat (računalo),[117] dok je aparat također potreban i za njezino konzumiranje (igraća konzola ili također računalo). Videoigra je sama po sebi aparat – kao i cjelokupna industrija proizvodnje i distribucije videoigara, a aparat je u dobroj mjeri i međunarodna (do neke mjere organizirana) *gamerska* zajednica. Identificirajući se kao *gamerica* ili *gamer* dobili smo neke karakteristike subjektivnosti, no u isto vrijeme smo neke dijelove subjektivnosti i izgubili – a svakako smo se pri tome i ograničili. *Fandome* (zajednice fanova) svih umjetničkih medija, bez obzira je li u pitanju filmofilija ili audiofilija ili bilo što slično svakako također možemo promatrati kao aparaturne generatore subjektivacije i desubjektivacije u isto vrijeme. Osobito elektronički aparati, poput mobitela, televizije ili računala, prema Agambenu danas više ne proizvode toliko subjektivaciju, jer ne proizvode identitet (jer biti obični korisnik mobitela teško da se može nazvati identitetom ili subjektivacijom) već sve jače i jače provode desubjektivaciju. U usporedbi s time, filmofilija ili

[116] Agamben, Giorgio, *What is An Apparatus and Other Essays,* Stanford University Press, 2009.
[117] Aparatom u Agambenovom smislu možemo svakako promatrati industriju proizvodnje i distribucije videoigara, računala i čitavu računalnu industriju, baš kao i film i cjelokupnu filmsku industriju.

gaming su vjerojatno jače subjektivacije i „jači“ identiteti – koji dakako, nedvojbeno isto tako dijelom oduzimaju dio subjektivizma. Agamben o tome kaže sljedeće: „Onaj tko dopusti da ga zarobi aparat „mobilnog telefona“ – kakav god intenzitet želje ga možda pokretao – ne može steći novu subjektivnost, već samo dobiti broj kroz koji ga se, eventualno, može kontrolirati. Gledatelj koji provodi svoje večeri ispred TV uređaja dobiva, u zamjenu za svoju desubjektivaciju, frustriranu masku ljenčine na kauču ili to da ga se uključi u statistike gledanosti određenih programa.“[118] Pod pojmom „zarobljavanja“, možemo pretpostaviti da je riječ o potpuno prožimajućemu, površnome i nekritičkom korištenju određenog aparata, njegovog uzimanja zdravo za gotovo, bez ikakvog dubljeg razumijevanja ili propitivanja.

Bez obzira što Agamben govori o korištenju aparata, na sličan je način, unatoč dubljoj subjektivaciji i konkretnijem sadržaju, problematično igranje videoigara na potpuno nekritički način, kao i prihvaćanja etikete gamera ili gamerice potpuno zdravo za gotovo. U slučaju igranja igara, osoba koja igra videoigru također je i sukreator igrivoga i umjetničkog sadržaja, kao i same priče u kojoj sudjeluje. Suvremeno elektroničko doba i suvremene narativne videoigre s višestrukim izborima idu sve više i dublje u tom smjeru. Igrač može još i više sudjelovati ako priča sadrži autentične narativne izbore – to je čimbenik sudjelovanja kojemu mogu doprinijeti i kreatori igara i igrači. Još jedan od načina aktivacije jest dijeljenje iskustva i razmjena mišljenja o videoigrama, budući da mišljenjem i stvaralaštvom prestajemo biti obični i puki konzumenti. Također, zavodljivo bi bilo reći da bi rješenje moglo biti u „pravilnom“ korištenju raznih aparata. Prema Agambenu, ne postoji pravilno korištenje aparata – uvijek ćemo neizbježno na određeni način pogriješiti u tome, budući da svaki aparat (tehnički ili u širem smislu) dolazi s određenom razinom subjektivacije i desubjektivacije. Slično je i u slučaju igranja

[118] Agamben, Giorgio, *What is An Apparatus and Other Essays,* Stanford University Press, 2009.

narativne videoigre i narativnih izbora unutar igara – svaki izbor koji donesemo je i pogrešan i točan u isto vrijeme, upravo zbog toga što taj izbor autentično postoji unutar videoigre. Možda je još i bitnije kako smo do određenog izbora, odluke i rješenja situacije uopće došli, kao osobe koje igraju narativnu videoigru, kao i kako određena situacija predstavljena u videoigri stoji u odnosu s našim promišljanjima, vrijednostima i osjećajima. Kao pokušaj dodatne subjektivacije jesu i tipologije izbora i tehnike iščitavanja postojanja izbora kakve primjerice ovaj rad nudi, kao i tumačenje transparentnosti i pravednosti narativnog dizajna i korisničkog sučelja koje nas više ili manje navodi na izbore unutar videoigre. Na određeni poetski i ironični način možemo reći, posudivši pri tome tekst pjesme engleskog kantautora Jamesa Blunta – „Daj mi neki razlog, ali ne daj mi izbor, jer ću ponovno i jednako pogriješiti“[119] kada je riječ o narativnim izborima u videoigrama, kao i o upotrebi aparata općenito. Agamben govori o mogućem profaniranju aparata ili obnavljanja u općoj upotrebi onoga što je korištenjem istih tih aparata ljudima uzeto i što biva izdvojeno. Sociološki rečeno, trebalo bi, umjesto gamera ili igrača postati playerica, player ili aktivni suigrač/ica.

U vidu subjektivacije igrača, također je važno razmotriti i potencijalno udruživanje određene skupine ljudi u *fan grupe*, koje također imaju svoje značajno mjesto u suvremenom svijetu, a mnoge su od njih svoj život počele korespondencijom u gamerskim časopisima 80-ih i 90-ih godina 20. stoljeća. Kako kaže Bukač – „Oko komunikacije na temu igara su se formirale fan grupe koje je povezivala ne ljubav prema videoigrama u cjelini, nego ljubav prema nekom žanru ili čak prema samo jednoj igri.“[120] Fanovska kultura uistinu jest značajan i relevantan faktor, a možemo pretpostaviti da doprinosi i određenoj subjektivaciji barem nekih pojedinaca koji u njima sudjeluju.

[119] (engl.) *“Give me reason, but don’t give me choice, ‘cause I’ll just make the same mistake again.”* Blunt, James, *Same Mistake,* album *All the Lost Souls* (2007.), Atlantic, Custard
[120] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.

Bukač to detaljnije opisuje na sljedeći način – „Naime, postoje i fan kulture koje aktivnije sudjeluju u kreiranju novih, neslužbenih priča, vezanih za likove u omiljenim serijama/knjigama/filmovima. Tako je uloga fanova i fan-kulture bila, uz uloge vezane za tajne, i u stvaranju takozvane fan-fikcije. (…) Fan fikcija se etablirala kao žanr, na što ukazuje i nagrada Hugo za najboljeg fan pisca koja se svake godine dodjeljuje piscima radova povezanih sa znanstvenom fantastikom ili fantastikom.“[121] Upravo spomenuta nagrada govori o relevantnosti fanovskih zajednica, dok se spomenuta nagrada može smatrati „integrirajućim i institucionalnim odgovorom“ etablirane krovne organizacije *The World Science Fiction Society*, koja dodjeljuje spomenutu Hugo nagradu, koja je u svijetu književnosti poznata kao „Oscar za znanstveno fantastičnu i fantastičnu književnost“. Spomenuto je sudjelovanje fanova još jače kod medija videoigara, budući da određena razina programerskog znanja dopušta izradu *modova*, što je digitalni sadržaj koji su modificirali ili kreirali sami igrači, s ciljem izmjene, poboljšanja ili proširenja izvorne igre. Postojanje službeno odobrenih *editora* (hrv. uredničkih alata) koji dolaze uz neke igre u kojima igrači mogu sami i bez kompleksnog i specifičnog programerskog znanja raditi svoje zadatke, misije, avanture i borbe uz korištenje mehanike, strukture i okoliša iz izvorne igre svakako dodaje novu dimenziju u interaktivnost s autorima, razvojnim programerima i izdavačima. Spomenuta interakcija može se promatrati i kao određena (re)subjektivacija putem interaktivnosti i potencijalne kreativnosti, budući da se radi o autentičnom stvaranju unutar jednoga te istog tehnološkog medija. Subjektivacija je i razmatranje filozofskih i stvaralačkih implikacija toga procesa prisutnog u domenama tehnike i tehnologije.

[121] Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre*, AGM, Zagreb, 2025.

3.7. Izvanpravna etika i imaginacija u doba videoigara; što to znači *igrati s pravom*?

Alain Badiou, Giorgio Agamben i Walter Benjamin slažu se u jednoj točki. Suvremena etika treba biti ponovno promišljena kao nešto izvanpravno i nešto što nije (možda i ne može biti) pravno normirano, kao i nešto što nije nužno univerzalno očekivano za čitavo čovječanstvo. Tu je Agamben, primjerice, vrlo eksplicitan, osobito u svome djelu *Izvanredno stanje,*[122] gdje kaže kako je pokušaj upisivanja izvanrednog stanja u ustav, što je snažna tendencija suvremene pravne i političke misli, neizbježno osuđen na nerazrješivo proturječje, propast i u krajnjoj liniji – beskorisnost. Prema Agambenu, u slučaju razmatranja bilo kakvoga izvanrednog stanja, treba razjasniti kako je riječ o pokušajima da se pravno normira nešto što je (trenutno) izvan zakona. Svaki je autentični politički čin ujedno ,barem do neke mjere, i čin otpora, to jest, svaki autentični politički čin otpora ujedno je i onaj koji nužno i neizbježno stoji izvan trenutne pravne klasifikacije. Izvanredno stanje neizbježno pokazuje veze s pravom ljudi na otpor. Također, Agamben kaže kako je važno razlikovati prava i lažna izvanredna stanja. Lažno je izvanredno stanje vrsta izvanrednog stanja koje je iznuđeno i prikazano kao predstava, što se uobičajeno čini iz visokih centara moći, s vrha prema dolje, s određenim usmjerenim agendama. Kao dobar primjer lažnog izvanrednog stanja u svojim predavanjima Agamben navodi događaje od 11. rujna 2001. godine.[123] Naš je zadatak, kako kaže u svojim predavanjima, artikulirati pravo, autentično i „ono naše“ izvanredno stanje, stanje koje nije iznuđeno i simulirano od strane centara etatističke ili korporativne moći.[124] Mogućnosti su tumačenja što bi bilo autentično izvanredno stanje fascinantne i široke – primjerice, tu bi se

[122] Agamben, Giorgio, *State of Exception*, The University of Chicago Press, 2003.
[123] Radi se, dakako, o napadu na zgrade Svjetskog trgovačkog centra u New Yorku, što se odvilo 11. rujna, 2001. godine.
[124] Giorgio Agamben, *The State of Exception. Der Ausnahmezustand,* 2003. (serija predavanja na European Graduate School)

moglo raditi o bojkotima, različitim oblicima pasivnog (potpuno individualnog ili do kraja omasovljenog) otpora, potpunim ignoriranjem nametnutih propisa u izvanrednim stanjima koje sami prosudimo kao lažna i tomu slično. Lažno izvanredno stanje pokazuje sličnosti s Badiouovim opisom novosti koja nije nužno događaj, što je povezano s Badiouovim pozicioniranjem zla – koje definira kao *simulacrum*. Badiou kao primjer novosti i svojevrsnog *simulacruma* koje nije autentični događaj navodi nacionalsocijalističku revoluciju iz 1933. godine, koja se oslanjala na posuđenu terminologiju revolucije, socijalizma i prekidanja sa starim poretkom, iz francuskog revolucionarnog perioda iz 1792., kao i boljševičke revolucije iz 1917. Simulirani model revolucije s posuđenom terminologijom nije imao općenitost ni ukupnost situacije (karakteristika srži događaja, koja je praznina, ne isključuje niti sputava bilo koga), uključivao je samo takozvanu „arijevsku rasu“, isključujući pri tome sve ostale i sve drugo.

O etici u suvremenom dobu Badiou razmišlja slično kao Agamben, kada iz svoje matematičko-ontološke perspektive, kaže da je etika neodvojiva od situacije, to jest, od događaja koji sadrži potencijalnost svih mogućih ishoda neke situacije. Opet, videoigra kao *topos* povezuje oba suvremena mislioca. Videoigra je uistinu mjesto određene vrste koje može stvoriti i artikulirati (barem virtualno u nedostatku prave riječi) izvanredno stanje i kreirati mjesto na kojemu je pravni poredak dokinut, a zatim ponovno uspostavljen – na način na koji su dogovorili razvojni programer, scenarist i – u određenoj i značajnoj mjeri – osoba koja igra videoigru, sudjelujući unutar tog mjesta, sa svojim izborima (su)kreirajući privremeno i virtualno mjesto izvanrednog stanja. Dakako, videoigra pokazuje očite karakteristike simulacije, no upravo u tome leži „bit“ i ono što ju sprečava da postane simulacijom ili *simulacrum*. *Simulacrum* ponajviše teži „prodati se“ kao pravi i autentični događaj ili izvanredno stanje. Videoigra ne laže o tome da nije stvarna na način kao naš

svakodnevni svijet. Da bi zaista estetički i etički doživjeli videoigru, potrebno je biti svjestan i do neke mjere izmaknut od nje same, baš kao i u slučaju filma. Naposljetku, ako bi netko bio uvjeren da je videoigra koju trenutno igra potpuno stvarna u našoj svakodnevnoj zbilji (baš kao što je slučaj i s filmom), taj netko bi vjerojatno bio osoba koja je potpuno izgubila odnos sa stvarnošću i vjerojatno bi joj bila potrebna pomoć i savjetovanje. Potencijal promišljanja videoigara kao pomoćnog sredstva za artikulaciju privremenih izvanrednih stanja i barem razmišljanje o autentičnim izvanrednim stanjima sasvim sigurno još nije ostvaren, a dakako, ne treba gubiti iz vida da su videoigre još uvijek novi medij. To naravno sve ostavlja mjesta za daljnju raspravu i istraživanja.

Povijesno, tijekom ranijeg 20. stoljeća, prethodeći prilog ovakvom razmišljanju, pružio je Walter Benjamin, ponajviše svojim tekstom *Prilog kritici sile* iz 1921. godine.[125] Tekst *Prilog kritici sile* pravi je primjer detektiranja biopolitičkog stanja modernije države 20. stoljeća i pripadajuće joj filozofije prava. Također, srodne tematike je tekst *Pravo na upotrebu sile*.[126] Benjamin na svoj specifični, esejistički način preispituje odnose sile zakona i fizičke egzistencije, i dok istražuje i neugodne dublje implikacije postojanja suvremenog pravnog sustava uopće. Benjamin navodi kako ne treba gubiti iz vida da svaki pravni sustav ima krajnji interes zaštititi samoga sebe i svoje postojanje. Svaku moguću silu koja ga može ugroziti, zakon obično smatra kao nepoželjnu ili drugim riječima, nezakonitu. Benjamin stoga, također, promatra biopolitiku u svoje vrijeme, to jest, odnose moći i zakona isprepletene s golim životnim funkcijama pojedinca, koju gleda do neke mjere kao rezultat uvjerenja o svetosti života – kada se sam život

[125] Benjamin, Walter, *Critique of Violence*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 236.
[126] Benjamin, Walter, *The Right to Use Force*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 231.

pretpostavlja bilo kakvoj drugoj karakteristici i obilježju koje taj i takav život sadrži. Nije nevažno spomenuti da Benjamin i kritizira, kako sam kaže, mehanicističke načine razmišljanja, koji ispadaju duboko neprecizni i cinični za preispitivanje društveno političke situacije u 20. stoljeću. U tekstu *Pravo na upotrebu sile* jasno kaže sljedeće: „Vrlo je moderna pogreška koja se javlja iz vrlo mehanicističkih načina razmišljanja da bilo koji kulturni poredak može biti izgrađen iz zadovoljavanja minimalnih potreba, kao što je primjerice, fizička egzistencija.“[127] Uz sva dalekosežna politička i pravna razmatranja, Benjamin je također zaokupljen problemom i ljudskom sposobnošću imaginacije, čemu posvećuje istoimeni esej *Imaginacija*.[128] Za imaginaciju kaže kako je sasvim posebna ljudska odlika, koja također ima svoj vrhovni zakon. Prema Benjaminu, osnovni je zakon imaginacije da ona razobličuje forme, međutim, ona također nikada ne uništava. Umjesto toga, manifestacije imaginacije javljaju se u području forme u kojima se potonja razobličuje. Svako umjetničko djelo započinje u imaginaciji. Imaginacija međutim, sama za sebe nije sposobna izgraditi umjetničko djelo, zato jer – „(…) kao rasformirajući agent ona se uvijek mora pozvati na nešto formirano izvan sebe same, koje zatim, kada to nešto uđe u djelo, mora postati od ključne važnosti za djelo. (…) Kadgod takav formirani element ne uđe u djelo, već ostaje na udaljenosti od samog djela, zbog razloga kao što su sentiment, pathos ili ironija, takva djela se odnose prema svijetu formi kao prema tekstu na koji daju komentar ili arabesku. Zbog toga što ukazuju na nešto izvan sebe samih, nisu više čisto umjetničko djelo koliko su zagonetke.“[129] Zanimljivo je kako Benjamin, barem implicitno, u svojemu mišljenju također kritizira mehanicističke obrasce mišljenja, a opaža da pri (ne sasvim uspješnom)

[127] Benjamin, Walter, *The Right to Use Force*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 232.
[128] Benjamin, Walter, *Imagination*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 280.
[129] Benjamin, Walter, *Imagination*, *Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1(1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press,London, England, str. 281.

pokušavanju stvaranja umjetničkog djela, također nastaje nešto slično zagonetkama, nego onome što bi mogao nazvati autentična umjetnost. Vrlo slično se, prema mojem mišljenju, događa s videoigrama koje upadaju u klopku mehanicističkog razmišljanja i pretvaraju se u zagonetke ne mnogo drukčije od Rubikove kocke ili križaljke s nevjerojatno dobrom i razvijenom tehnološko-tehničkom produkcijom.

Uzevši u obzir širinu i dubinu književno – stvaralačkog korpusa Waltera Benjamina, za pretpostaviti je (da je poživio duže) kako bi, vrlo vjerojatno, videoigre podvrgnuo svojoj stanovitoj i slojevitoj analizi. Videoigra uz pomoć mehaničkih i elektroničkih sredstava za proizvodnju i produkciju, može proizvesti prostor koji je, na određeni način, potpuno oslobođen od sile, a u isto vrijeme, može simulirati sve vrste sila što Benjamin spominje u svom tekstu *Prilog kritici sile.* Prema Benjaminu, problematične su i sila koja uspostavlja pravo, koju naziva mitskom silom, kao i upravna sila, koja služi održavanju prava. Jedina prihvatljiva sila jest ona koja je božanska, budući da je, prema Benjaminovom stajalištu, jedini autoritet koji može „suditi“ o krajnjoj opravdanosti ciljeva. Božansko nasilje jest spontani iskaz života samoga koji je suviše dugo nešto trpio ili bio ograničen (doduše ne u svrhu dokazivanja njegove svetosti), već život koji žudi jedino za samim sobom i svojim (božanski legitimnim) ostvarenjem. Takva sila nije sredstvo, već isključivo manifestacija. Videoigra kao takva nudi jedinstvenu mogućnost kreiranja privremenog svijeta i pravila u kojima se može ilustrirati svaka od spomenutih sila – čak i božanska sila, ili barem nešto najbliže njezinom prikazu. Narativna videoigra, sa svojim gotovo neiscrpnim mogućnostima, u vidu kreativnosti narativnih dizajnera i scenarista, podložna sustvaranju od strane igrača, ima mogućnost prikazati, rasvijetliti i u prvi plan staviti razne oblike sile – a dakako, valja uzimati u obzir da narativne videoigre sve češće tematiziraju teme poput nužne samoobrane, revolucije i emancipacije, koje

dakako nisu nužno uopće božansko nasilje samo po sebi, no mogu dati priliku da se ono pojavi i ilustrira.



Slika 11.„Probuđeni“ humanoidni androidi lišeni bilo kakvih ljudskih i građanskih prava u igri *Detroit: Become Human* koji masovno traže prava na ulici, neposredno prije napada interventne policije. Mogući prikaz božanskog nasilja? Opcije prikazane pored simbola tipki su, od vrha prema dnu: (hrv.) klekni, sjedni, podigni ruke, podigni šaku.

3.8. Videoigra u odnosu s filmskim medijem – vrijeme, ishodi i završeci

Malo je za reći da videoigra izuzetno mnogo duguje mediju filma, s kojim se na određeni način nadopunjuje. Značajni i vrijedni doprinosi razumijevanja veze između filma i videoigre na domaćoj sceni svakako su esej „Igralačka pazbilja“ (dostupno u knjizi *Filmske marginalije*)[130] i knjiga *Teorija filma*[131] autora Hrvoja Turkovića. Na međunarodnoj sceni, značajan je utjecaj već spomenutog kanadskog teoretičara medija, Marshalla McLuhana i njegovog djela *Razumijevanje medija*. Iz suvremene industrijske perspektive, veliku važnost filmskom mediju pridaje i glavni scenarist igre *Spec Ops: The Line* u

[130] Turković, Hrvoje, *Filmske marginalije*, dpkm, Zagreb, 2024. (drugo izdanje)
[131] Turković, Hrvoje, *Teorija filma*, Meandermedia, Zagreb, 2012.

svojoj memoarskoj knjizi *Significant Zero: Heroes, Villains and the Fight for Art and Soul in Video Games* (2017.).[132] Teoretičar Alexander R. Galloway također kaže da je jedna od osnovnih razlika između filma i videoigre ta da su filmovi pokretne slike, dok su videoigre pokretne akcije.[133]

Pri promatranju vremena fikcije ili drugim riječima, ukupnog vremena radnje u filmu dolazimo do ključnog obilježja koje čini videoigru različitom u usporedbi s filmom. U velikoj većini slučajeva, publika nema utjecaja na sljedeću pokretnu sliku, a s time, ni na ishod nekog događaja u filmu, kao niti na ukupni završetak radnje. Videoigre se tu uistinu razlikuju, budući da se unutar *istog vremena radnje* može doći do nekoliko različitih ukupnih završetaka, kao i različitih ishoda u vezi s pojedinim likovima i/ili događajima. Upravo se na to odnosi predložena tipologija izbora u videoigrama koju ovaj rad spominje. Trend višestrukih završetaka i općenito, izbora unutar vremena fikcije u videoigrama, sve je jači i sve češći unatrag posljednja dva desetljeća. U usporedbi s tim, filmove koji imaju višestruke ishode i završetke u svom vremenu radnje mnogo je teže naći i zapravo su velike iznimke u svjetskoj filmografiji. Neki od filmova koji kao narativnu i filmsku tehniku koriste višestruke ishode i završetke, a koje će ovaj rad ukratko analizirati su sljedeći: *Slučajnost* (1987.),[134] *Lola Rennt* (1998.) i *Right Now, Wrong Then* (2015.) Navedeni filmovi su drame eksperimentalne strukture, s dva ili više ishoda unutar (barem tehnički gledano) jednog vremena radnje, čime se predstavljaju drukčiji ishodi unutar iste umjetničke cjeline, tj. istog filma. Nije nevažno spomenuti da su spomenuta tri filma iz (većinski) ne-holivudske produkcije; riječ je o poljskoj, njemačkoj i južnokorejskoj produkciji.

[132] Williams, Walt, *Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games*, Atria Books, 2017.
[133] Galloway, Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.
[134] *Slučajnost* (engl. *Blind Chance*, pol. *Przypadek*),film je poljskog redatelja i scenarista Krzysztofa Kieślowskog. Ovaj film je snimljen 1981. godine, no prikazan je tek 1987. godine zbog cenzure koju je vršio tadašnji poljski režim.

Poljski film *Slučajnost* prikazuje tri bitno različita ishoda sudbine mladoga studenta medicine po imenu Witek koji je stigao (ili zakasnio) na vlak. Nakon očeve smrti, Witek je odlučio uzeti slobodnu godinu jer je izgubio strast za liječnički poziv i otputovati. Na prvi pogled, trenutak u kojemu Witek pokušava uhvatiti vlak čini se da značajno određuje i usmjerava tijek radnje. Međutim, možemo se zapitati koliko je taj jedan čimbenik uistinu presudan u filmu za krajnje ishode sudbine mladog studenta Witeka, budući da se (ne)uspješnim dolaskom na vlak do neke mjere mijenjaju mjesta radnje, no ne i serije drugih zanimljivih zasebnih izbora što ih spomenuti mladi student čini i koji se bitno razlikuju u tri spomenute varijante. Valja naglasiti da se u svakome od zasebnih tijekova radnje mladi student Witek okružuje bitno drugim i drukčijim likovima, s kojima sklapa drukčije sporazume, potaknut raznolikim motivacijama. U jednoj varijanti, primjerice, tražeći smisao i svrhu, postaje članom Komunističke partije, u drugoj postaje katolički aktivist i vjernik koji se bori protiv trenutnog vladajućeg sistema; dok, u trećoj varijanti nastavlja studij medicine pokušavajući ostati apolitičan. Valja spomenuti kako nijedan od ishoda nije potpuno sretan, već nijansiran između uspjeha i razočaranja, sreće i tuge, a također i života i smrti. Jedno tumačenje filma moglo bi pretpostaviti da su *drugi ljudi* kojima se svjesno okružujemo ono što zaista čini veliku (možda čak i presudnu) razliku u našemu životu i njegovim krajnjim ishodima. Uzevši u obzir čitavu seriju izbora što ih Witek čini neovisno o tome stigne li na vlak ili ne, čini se da izvođenje određene akcije u pravo vrijeme ili pravovremena reakcija nisu toliko presudni. Drugim riječima, većina značajnih izbora u životu nisu QTE ili *Quick Time Events*, u kojima se mora reagirati u svega nekoliko sekundi – jer je hvatanje za vrata vlaka u posljednji čas upravo takav čin. Drugo bi tumačenje bilo da su spomenuti izbori u nekoliko sekundi zaista presudni, budući da Witek bez hvatanja vlaka ne upoznaje bolje određenu osobu koja mu približi rad u komunističkoj partiji. U stvarnome životu svakako ne treba umanjiti ni

važnost brzine reakcije, primjerice u vožnji osobnog automobila ili sudjelovanja u prometu kao pješak ili ako zamijetimo nekakvu neposrednu opasnost, poput skele koja bi se mogla srušiti blizu nas ili recimo, pojavu bijesnog, režećeg psa koji se nalazi u blizini. Takva rasprava je povezana i s etičkim tumačenjem sustava odlučivanja i izbora u videoigrama – koliko je „ispravno“ ili epistemološki i etički precizno držati jednu ili tek nekoliko naizgled nasumičnih odluka (ili čak prilično trivijalni detalj poput pravovremenog stizanja na vlak) kao krajnje presudnu za nekakav značajni ishod. Identično pitanje može se legitimno postaviti i u videoigrama koje u sebi sadrže narativne izbore, osobito u slučajevima krajnje implicitnog ili skrivenog izbora za koji nema nikakve naznake unutar korisničkog sučelja – osobito kada upravo taj „izbor“ određuje ishod i završetak priče unutar videoigre.



Slika 12. Prizor iz filma *Slučajnost* (1987.). Scena u kojoj Witek očajnički trči na vlak. Scena pokazuje i sličnosti s QTE (*Quick Time Event*) trenucima iz videoigara u kojoj je potrebno, primjerice, mnogo brže pritiskati tipku za trčanje dok se ne upali opcija „skoči na vlak“.

Zanimljiva situacija s višestrukim ishodima je i u njemačkom akcijskom trileru *Lola Rennt* iz 1998. godine. I ovaj film prikazuje tri različite varijante događaja, kao i drastične varijacije sudbine glavne protagonistice i njezinog romantičnog partnera. Osnova je radnje sljedeća – mlada žena Lola mora unutar 20 minuta svom dečku Manniju pribaviti sto tisuća njemačkih maraka, jer će ga u protivnom kriminalac, za kojeg Manni radi, ubiti. Problem leži u tome da je torbu s novcem koji je Manni prenosio pokupio beskućnik u trenutku Mannijeve nepažnje. Spomenuti film vrlo je dinamičan i intenzivan, budući da Lola, kao što i sam naslov kaže, brzo trči diljem grada kako bi nekako pronašla tu svotu novca. Drugi likovi, poput naizgled nasumičnih prolaznika na ulici, isprva predstavljaju prepreke, postavljene Loli na putu do cilja. Scenarij se završava na tri moguća načina, s obzirom na Lolinu interakciju i tempiranje kontakta sa spomenutim naoko nasumičnim prolaznicima na ulici, kao i sa svojim ocem, koji je direktor gradske banke i od kojeg pokušava pozajmiti novac. Moguća su višestruka tumačenja filma, a jedna zanimljiva opaska jest kako je u svakom kasnijem ishodu Lola na određeni način svjesnija, kao i da se na određeni način sjeća prijašnjih epizoda, koje su se završile drukčije. (Primjerice, u kronološki gledano drugom scenariju zna rukovati pištoljem nakon što je to naučila u prvom scenariju, a čini se da pamti i tempo događaja, prepreka i ljudi na koje nailazi na svom putu). Zanimljivo tumačenje nudi autor i filmski recenzent Chris Flachett u detaljnoj analizi filma pod naslovom *Run Lola Run 25 Years Later: Life and Death in Choices, Big and Small* (2023.),[135] koji opaža da je u posljednjem scenariju Lola najobazrivija, najtaktičnija i rješava potencijalno kaotične i nasilne situacije pri svom pohodu kroz grad s najmanje moguće destrukcije. Takva je u posljednjem scenariju i u odnosu s ljudima, što se odražava na ishod

[135] Flachett, Chris, *Run Lola Run 25 Years Later: Life and Death in Choices, Big and Small, FilmObsessive*, 2023. izvor: https://filmobsessive.com/film/film-features/film25yl/run-lola-run-25-years-later-life-death-in-choices-big-small/, podaci preuzeti 9. travnja, 2026.

i završetak. Opet, sličnosti s videoigrama su očite – očito je odstupanje od konvencionalne i tradicionalne narativne logike, budući da se čini kao da Lola svaki sljedeći puta učitava spremljenu poziciju ili *savegame*. Razlika u usporedbi s prethodnim filmom *Slučajnost* jest to da ovdje postoji blaga (iako ne potpuna) narativna sklonost posljednjem završetku kao „konačnom“ i ispravnom, jer se Lola, barem do neke mjere. sjeća prijašnje dvije epizode, za razliku od mladog studenta Witeka, koji se ponaša drukčije u svakom scenariju, no dijalog ni radnja ni na koji način ne ukazuju da se Witek sjeća gdje je prije možda „omašio“ ili da je stekao neke nove vještine ili znanja koje sada može primijeniti. Također, u filmu *Lola Rennt* se priča značajnije vrti oko brzih i žestokih akcija i reakcija, koje u mnogočemu podsjećaju na QTE događaje gdje se mora izuzetno brzo reagirati. Bez obzira što veliku važnost u filmu *Lola Rennt* igraju i dijaloške opcije, čini se kako u intenzivnim i adrenalinskim situacijama brzinski izbori postaju mnogo značajniji. Primjerice, hoće li Lola silovito pretrčati preko haube automobila kojim upravlja prijatelj njezinog oca (zbog čega on koju sekundu kasnije doživi lakši sudar s drugim automobilom u kojemu je nekoliko muškaraca opasnog i grubog izgleda) ili se baciti na haubu i time ublažiti šok vozaču te tako ne izazvati naknadni sudar. Također, Lola i Manni više „slušaju“ svoju okolinu u posljednjoj varijanti događaja, što je očito u sceni kada Lola u sebi pokušava pronaći mir unutar tako napete situacije i osluškivati što joj „viša sila“ i okolina pokušavaju reći. Dakako, brzi su izbori važniji i značajniji, jer se gotovo čitav film vrti oko intenzivne, opasne i potencijalno vrlo nasilne situacije. Logično, i u našem stvarnom svakodnevnom životu može doći do krajnje nepredviđenih situacija, tijekom kojih svakako da je važna pravovremena reakcija, često u ograničenom vremenu. Za razliku od filma *Slučajnost*, čini se kako film *Lola Rennt* autorski i narativno ipak naginje posljednjem scenariju kao „autentičnom“ i kanonskom završetku (premda valja naglasiti, bez krajnje potvrde o tome). Veliko i još uvijek nedovoljno

istraženo jest pitanje „pravih“/kanonskih završetaka u fikciji, osobito kada su nastavci u pitanju, a tiče se u novije vrijeme i filmske umjetnosti, baš kao i videoigara.



Slika 13. Prizor iz filma *Lola Rennt* (1998.). Spomenuti film je, uz dinamičnu koreografiju trčanja i tempirane akcije, bogat religioznim motivima, poput grupe katoličkih redovnica koji se pojavljuju pri svakom „novom“ Lolinom pohodu kroz grad.

Posljednji film kojeg analiziram jest južnokorejska romantična drama pod naslovom *Right Now, Wrong Then* (2015.), u režiji i po scenariju Hong San-sooa, koji je u korejskoj kinematografiji poznat po meditativnim filmovima sporijeg tijeka i koji se uglavnom bave svakodnevnim, ali i dubokim i dalekosežnim problemima stanovnika Južne Koreje. Film se odvija tijekom dva dana u gradu Suwonu, u koji iz glavnog grada Seoula dolazi priznati i proslavljeni *arthouse* filmski redatelj Ham Cheon-soo, kako bi uz projekciju svog novog filma također održao predavanje studentima filmske akademije i zainteresiranim slušateljima. Pri šetnji kroz grad, Cheon-soo u hramu opazi lijepu i povučenu mladu djevojku Hee-jeong, bivšu manekenku koja se

trenutno bavi slikarstvom i čiji je san postati slikarica. Redatelj je zainteresiran za djevojku, a ni ona nije ravnodušna prema njemu, međutim, prisutna je razlika u godinama, kao i činjenica da je Cheon-soo (barem službeno) već u braku u kojem ima dvoje djece. Prati ga glas ženskara koji je vrlo popularan među ženama – koliko je glas opravdan ili ne, tijekom filma nije otkriveno. Film na zanimljivi način prikazuje dvije varijante događaja, a najveću razliku čini sveukupnost malenih izbora, odluka i postupaka tijekom radnje. Prva varijanta događaja prikazuje Cheon-sooa kako nastupa agresivnije i smjelije, s nešto više samodopadnosti i isključivo kao muškarac zainteresiran za djevojku u romantičnom smislu. Također, prešućuje svoje trenutno bračno stanje i ne pokazuje pretjerani interes za njezine slike i umjetnost. Tijekom priče upoznaje i neke Hee-jeongine prijateljice. Prva varijanta događaja završava tako da ga Hee-jeong više ne želi vidjeti, dok je na projekciji svog filma Cheon-soo je razdražljiv i agresivan, a izlaže i odgovara na studentska pitanja nepovezano i prilično nesuvislo. Pri povratku u Seoul pozdravlja ga Hee-jeongina prijateljica (jer Hee-jeong ne želi doći) koja mu na oproštaju pokloni knjigu.

Druga varijanta događaja se odvije nešto drukčije, a Cheon-soo i Hee-jeong u ovoj varijanti razgovaraju na mnogo ravnopravniji način. Cheon-soo uz interes za djevojku pokazuje autentičan interes za njezinu umjetnost te dijele razmišljanja. Hee-jeong također postaje otvorenija i smjelija u komunikaciji i nastupu. I Cheon-soo otvorenije priča o svojim osjećajima, a priznaje i svoj bračni status. Hee-jeong i Cheon-soo postaju bliskiji i dulje vremena provode zajedno, a Hee-jeong sama kaže kako se Cheon-soo čini zaista drukčiji od reputacije koja ga prati. Na projekciji filma Cheon-soo je smirenog i staloženog nastupa, a publika je mnogo zadovoljnija. Hee-jeong osobno dolazi da ga pozdravi i isprati, a na rastanku jedno drugome požele sreću u daljnjem stvaralaštvu. Čini se kako ni u ovoj varijanti nema nikakvog „konačnog

rješenja“ i, premda je moguće, neizvjesno je hoće li se njih dvoje ikad više vidjeti. Bez obzira na to, čini se da mnogo manjih, uzastopnih izbora po pitanju iskrenosti, interesa i uzajamnog priznavanja tvore čitavu auru susreta i situacije koja se odvija, a utječu i na ishod radnje. Pojedine videoigre također uzimaju sličan narativan i razvojni pristup, o čemu je više riječi u dijelu rada koji se bavi analizom pojedinih videoigara.



Slika 14. Film *Right Now, Wrong Then* (2015.) sastavljen je od mnogo malenih, suptilnih trenutaka komunikacije i interakcije Hee-jeonga i Cheon-soo. Film prikazuje njihovu međusobnu interakciju, bez grandioznih izjava ili velikih gesti, s nekoliko očito važnijih izbora tijekom priče, ali bez jedne prijelomne točke s koje nema povratka. Prikazuje i njihovu interakciju s okolinom i nekolicinom drugih likova i jače uzima u obzir ono što se u diskursu videoigara naziva *environmental storytelling* (hrv. okolišno/kontekstualno pripovijedanje).

Osim toga, postoje i drugi kvalitetni filmovi koji se poigravaju s višestrukim mogućnostima ishoda radnje i „vječnog vraćanja istog dana“, međutim, ako se ti potencijalni ishodi pokažu samo kao narativni alat za postizanje krajnjeg i obično sretnog završetka u kojemu je protagonist naučio svoju „lekciju“, ne može ih se svrstati u domenu filmova s autentičnim višestrukim završecima i

ishodima. Dobar primjer za to je fantastična komedija *Groundhog Day* (1993.) u režiji Harolda Ramisa, s Billom Murrayjem i Andie MacDowell u glavnim ulogama. Narativna logika i scenarij jasno ukazuju na to kako *Groundhog Day* ima samo jedan pravi i autentični završetak – ona varijanta kada je cinični i ogorčeni meteorolog Phil napokon učinio sve što treba kako bi postao bolja osoba i pri tome osvojio srce svoje kolegice Rite, što ga oslobađa iz vremenske petlje u kojemu se isti dan za njega vječno ponavlja. Dakle, u takvom slučaju ne radi se o autentičnim višestrukim završecima, već samo o privremenim završecima koji su dio normalnog i linearnog tijeka radnje.

3.9. Granični slučaj u kinematografiji – isti film, drugačiji završetak, meta-narativni izbor gledatelja

Ovdje valja razmotriti još jedan čimbenik i novu, neobičnu pojavu u kinematografiji. Kada se govori o filmovima s autentičnim višestrukim završecima, u ovom radu se ne misli na alternativne završetke koje se nalaze u posebnim dodacima i/ili izbačenim scenama. Takvi su posebni dodaci svakako značajni i dodaju određenu kinematografsku i produkcijsku vrijednost, međutim, nemaju izravnog utjecaja u krajnjem filmu – osim ako se ne dogodi granični slučaj kada sam film biva izdan dva ili više puta, a svaki put s bitno različitim ishodom i završetkom. Time je, dakako, izvršena duboka i korjenita autorska promjena u samom tijeku radnje i čitave njezine vremenske linije, jer se ovdje ne može reći da je to samo neki zanimljivi producentski dodatak u stilu „što bi bilo, kad bi bilo“. Granični slučaj bi, barem prema tumačenju autora ovog rada, bili filmovi *Blade Runner* (1982.) i *Butterfly Effect* (2004.) budući da se radi o filmovima koji postoje u (barem) dva odvojena izdanja, s dva sasvim različita ishoda. Kontroverza u vezi s kultnim i meditativnim *noir* trilera *Blade Runner* prilično je poznata – izvorna kino verzija uključuje dodatnu scenu u kojoj protagonist Deckard (Harrison Ford) bježi s replikanticom Rachael (Sean Young) van futurističkog Los

Angelesa, pri čemu je potvrđeno da Rachael kao pokusni replikant nema predviđeni „datum isteka“ i očekivani životni vijek od četiri godine. Druga (redateljeva) verzija filma iz 1992. godine ne pruža tu narativnu potvrdu i premda je implicirano da je Rachael poseban replikant, konačne potvrde o njezinom očekivanom životom vijeku nema. Redateljeva verzija uvodi i značajnu dodatnu scenu Deckardovog sna, koja daje naslutiti (opet vrijedi dodati, bez ikakve konačne potvrde) da bi Deckard i sam mogao biti replikant – što dovodi u pitanje njegova sjećanja, misiju, egzistenciju i očekivani životni vijek. Dakako, prilično radikalno mijenja i samu polaznu premisu filma.[136]

Znanstveno-fantastični triler *Butterfly Effect* (2004.) prati mladog studenta psihologije Evana Treborna (Ashton Kutcher) koji otkrije da ima sposobnost sudjelovanja u alternativnim vremenskim tijekovima, mijenjajući pri tome drastično svoj život i život svojih bližnjih. Izvorni završetak temelji se na tome da je Evan uspio (manje-više) u vremenskom tijeku popraviti traumatične situacije dovoljno da bi spasio svoje voljene, uz prihvaćanje činjenice da ne smije poznavati svoju prijateljicu iz djetinjstva Kayleigh – jer je ona, u protivnom, slijedom događaja osuđena na smrt. Film završava tako da Evan (sada uspješan psiholog i terapeut) prolazi na ulici pored Kayleigh koja ga u stvarnosti što ju je stvorio ne poznaje, a oni oboje prođu jedno pored drugog bez riječi uz kratki pogled i odlaze u suprotnim smjerovima. (Dodatni završeci u izbačenim scenama prikazuju varijante na spomenuto – u jednoj ju varijanti Evan počinje slijediti bez jasnog ishoda, a u još jednoj varijanti oni se „sudare“ i počnu razgovarati. Dakako, riječ je o izbačenim scenama koje, kao što smo rekli, u ovom slučaju nisu razmatrane kao presudne). Redateljeva verzija filma (službeno također izdana na zasebnom DVD-u) završava se značajno i presudno drukčije, uz nekoliko dodatnih scena i sasvim drukčiji ishod i završetak radnje. U ovome završetku, potpomognut uspomenom gatanja iz

[136] Nastavak filma *Blade Runner 2049* također ostavlja većinu spomenutih pitanja neodgovorenima i otvorenima.

dlana i događajima koji se zbivaju, Evan shvati da nema dušu i da nikada nije trebao postojati, te da je najbolji način na koji može spasiti svoje bližnje da samoga sebe „ukloni iz jednadžbe“ i ubije samoga sebe još u majčinoj utrobi, preventivno djelujući tako protiv samog svog postojanja. To postigne tako da uguši samoga sebe pupčanom vrpcom prije svog rođenja, čime se film ujedno i završava, dok njegovi voljeni bez njegovog postojanja žive sretne i ispunjene živote.

Filozofske implikacije svega navedenog duboke su i pozivaju na daljnju raspravu – s obzirom da se ovdje radi o postojanju više autoriziranih umjetničkih kinematografskih djela u istom formatu s do neke mjere različitim sadržajem. One postoje u isto vrijeme, odobrene od svojih autora, međutim, nose do neke mjere različite poruke i sadržaj. U ovakvim (prijelaznim) kinematografskim slučajevima također možemo reći da ima određenog izbora, no ne kao u videoigrama, budući da kinematografija uglavnom nema igrivi i ludički pristup u svom narativnom tijeku. Riječ je o posrednijem, meta-izboru, jer gledatelji sami mogu izabrati koju varijantu filma žele i koju varijanti uopće priznaju kao autentičnu i „svoju“. Ovdje možemo reći da je riječ o meta-narativnom izboru. Dakako, kao i u slučaju videoigara, epistemološki i etički kriterij mora biti zadovoljen – to jest, publika mora biti svjesna da izbor (tj. različite varijante filma) uopće postoje. Dakako, ovdje utjecaj imaju i imerzija i intenzitet povezani s prvim doživljajem filma – vjerojatno je da će verzija koja se prvo pogleda ostaviti jači i dublji dojam na publiku. U svakom slučaju, barem neizravno, čini se kako suvremena kinematografija zahtijeva angažiranijeg, svjesnijeg gledatelja i gledateljicu, osviještenju i informiraniju publiku. Navedena pitanja također su svakako poticajna za daljnju raspravu o prirodi produkcijskog procesa i izbora što ih čine redatelji, producenti, scenaristi, kao i svatko uključen u produkciju, a autor ovog teksta nada se daljnjem razvoju rasprave i razgovora na ovome polju.

4. Etička analiza izbora i metode iščitavanja izbora na primjerima narativno pravednih videoigara

4.1. Pregled naslova i metodologija proučavanja narativnog dizajna

Videoigre su tijekom posljednja dva desetljeća značajnije integrirale mogućnost izbora s potencijalno raznolikim ishodima u svoje priče. Ovaj rad nije u mogućnosti ulaziti u statistike toga koliki je postotak igara koje u sebi integriraju narativne izbore. Metodologija ovog dijela rada temelji se na proučavanju komunikacije narativnog dizajna i korisničkog sučelja igraču, to jest, na koje eksplicitne i/ili implicitne načine dizajn predstavlja mogućnost izbora igraču unutar narativa i diskurza koji igra predstavlja. Rad se drži ranije spomenutog, osnovnog i polazišnog filozofskog i etičkog stajališta da izbor unutar videoigre možemo smatrati autentičnim i pravim izborom samo ako smo barem do neke mjere svjesni da nekakav izbor postoji. Igrač ne može biti smatran odgovornim za to što je „propustio“ nekakav izbor ako nije bio ni implicitno niti eksplicitno informiran da nekakav izbor i bilo kakvih alternativni ishodi uopće postoje. Igraču namjerno otežati otkrivanje ili potpuno prešutjeti dubinski relevantni narativni izbor (osobito izbor s krajnjim posljedicama) unutar videoigre odlika je neuspješnog narativnog dizajna. Također, promatra izbore s obzirom na već spomenute ishode i posljedice povezane s tim istim izborima. Drugim riječima, promatra imaju li spomenuti izbori ograničene posljedice, krajnje posljedice ili nikakve posljedice s obzirom na priču. Ovaj dio rada ta pružit će i uvid i pokušati, koliko je to moguće, predočiti neke načine i obrasce mišljenja putem kojih gamerska publika može doći do raznolikih ishoda i „detektirati“ raznolike mogućnosti izbora, čak i ako one nisu eksplicitno predstavljene. Rad se, koliko god je to moguće, suzdržava od donošenja sudova o tome je li neka igra „dobra“ ili „loša“ u svome dizajnerskom prikazu i predočenju izbora igraču. Međutim, moguće je odrediti radi li se o uspješnijem ili manje

uspješnome komuniciranju korisničkog sučelja i samoga izgrađenog, diskurzivnog, i virtualnog svijeta igraču. Valja napomenuti da je sve što slijedi filozofsko i etičko tumačenje potpomognuto suvremenim i relevantnim etičkim teorijama Giorgija Agambena i Alaina Badioua. Unutar predstavljanja pojedinih slučajeva komunikacije diskurzivnog virtualnog svijeta, narativnog dizajna i korisničkog sučelja igraču, bit će spomenuta i moguća korespondirajuća tumačenja glavnih grana normativne etike, što uključuje etiku vrlina, utilitarizam i deontološku etiku. Valja spomenuti, za ukupno pozicioniranje i situiranje očitosti izbora u kontekstu diskurzivnog konteksta igre bit će korišten izraz narativni dizajn, budući da je to ono što oblikuje, određuje i u krajnjoj liniji, *povezuje* mehaniku same igre i njezinu priču, dok su izbori dio priče koji su putem spomenute mehanike (i do neke mjere korisničkog sučelja) najčešće obznanjeni igraču. Budući da ovaj rad ima određeni kritički i kritičarski domet (koji dolazi prije svega od strane samog autora, uz pozivanje na određene filmske kritičare, relevantne autore etike i estetike, kao i literaturu iz svijeta videoigara), valja spomenuti da nije moguće govoriti o jednostavno *dobrom* ili *lošem* narativnom dizajnu u vidu izbora, no moguće je govoriti o uspješnijem ili manje uspješnom narativnom dizajnu. Ovaj rad smatra da je jedini neuspješni narativni dizajn povezan s izborom onaj koji je potpuno i do kraja implicitan, izrazito nedosljedan ili psihološki potpuno neuvjerljiv, jer se, iz kritičarske perspektive, može govoriti o određenoj narativnoj odgovornosti prema igračima. Drugim riječima, neuspješni narativni dizajn povezan s izborom jest onaj koji nas ostavlja u lažnom dojmu da izbora nikada uopće nismo ni imali u nekoj situaciji, niti ga je bilo. Prateći logiku Umberta Eca i njegovo stajalište o nepostojanju idealnog čitatelja, možemo zaključiti da to što ne postoji idealan i zamišljen igrač ili igračica, stoga ne djeluje pravedno univerzalizirati narativni dizajn niti predlagati nekakve obvezujuće parametre unutar njega na bilo kakav način. Međutim, s obzirom na razrađene i već dugo postojeće

pejorativne izraze iz gamerske terminologije poput *moon* logike (developerske logike), kao i potrebi za *brutforsanjem* zagonetki (hrv. „nasilnim“ provaljivanjem neke zagonetke ili prepreke čistim iscrpljivanjem svih dijaloških opcija i uporebom svih mogućih predmeta na *svemu*) možemo govoriti o uspješnijem ili manje uspješnom narativnom dizajnu iz perspektive prosječnog igrača ili igračice, kakvu autor ovoga rada također smatra da ima. Idealan igrač ili igračica ne postoje, baš kao što ne postoji ni idealni čitatelj/čitateljica, a određeni narativni dizajn možda će drukčije djelovati na nekog drugog pojedinca. Drugim riječima, možda će narativni dizajn jedne igre intuitivno biti razumljiviji drugom pojedincu, dok narativni dizajn druge igre bude intuitivno razumljiviji prvom pojedincu. Ipak, postojanje konferencija[137] posvećenih isključivo nepošteno teškim zagonetkama ili neuspješnom narativnom dizajnu daju naslutiti da je u mnogim slučajevima riječ o do neke mjere uopćenoj, ali ipak opravdanoj percepciji nepravednosti u dizajnu. Čini se da neka načela i postulate narativnog dizajna možemo izdvojiti. Oblikovanju analize i mišljenja također pomažu i materijali povezani sa spomenutim igrama dostupni u tiskovinama ili na internetu, kao što su druge recenzije, kritičarski osvrti, *bloggerske i vloggerske* analize, kao i prohodi za spomenute igre.

4.2. Primjeri narativno pravednog dizajna izbora i njihova analiza

Svrha ovoga poglavlja je predstaviti tipologiju izbora i nekih tehnika kojima se igrači mogu poslužiti pri iščitavanju izbora, bilo eksplicitnijih, bilo onih skrivenijih, suptilnijih i implicitnijih. Uspješni primjeri narativnog dizajna očituju se, prije svega, u uspješnom detektiranju izbora, kao i u zaokruženom i uspješno doživljenom narativnom iskustvu, kao i zadovoljstvu igrača. Dakako, jedan od sporednih, ali relevantnih čimbenika (koji su prilično

[137] Ranije spomenuto konferencijsko izlaganje *The Dark Side of the Moon Logic: Really Bad Puzzles from Adventure Games*(2024.), čiji je autor britanski komičar, filmaš i YouTuber Stuart Clive Ashen.

izravno povezani sa zadovoljstvom gamerskepublike) jest i prodaja naslova, kao i reakcije i povratne informacije gamerske zajednice koje se posljednjih godina mogu izraziti značajnije, učestalije i relevantnije putem društvenih mreža, kanala i foruma. Uspješni narativni dizajn neizbježno je povezan s idejom *fair play*ja, s tim da se u ovom slučaju kao sudionike *play*ja ili igre mogu promatrati scenaristi i razvojni programeri koji postavljaju određene izazove igračima i igračicama svojih igara, uz to što im, velikom većinom pokušavaju i ispričati određenu priču. Ispostavlja se da se, na određeni način, pri svakom pokretanju igre, odvija međuigra između kreatora igre i osobe koja tu igru igra. Svaka igra, bez obzira radilo se o komparativno lakšoj i manje zahtjevnoj igri ili nekoj od najzahtjevnijih igara, mora u sebi sadržavati određeni izazov. Taj dio teorije igre je ludički i nije ovisan o priči. Međutim, valja primijetiti i da čitanje mnogobrojnih književnih klasika svakako predstavlja izazov, što je očito iz pedagoških analiza i svjedočanstava osnovnog i srednjeg školovanja, tijekom kojeg su lektire navedene kao obavezni dio kurikuluma. Isto svakako vrijedi i za filmove, kao i serije. Očito je pitanje primanja umjetničkog ili informativnog sadržaja nekog medija općenito transmedijalno. Međutim, čini se kako se to pitanje osobito i izuzetno očituje pri konzumaciji i interpretaciji medija videoigre. Ako se ludički i naratološki teoretičari slažu barem načelno u jednom stajalištu, to je da određeni izazov u igri mora postojati, makar se možda radilo samo o pritisku dva gumba kontrolera ili tipkovnice u isto vrijeme, čitanju određenog teksta na ekranu, slušanja monologa/dijaloga u igri ili jednostavnom dolasku od točke A do točke B.

U nastavku teksta slijede primjeri narativnog dizajna u vezi s narativnim izborom u videoigrama. Sljedeći dio rada sadržavat će određene pojedinosti o radnji tematiziranih videoigara. Odlomci teksta koji tematiziraju spomenute videoigre jasno su označeni naslovima, ako čitatelj želi preskočiti pojedini

odlomak teksta jer spomenutu igru još nije završio. Dakako, ovo je vrlo ograničeni izbor iz mnogobrojnih izuzetno kvalitetnih naslova videoigara koje imaju i izrazito kvalitetan narativni dizajn. Logika i metodologija koja je primijenjena u ovome radu trebala bi biti primjenjiva i na druge naslove u nadolazećim radovima u polju studija igara (engl. *game studies*), a isto tako primjenjive *gamerima* i *gamericama* pri svladavanju izazova različitih već stvorenih ili tek nadolazećih igara, što je i najveća želja autora ovoga teksta.

Spec Ops: The Line (2012.)

Spec Ops: The Line akcijska je i ratna igra koja se igra iz trećeg lica. Spomenuta igra je ujedno i komentar i dekonstrukcija prevladavajućih (kako 2012., tako i danas) vojnih i ratnih akcijskih videoigara koji igrače stavljaju u uloge američkih vojnih i specijalnih postrojbi u zemljama diljem svijeta. Spomenuti odredi vojnih postrojbi u takvim igrama uglavnom provode vojne i ratne operacije protiv neprijateljskih vojnika i boraca različitih nacionalnosti, s tim da su krajnji antagonisti u spomenutim igrama uglavnom iz zemalja Bliskog Istoka, južne Amerike i istočne Europe. *Spec Ops: The Line* igra je koja u sebi sadrži eksplicitne i implicitne izbore, s ograničenim i krajnjim posljedicama. Kao korak dalje u analizi, glavni scenarist spomenute videoigre napisao je svojevrsni scenaristički memoar *Significant Zero: Heroes, Villains and the Fight for Art and Soul in Video Games* koji je izašao 2017. godine i govori o dugogodišnjem i kompleksnom razvojnom procesu spomenute igre. Autor Williams također govori o svojim razmatranjima etičkih sustava i mogućnosti izbora u videoigrama, kao i o svom osobnom odnosu spram spomenutoga novog narativnog i ludističkog medija. Williams u svojoj knjizi otkriva da mu je pri dizajniranju izbora u igri *Spec Ops: The Line* ključna misao vodilja bila temeljena na pitanju koje je putem igre uvijek trebalo biti upućeno igračima. „Što ćete učiniti s oružjem koje imate u

rukama?“[138] Igrači su tijekom igre višestruko pozvani da promisle o uobičajenim obrascima akcijskih i ratnih igara, kao i o tome osjećaju li se zapravo tijekom većeg dijela igre kao bilo kakvi „junaci“, koliko god sporan taj pojam uopće bio.

Priča videoigre *Spec Ops: The Line* odvija se u Dubaiju, dobro poznatom gradu-državi današnjice,koji je potonuo u pijesak i urušio se sam u sebe nakon što ga je pogodio niz katastrofalnih pješčanih oluja. Dakako, spomenuti događaji uzrokovali suveliku humanitarnu krizu, potpomognutu time što je lokalna vlada loše provela evakuaciju (dokumenti u igri otkrivaju da je to učinjeno namjerno, s minimalnom brigom za stanovnike Dubaija, uz maksimalnu moguću zaštitu i zbrinjavanje vladajuće i političke klase u Dubaiju). Američka vlada je u humanitarnu misiju evakuacije poslala jednu od svojih najodlikovanijih borbenih jedinica, 33. „prokletu“ brigadu, na čijem je čelu odlikovani i slavni pukovnik John Konrad. 33. brigadi se ubrzo izgubio trag, a posljednji izvještaji su pokazivali da Konrad nije uspio smiriti situaciju u Dubaiju niti organizirati evakuaciju. Tijekom igre otkrije se da je pukovnik Konrad pokušao nad raspršenim, iznevjerenim i agresivnim stanovništvom Dubaija provesti izuzetno strogu verziju vojnog zakona koji je uključivao interne logore i smrtnu kaznu, čemu se stanovništvo izuzetno opiralo. Čitavu je stvar pomogla i američka obavještajna agencija CIA (eng. *Central Intelligence Agency*), koja je počela naoružavati pobunjenike iz Dubaija, ponajviše kako bi se sakrili i „pokopali“ neuspjesi američke vojske i pukovnika Johna Konrada. Usred čitavoga spomenutog destruktivnog kaosa koji kao da neizbježno vodi iz zla u gore bez jasnog kraja, je maleni *Delta Force* odred sastavljen od trojice vojnika čija je misija isključivo izvidnička (bez kontakta s potencijalnim neprijateljem), koje predvodi kapetan Martin Walker (glavni protagonist igre kojega igrač u svakom trenutku vremena igre

[138] Williams, Walt, *Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games*, Atria Books, 2017.

kontrolira). Preostala su dva vojnika stoički i uporni poručnik Alphanso Adams, kao i duhoviti i impulzivniji stožerni narednik John Lugo. Njihov odnos, uvjerenja i najdublja ljudska i moralna srž u ovoj su priči iskušani do samog kraja, a uz njih su cijelo vrijeme iskušavani i igrači koji moraju napraviti neke izbore i donijeti neke odluke. Također, igrači su u situaciji da preispituju svoje vrijednosti iz različitih perspektiva – od humanitarnog pomaganja ljudima druge nacionalnosti i vjeroispovjesti koji se ne ponašaju očekivano ni predvidljivo, preko nužne samoobrane, opravdanosti odmazde, prirode etičkog i političkog humanitarizma, kao i razmatranja osobnih odgovornosti.

Etički sustav videoigre *Spec Ops: The Line* određen je specifičnim situacijama i točkama unutar narativa. Znači, procjena igračevog performansa koja rezultira krajnjim narativnim ishodima nije *ukupna*, već *selektivna*. Drugim riječima, ne procjenjuje se kako se igrač (uronjen u glavnog lika, kapetana Martina Walkera) ponašao kroz čitavu igru, već samo na određenim točkama tijekom priče i igre. Naime, krajnji ishod igre ovisi o jednome (ili dvama, ovisno kakva odluka je donesena u prvom spomenutom izboru, to jest, vodi li nas prijašnji izbor do sljedećeg izbora ili se igra završava nakon prvog) izboru u (pret)posljednjem i posljednjem poglavlju igre. Znači, *Spec Ops: The Line* u cjelini vrednuje izbor po izbor pojedinačno, ne kumulativno, stoga možemo govoriti o *pojedinačnom sustavu ukupnog morala*. Kroz čitavu igru mogu se naći manji narativni izbori s vrlo ograničenim ili nikakvim posljedicama, od kojih su neki eksplicitniji, a neki implicitniji. Doduše, prema mojemu mišljenju, nijedan izbor u igri ne može se smatrati potpuno implicitnim (to jest prešućenim igračima) ili namjerno proturječnim. Čini se kako *Spec Ops: The Line* ne tretira i ne postavlja izbore kao zagonetke, već kao nešto što se može izvući iz konteksta i dijaloga i nešto o čemu igrači trebaju promisliti.

Spec Ops: The Line nudi ilustrativni pregled izbora i nekih načina na koje ih se može istumačiti iz narativnog dizajna, diskurza igre i korisničkog sučelja.

Izbor 1: Spašavati teško ranjenog i zarobljenog CIA-inog agenta Goulda ili spašavati civile koji će biti pogubljeni

Tijekom sedmog poglavlja igre, igrači dolaze do izbora hoće li spašavati teže ranjenog i zarobljenog CIA-inog agenta Goulda ili spašavati civile koji će biti pogubljeni. 33. brigada pokušava ucijeniti teško ranjenog Goulda da će, ako ne progovori gdje su ostali CIA-ini operativci, smaknuti civile – budući da je i CIA (barem načelno, putem podrške i naoružavanja) na strani pobunjenih civila u Dubaiju te zajedno rade protiv Konrada. Ovdje se radi o narativnom izboru koji utječe na priču na vrlo ograničeni način. Ako se kapetan Walker (i igrači, putem njega) odluči spašavati Goulda, Gould uspije pružiti Walkerovom timu malo više informacija, nakon čega umire od posljedica ranjavanja i mučenja. Ako se igrač odluči spašavati civile, oni se zahvale na pomoći i spašavanju života, nakon čega pobjegnu u ruševine Dubaija. Walkerov tim unutar diskursa igre nema nikakve praktične koristi od ijednog izbora, osim osjećaja da su postupili onako kako su smatrali ispravnim u predstavljenim teškim i nepravednim okolnostima.

Iščitavanje izbora: videoigra *Spec Ops: The Line* u sebi uglavnom sadržava implicitniji narativni dizajn, s obzirom da (gotovo) nikada konkretno ne piše u formatu teksta niti je rečeno od strane nekog od likova što i gdje se treba otići, napraviti, povući ili u što (ne) pucati u određenoj situaciji kada je pružen izbor. Drugim riječima, ne piše koju točno tipku pritisnuti na tipkovnici i kada. Međutim, unatoč turobnoj i neočekivano ozbiljnoj premisi razrušenog Dubaija u kojemu ljudi čine zvjerstva, narativni dizajn funkcionira dovoljno transparentno i ne kažnjava niti namjerno vara igrača. U spomenutoj situaciji, dijalog i prostorno pozicioniranje likova i okoliša najviše pomaže rastumačiti situaciju i izbor. U ovoj situaciji, Lugo otvoreno zagovara pucati na

neprijateljske vojnike koji ispituju Goulda. Adams kaže kako su, u slučaju da Walker i ekipa zapucaju na Gouldove ispitivače iz 33. borbene jedinice i pokušaju spasiti teško ranjenog Goulda, zarobljeni civili osuđeni na smrt, budući da im se neće stići pomoći i biti će strijeljani. Walker i njegova ekipa nalaze se na malenoj platformi koja nadgleda čistinu na kojoj vojnici 33. borbene jedinice ispituju Goulda, dok civili bivaju odvedeni sa strane. Lugo pri tome stoji igraču s desne strane, te drži pušku uperenu u Gouldove mučitelje. Adams stoji s lijeve strane, gdje se proteže jedini alternativni put kojim igrač može ići ako želi potiho spasiti civile. Adams empatično spominje i da je njihova misija „spašavanje ljudi“ te stoga treba spasiti civile. Autor ovog rada smatra kako je situacija dovoljno razumno i transparentno postavljena da se situacija može, iz diskursa videoigre i dijaloga, iščitati i razumjeti. Zapuca li se na Gouldove mučitelje, jedna odluka biva donesena – a igrač zatim može skočiti s platforme prema naprijed i pokušati spasiti Goulda. Pokrene li igrač Walkera da ode u Adamsovu smjeru na lijevu stranu, Adams će se početi pomicati i druga odluka je tako donesena. Adamsov smjer nastavlja se šuljanjem u smjeru vojnika koji su odveli civile malo dalje da ih pogube, te je tako spomenute civile moguće spasiti. **Spomenutu tehniku iščitavanja izbora možemo nazvati slušanjem i čitanjem dijaloga, kao i analizom neposredne situacije.To je metoda putem koje igrači odlučuju i donose izbore istraživanjem i eksperimentiranjem s korisničkim sučeljem, kontrolama i narativnim dizajnom, s obzirom na kontekstualno pripovijedanje i dijalog.** Valja spomenuti, iz iskustva autora i trenutno dostupnog kataloga videoigara, većina najbolje i najefektnije narativno dizajniranih izbora u videoigrama je ovakvog tipa iščitavanja.

Ishod izbora: U svakom ishodu izbora, Gould umire od ozljeda bez da je stigao podijeliti informacije s Walkerom i njegovom ekipom. U slučaju da smo ga izabrali pokušati spasiti, a civile prepustili smaknuću, Walker i

njegova ekipa pronalaze na Gouldovom tijelu kartu s određenim podacima kretanja CIA-e. U slučaju da smo odlučili spasiti civile, Walker i ekipa uspiju čuti kako Gould govori jedan dio CIA-inih planova, što vodi radnju dalje. Također, u slučaju da smo se odlučili za spašavanje civila, dva čovjeka koja smo uspjeli spasiti (stariji čovjek i mladić, obojica bliskoistočnog porijekla) iznenađeno kimnu u znak zahvalnosti i pobjegnu u ruševine Dubaija. Igrač u kontekstu igre nema opipljive koristi od ovog izbora u vidu dodatnih resursa, streljiva ili lijekova. Blaga narativna razlika (ograničene posljedice) je prisutna u vidu zahvalnosti civila. Igra također ne kažnjava igrača ni na koji način ako se nije odlučio na spašavanje civila. Valja spomenuti, *Spec Ops: The Line* dopušta spremanje pozicije u vidu određenih točaka ili ponovnog pokretanja spomenutog poglavlja 7, čime je moguće napraviti drugi izbor prilično lako ako nam se ne sviđa prvi ishod koji smo dobili. U svakom slučaju, spomenuti izbor ima *ograničene narativne posljedice i nema nikakvog utjecaja na završetak priče.*

Izbor 2: Otvoriti vatru (ili ne) na pobješnjelu rulju civila naoružanih kamenjem koja igrača kani kamenovati do smrti, nakon što je spomenuta rulja vješanjem pogubila našeg prijatelja i kolegu vojnika iz voda, stožernog narednika Johna Lugoa.

Sljedeća metoda iščitavanja izbora jest metoda koja se oslanja na naše poznavanje stvarnoga svijeta, uspoređivanje, pretpostavljanje i donošenje prikladnih zaključaka. Valja spomenuti, od svih tehnika iščitavanja i izbora u igri Spec Ops: The Line, ova situacija je vjerojatno najteža za iščitati, a spomenuta metoda iščitavanja svakako dolazi s određenim rizikom.

Osnovna veza pri korištenju ove metode iščitavanja je između uspoređivanja i pretpostavljanja – naime, hoće li fiktivni i izgrađeni svijet videoigre „reagirati“ i ponašati se slično našemu? Kako bi se spomenuta situacija

odigrala u stvarnom svijetu? Jesmo li ikada čuli za ishod slične situacije ili prisustvovali takvoj situaciji?



Slika 15. *Iznenađujuća i bolna scena; naš suborac John Lugo obješen i linčovan. Pobješnjela rulja koja ga je linčovala su upravo civili (sada pobunjenici) koji su mnogo propatili redom zbog prirodne katastrofe, loše provedene evakuacije vlasti u Dubaiju, značajno pretjerane uporabe sile i oštrog vojnog zakona 33. bojne jedinice, a do neke mjere i miješanja Walkerovog odreda u trenutni sukob između 33. bojne jedinice i pobunjenika.*

(hrv.) Kapetan Walker: „Hajde, Lugo. Diži se!“ Valja spomenuti da je Lugo već mrtav.



Slika 16. *Razjarena rulja počinje se opasno približavati protagonistu Walkeru, kao i Adamsu. Uzvikuju prijeteće povike na engleskom i arapskom jeziku koje igrač ne može dobro čuti ni razabrati.*



Slika 17. *Situacija eskalira i postaje vrlo opasna. Rulja počinje bacati kamenje na protagonista Walkera, kao i na Adamsa, a svatko tko im se približi počinje ih gurati i udarati. Kamenje se ne može izbjeći, a pri svakom kamenu koji pogodi našeg protagonista Walkera, on gubi zdravlje i krv se počinje pojavljivati na ekranu, kao indikator korisničkog sučelja za opasnu štetu koju protagonist prima. Zaključak koji kao igrači možemo izvući jest da je kamenje koje ova rulja baca opasno kao i metci ili napadi hladnim oružjem koje smo do sada susretali kroz igru te protagonista mogu vrlo brzo usmrtiti.*



Slika 18. *Korisničko sučelje u vidu navedenih trenutnih ciljeva/objektiva (gore, lijevo) komunicira na barem dvije razine; 1) doslovnoj i 2) simboličkoj.*

1) *(hrv). „Dođi do Lugoa – Odmah!“ Zelena kvačica označava da smo taj cilj, barem u formalnom vidu, ispunili. Stigli smo do Lugoa, međutim, on je već mrtav. Ovdje možemo primijeniti samo doslovnije tumačenje, u vidu obavljenog cilja.*
2) *(hrv.) „Bježi odavde paklenom brzinom!“ Valja primijetiti da je u izvornom tekstu na engleskom jeziku riječ Pakao napisana velikim slovom, što može značiti religijske konotacije. Doslovnije gledano, igra nam jasno govori da sa spomenutog mjesta moramo pobjeći što je prije moguće, jer smo u velikoj opasnosti. Simbolički gledano, s obzirom na duboku ljudsku tragediju i tragičnu ironiju (vojnik Lugo linčovan od strane ljudi koje je trebao „spašavati“), sirovu mržnju prikazanu vizualnim i zvučnim jezikom, kao i užasan izbor koji se očito otvara pred igračem, spomenutu*

scenu možemo tumačiti kao nešto nalik istinskom Paklu u ljudskoj dimenziji.[139]

Treba priznati da je spomenuti izbor uistinu prilično implicitan, budući da ne postoji doslovno nikakav dijaloški ni tekstualni trag (popularna tuđica preuzeta iz engleskog jezika *hint*) koji bi, barem krajnje suptilno, vodio u smjeru toga što se sve *može* učiniti. Štoviše, čujemo i čitamo iz dijaloga kako (kontekstualno razumljivo i uvjerljivo) naš suborac Adams traži dopuštenje za otvaranje vatre u samoobrani. Činjenica jest da, ako ne učinimo ništa, našem protagonistu Walkeru i suborcu Adamsu slijedi sigurna smrt od kamenovanja i batina, što je i provjerljivo. Drugi izlaz (primjerice s druge strane, preko ograde, ispod ili iznad) *ne postoji*. Najlakši, najočitiji, možda i najinstinktivniji čin u ovom slučaju je otvoriti vatru na prijeteću rulju koja po nama baca kamenje, udara nas i upravo je linčovala našeg prijatelja i suborca, Johna Lugoa.



Slika 19. Prikaz s lijeve i desne strane prikazuje otvaranje vatre na podivljalu rulju. Valja spomenuti da je potrebno ustrijeliti barem jednog pripadnika rulje,

[139] Valja primijetiti da se religijska simbolika pakla nekoliko puta izravnije pojavljuje tijekom igre, ponajviše u halucinacijama kapetana Walkera, pri kojima (među ostalim) zamišlja golemi i zastrašujući zid vatre u kojemu su otvorena mračna vrata. Sve navodi da se radi o Walkerovoj ideji pakla.

no čak i ako se ustrijeli samo jedan pripadnik rulje, naš suborac Adams pokositi će barem još nekoliko pripadnika vatrom iz svoje puške.

Međutim, u ovoj potresnoj i moralno kompleksnoj situaciji – postoji izbor. Način na koji možemo doći do izbora u ovoj situaciji je, primjerice, prisjećanje na čitanje nekog novinskog članka ili izvještaja o plašenju potencijalno nasilnih ljudi pucnjavom u zrak ili pamćenje slične anegdote, prizivanjem u sjećanje (što podrazumijeva postojeće znanje) postojećih tehnika samoobrane vatrenim oružjem (što uključuje preventivni hitac iz vatrenog oružja u zrak) ili jednostavno promišljanjem o instinktivnim ljudskim reakcijama – kako bi ljudi, čak i vrlo gnjevna gomila, *mogli* reagirati na zvuk paljbe iz vatrenog oružja? Drugim riječima, može nam pasti na pamet da počnemo pucati u zrak ili u tlo ispred sebe, čime bi (potencijalno) preplašili podivljalu rulju bez da smrtno ranimo nekog od njih. Ako to učinimo, to se uistinu i dogodi.



Slika 20. Prikaz s lijeve i s desne strane prikazuje što se dogodi ako otvorimo vatru u tlo ispred nas. Isti učinak je ako zapucamo u zrak. Ako kundakom puške ili pištoljem udarimo nekog od civila, rulja također počinje bježati. Važno je napomenuti da ranjavanje u ekstremitet (npr. nogu ili ruku) nije

opcija, jer igra i pri takvom lociranju pogotka registrira NPC-a iz rulje kao mrtvog. Samo jedan hitac protagonista Walkera koji pogodi pripadnika rulje jamči da će i Adams zapucati iz svoga vatrenog oružja i u kontekstu igre usmrtiti barem još nekoliko članova pobješnjele rulje.

Spomenuta situacija predstavlja implicitni izbor koji je, kada se usporedi s brojnim drugim igrama koje sadrže implicitni izbor, barem do neke mjere transparentan igraču.Također, svrha ovog rada nipošto nije ulaziti u pravne elemente samoobrane vojnika i vojnog osoblja tijekom izvanrednih situacija u vidu nužne i opravdane samoobrane.

Izbor 3: Nakon što smo otkrili da je pukovnik Konrad bio mrtav čitavo vrijeme, a naš protagonist, kapetan Martin Walker zbog traumatičnih događaja postao izuzetno psihički nestabilan, slijedi obračun s našom halucinacijom i duhovnom prikazom pukovnika Konrada. Igračev izbor je sljedeći: ustrijeliti duhovnu „prikazu" pukovnika Konrada, dopustiti da spomenuta prikaza ustrijeli igrača ili pucati sa strane?

Gore spomenuti izbor se, dakako, u kontekstu etičkog i narativnog aspekta, može tumačiti i kao Walkerov obračun sa samim sobom, kao i obračun igrača sa samima sobom. Igrač je, etički gledano, primoran pogledati samome sebi u lice i promisliti o događajima prikazanima kroz čitavu igru.

Iščitavanje izbora: ovaj izbor očito je različit od prethodno spomenutih izbora u priči igre *Spec Ops: The Line*. Najprije, koliko god potresni, problematični i možda teški izbori bili, prijašnja dva izbora očito je da se odvijaju u svijetu koji prati osnovne zakone prostora i vremena. Odnosno, da je perspektiva izbora i događaja koliko toliko objektivna. Očito je da se ovaj izbor odvija iz perspektive lika koji je postao duboko psihički potresen i nestabilan, ponajviše zbog traumatičnih događaja koji su se odvili kroz priču igre. Ovdje je moguće nekoliko smjerova argumentacije i logičkog zaključivanja. Autor

ovog teksta pri svom prvom prelasku igre poslužio se prijašnjim znanjem i transmedijalnom usporedbom, s obzirom da spomenuta situacija izuzetno podsjeća na završne scene filma (i knjige) *Klub boraca*.[140] Walt Williams se eksplicitno ne poziva na spomenuti film u svom scenarističkom memoaru, međutim, navodi kako su mnogi filmovi bili inspiracija za priču *Spec Ops: The Line*. Do sličnih usporedba s filmom i knjigom *Klub boraca* došli su i drugi autori, kao što se vidi u članku semiotičke analize pod naslovom *Analysis: Spec Ops: The Line*,[141] autora Morgana Archera, kao i u video eseju pod naslovom *Spec Ops: The Line – An Anti-Game Game*.[142]

Dolazimo do nove tehnike iščitavanja izbora koja se temelji na prizivanju u sjećanje i poznavanje drugih narativnih medija, sličnih narativnih situacija koje smo vidjeli u drugim filmovima, knjigama ili drugim igrama.Ovo je, zapravo, intermedijalna tehnika detektiranja izbora. Kao dokaz tomu je i bolje proučavanje posljednje scene poznatog filma *Klub boraca,* koja je i posljednji obračun između glavnog i bezimenog protagonista kojeg u filmu igra Edward Norton i njegovog kaotičnog, karizmatičnog i ekstremistički nastrojenog alterega, Tylera Durdena, kojega u filmu tumači Brad Pitt. Struktura spomenute filmske scene i odnos među likovima je vrlo sličan, od fantazmagorične i nadrealne halucinacije antagonista s kojim je protagonist u sukobu, preko protagonistovog shvaćanja razlike iluzije i zbilje, sve do pucnja iz vatrenog oružja koji okončava situaciju i sukob.

[140] Film *Klub boraca* izašao je 1999. godine, a u glavnim ulogama su Brad Pitt, Edward Norton, kao i Helena Bonham Carter. Režiju filma potpisuje David Fincher, a scenarij Jim Uhls. Spomenuti film je dobro poznata adaptacija istoimenog romana iz 1996. godine, čiji je autor američki pisac i novinar Chuck Palahniuk.
[141] Archer, Morgan, *Analysis: Spec Ops: The Line*, 21. srpnja, 2017., izvor: https://medium.com/@mrgnarchr/spec-ops-the-line-a-semiotic-analysis-ae47023888ab
[142] *fiftyfour,* Spec Ops: The Line – An Anti-Game Game, 25. kolovoza, 2024. izvor: https://www.youtube.com/watch?v=gsnxJjrIP7U, podaci preuzeti 10. svibnja, 2025.



Slika 21. Prizor s lijeve strane prikazuje fantazmagoričnog Tylera, antagonista priče, kako gura pištolj u usta glavnom protagonistu i pripovjedaču. Slika s desne strane prikazuje presudni trenutak kada protagonist shvaća da se pištolj zapravo nalazi u njegovoj ruci. Tyler ne postoji u fizičkom svijetu, već samo u umu mentalno nestabilnog i narativno nepouzdanog protagonista.



Slika 22. Prizor s lijeve strane prikazuje protagonista kako si ispaljuje metak u obraz, nakon što Tyleru kaže da ga posluša i da su mu oči sada potpuno otvorene. Tim činom sebe teško i bolno ranjava, bez da si pogodi ijedan vitalni organ. Međutim, šok i trauma boli, kao i protagonistov odlučni i šokantni autohtoni čin uništavaju iluziju Tylera i „bude“ protagonista. Također, o tome što je točno uništilo/“ubilo“ iluziju Tylera i zbog čega je pucanj u samoga sebe bio potreban postoje brojne rasprave, no svakako je, dobrim dijelom, riječ o buđenju glavnog protagonista putem fizičkog šoka. Na slici s desne strane, fantazmagorični Tyler prostrijeljene glave pada „mrtav“, nakon što je protagonist shvatio (prihvatio) samoga sebe, kao i svoja djela u stvarnosti.

To bi, dakle, bila jedna od metoda usporednog i transmedijalnog čitanja i tumačenja izbora, iz koje igrač može shvatiti izbore koji su mu ponuđeni i kako, shodno svojim shvaćanjima, želi postupiti. Spomenuta metoda je i autoru ovog teksta pri prvom prolasku kroz igru poslužila pri tumačenju situacije i donošenju odluke.

Ponovno se služimo metodom slušanja i čitanja dijaloga, uz iščitavanje okolišnog i prostornog pripovijedanja. Kao što smo ranije rekli, to je metoda putem koje igrači odlučuju i donose izbore istraživanjem i eksperimentiranjem s korisničkim sučeljem, kontrolama i narativnim dizajnom, s obzirom na kontekstualno pripovijedanje i dijalog. Naime, pri spomenutoj sceni u kojoj fantazmagorični antagonist Konrad drži pištolj uperen u nas (protagonista Martina Walkera), kao i mi u njega, moguće su samo dvije radnje. Prva je pomicanje igraće periferije (miša ili kontrolera konzole) ulijevo i natrag u početnu poziciju. Druga je lijevi klik miša ili pritisak na tipku kontrolera koja omogućuje pucanje (što je osobi koja igra igru dobro poznata kontrola budući da se spomenuta tipka koristi za pucanje kroz čitavu igru koje je neizbježno za napredovanje kroz priču i diskurs igre). Ako pomaknemo perspektivu našega lika Walkera ulijevo putem miša ili

kontrolne gljivice na kontroleru (što je jedino i moguće, budući da ovdje nema nikakve druge prostorne slobode kretanja kao što je bilo moguće kroz veliki dio igre), pruža nam se veliki narativni trag, navod i „mig“. Naime, u tom slučaju u zrcalu vrlo jasno vidimo da Walker zapravo drži pištolj uperen u samoga sebe, zbog čega je prostornom i narativnom logikom moguće povezati – ako „okinemo“ ulijevo umjesto u prikazu pukovnika Konrada, ustrijeliti ćemo sami sebe, to jest, fatalno ćemo ustrijeliti našeg protagonista, kapetana Walkera. Tehnika iščitavanja također uključuje i *pažljivo slušanje i tumačenje dijaloga*, tekstualnog kao i verbalnog.



Slika 23. Sučeljavanje kapetana Walkera i fantazmagorične prikaze pukovnika Konrada.(hrv.) Pukovnik Konrad: „Brojim do pet, onda vučem okidač.“ Prikaza pukovnika Konrada nam jasno daje do znanja da će nakon što izbroji do pet pucati u Walkera. (hrv.) Kapetan Walker: „Vi niste stvarni… Sve je ovo u mojoj glavi…“

Dijalog nam daje naslutiti kako Walker nije potpuno pri sebi i kako pred njim stoji halucinacija. Dijalog daje naslutiti kako i Walker sam toga do neke mjere

postaje svjestan. Također, jasno je da imamo posla s likom koji u ruci ima vatreno oružje, a uz to i halucinira nakon duboko traumatičnog iskustva.

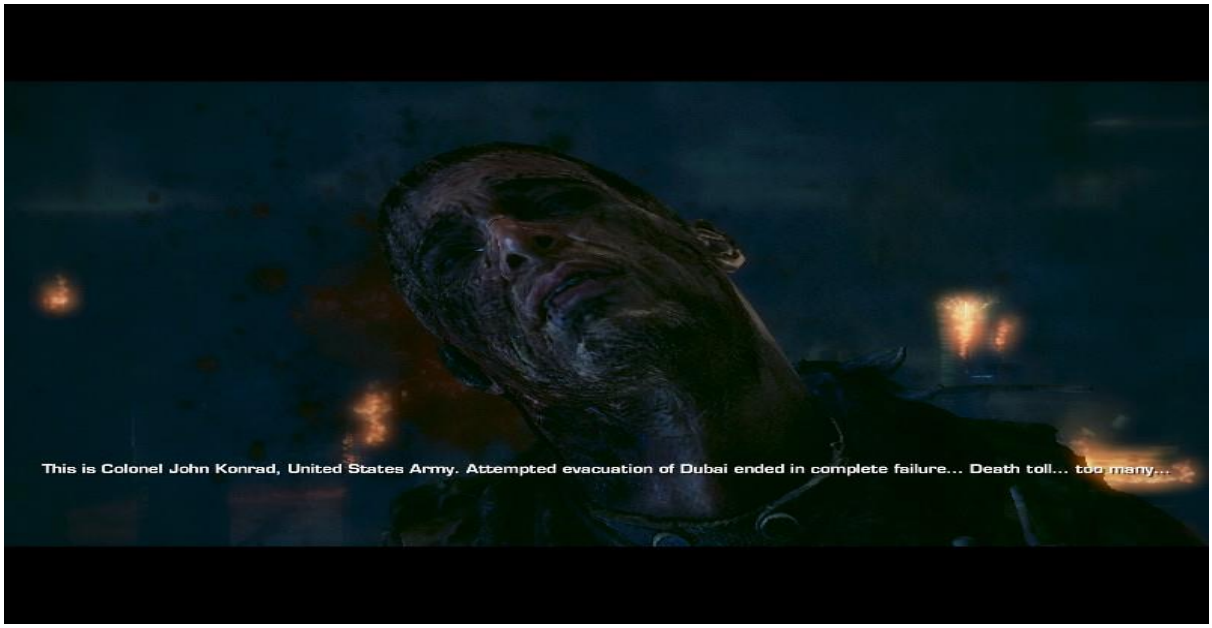


Slika 24. Prva dostupna pozicija: pogled „prema ravno“, u smjeru prikaze pukovnika Konrada.



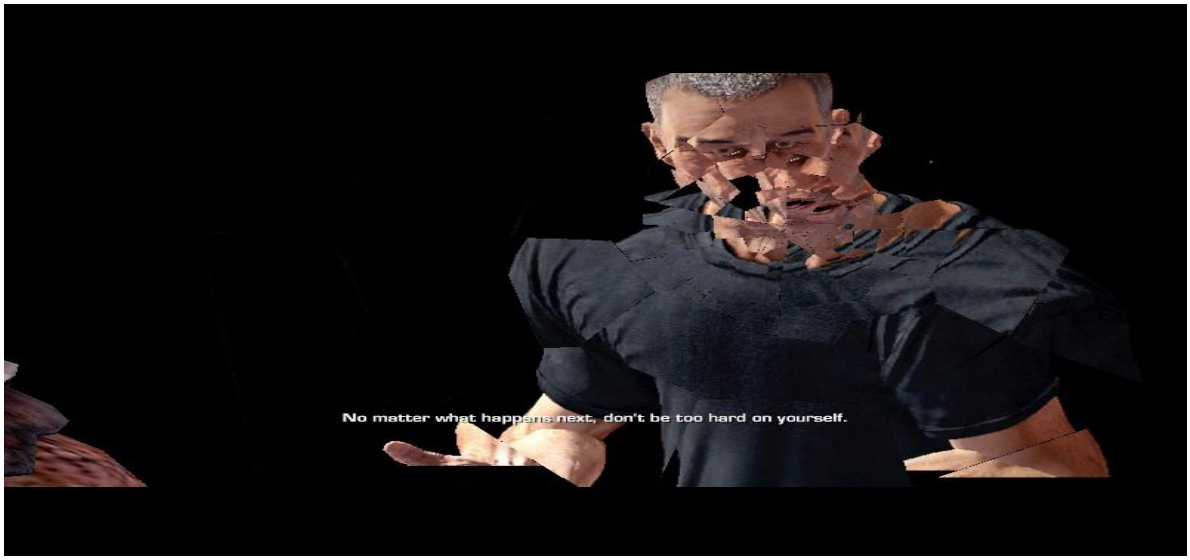
Slika 25. Druga dostupna pozicija: pogled u lijevo, pri kojemu igrač može vidjeti da kapetan Martin Walker zapravo drži pištolj uperen u samoga sebe.

To vodi do zaključka da makar nismo potpuno sigurni u **što** točno ciljamo, u prvoj dostupnoj poziciji svakako držimo pištolj dalje od kapetana Walkera. Zaključak: Walker (možda) može preživjeti ako i samo ako vratimo pogled u prijašnju poziciju i djelujemo iz te pozicije.



Slika 26. Prvi ishod sučeljavanja. (hrv.) „Glas na radiju: Ovdje pukovnik John Konrad, vojska Sjedinjenih Američkih Država. Pokušaj evakuacije Dubaija završio potpunim neuspjehom… Broj mrtvih… Preveliki…“

Gore navedeni prvi ishod dobivamo ako smo: 1) pogledali u lijevom smjeru te metaforički „povukli okidač“ kontrolerom ili klikom miša. Kapetan Walker time je počinio samoubojstvo. 2) predugo smo čekali i pustili da nas prikaza pukovnika Konrada ustrijeli. Tim je činom i kapetan Walker je počinio samoubojstvo.



Slika 27. Drugi ishod sučeljavanja. (hrv.) Pukovnik Konrad: „Bez obzira što se dogodi dalje, ne budi previše strog sam prema sebi.“

Drugi ishod dobivamo ako smo „okinuli“ u smjeru prikaze pukovnika Konrada. U tom slučaju, prikaza pukovnika Konrada se doslovno „raspadne“ pred očima protagonista i igrača, poput razbijenog zrcala. Pri tome fantazmagorična prikaza Konrada ohrabruje Walkera da ne bude suviše strog prema sebi i da je sretnik što se i dalje, nakon svega, ipak može vratiti kući. Kapetan Walker izlazi na balkon gdje promatra zoru i radio prijemnikom šalje poruku stožeru kako i dalje ima preživjelih u Dubaiju i traži evakuaciju.

Za kraj poglavlja o naslovu *Spec Ops: The Line* valja izdvojiti još jedan tip izbora, putem kojeg možemo objasniti još jednu tehniku čitanja i iščitavanja izbora iz narativnog dizajna i sučelja.

Izbor uvjetovan prijašnjim izborom također je neizostavno važan dio suvremenog narativnog dizajna u videoigrama. Spomenuti izbor dio je narativnog dizajna koji se naziva *branching storyline* (hrv. razgranata priča). Spomenuti izbor odvija se u posljednjem poglavlju videoigre *Spec Ops: The Line* koje se naziva „Epilog“. Do njega je moguće doći ako i samo ako je Walker izabrao ustrijeliti prikazu Konrada i pri tom susretu nije sam završio ustrijeljen od vlastite ruke, jer jedino u tom ishodu Walkerova priča može

„ići“ dalje. Poglavlje „Epilog“ odvija se neko vrijeme nakon što je Walker s vrha tornja gdje je pronašao tijelo pukovnika Konrada pozvao pojačanje. Pojačanje je, čini se, napokon došlo, a Walker izgleda ponešto drukčije. Svukao je veći dio svoje prijašnje odore i narasla mu je kratka brada, a i dalje djeluje neobično i pomalo neuravnoteženo dok dočekuje pojačanje s puškom u rukama. Vojnici su, čini se, prijateljski nastrojeni, a njihov vođa tvrdi da su došli pomoći. Walker koji jedino mora spustiti pušku. U tom trenutku, Walker može (ali ne mora) spustiti pušku, a sve što je potrebno je pritisnuti za to označenu tipku – u slučaju igranja igre na osobnom računalu, to je tipka razmaka ili *spacebar*. Po svojoj naravi unutar narativnog dizajna, ovaj izbor je eksplicitnije naravi, a jednako tako – do njega uopće nije moguće doći ako smo prije odabrali da Walker počini samoubojstvo ili smo propustili ustrijeliti prikazu pukovnika Konrada. Postoji i nešto implicitniji dio izbora, a to su zapravo dvije dodatne mogućnosti – zapucati na vojnike i pri tome poginuti (ili jednostavno dopustiti da vojnici u samoobrani ustrijele Walkera) ili uspješno eliminrati vojnike. Ako Walker pogine ovdje, to se narativno može smatrati propalim pokušajem ubojstva ili čak asistirano samoubojstvo, budući da narativno gledano, lik Walkera može biti promatran kao netko tko želi pomoć da ga se dokrajči nakon procesuiranja traumatičnog i bolnog iskustva. Ako Walker preživi i uspješno eliminira sve vojnike, na radio pošalje kriptičnu poruku „Gospodo, dobrodošli u Dubai…“ prije nego nestane dublje u ruševinama Dubaija, s neodređenim ciljevima i motivima, kao i očito korjenito promijenjenog duševnog stanja. Ako kapetan Walker ipak preda oružje, vojnici ga ukrcaju u terensko vozilo, dok ga voze prema neizvjesnoj i nesigurnoj budućnosti. Kada ga upitaju kako je preživio to sve, on kriptično odgovori „Tko kaže da sam preživio?“ Ovaj odgovor se može tumačiti na nekoliko razina – primjerice, moguće je da Walker misli da se usred čitave katastrofe, nasilja, traume i naizgled nemogućih izbora ponovno rodio. Pogledao je u lice onoga najgoreg, svojim pogreškama pokopao starog sebe i

svoje ideje o sebi kao junačkom i spasiteljskom vojniku, a ustao kao novi, trezveniji i mnogo ponizniji čovjek koji je (možda) na putu za vojni sud i istragu o zbivanjima u Dubaiju. Također, jezično i narativno gledano, *Spec Ops: The Line* je često smatrana kao dekonstrukcija vojnih i ratnih akcijskih igara. Walt Williams ne spominje izričito riječ dekonstrukcija u svojoj knjizi, međutim, kada opisuje produkciju i proces pisanja, očito je da se spomenutu priču može smatrati kao dekonstrukciju. Završetak – gdje Walker preda oružje i kaže „Tko kaže da sam preživio?“ – može se uzeti kao aluzija na dekonstrukcijsku narav čitave priče, koju kao čovjek (ili barem kao ljudski lik) prolazi i sam Walker. Dakako, ako se vodimo opaskom glavnog scenarista i narativnog dizajnera Walta Williamsa, Walker i njegova ekipa poginuli su u helikopterskoj nesreći na otprilike tri četvrtine igre. Ipak, s obzirom na sarkastični i (auto)ironični ton kojim je knjiga napisana (što više puta spominje i sam autor Williams kada opisuje problematičnu produkciju igre) ovu opasku treba uzeti s (velikim) zrnom soli, međutim, moguće je i da čitava priča igre može biti tumačena kao čistilište gdje Walkerova duša nakon smrti tijela pokušava naći mir.



Slika 28. (hrv.) [Tipka za razmak] SPUSTI oružje.

Ovaj izbor je možda i najeksplicitniji od svih tijekom igre, budući da postoji tekstualni navod i jasan znak što se može učiniti, ako igrač tako odabere. Ovaj izbor se čak može smatrati dijaloškom opcijom. Prijateljski nastrojeni vojnik približava se Walkeru korak po korak, urgirajući da spusti svoje oružje. Ako igrač dovoljno čeka i ne napravi ništa, Walker preda oružje i bez pritiskanja tipke razmaka. Dakako, ništa ne sprječava Walkera da zapuca (budući da je to morao činiti tijekom čitave igre), a dijalog vojnika i Walkerov izgled također nagovještavaju da Walker i dalje izgleda opasno i neuravnoteženo.

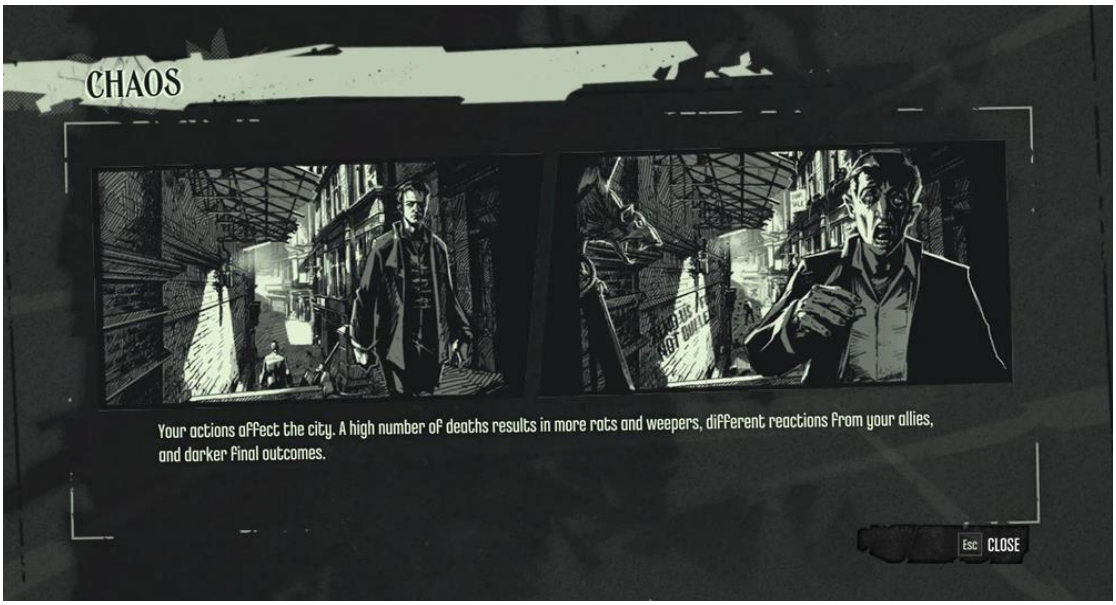
Dishonored (2012.)

Dishonored je akcijska avantura koja se igra iz prvog lica s velikim naglaskom na *stealth*[143] i šuljanje. Moguć je i agresivniji pristup koji uključuje korištenje smrtonosne sile na gotovo svakom NPC-ju koji se igračima nađe na putu. Ono što ponajviše odlikuje *Dishonored,* a razlikuje od igara poput prethodno analiziranog *Spec Ops: The Line*, jest kumulativni pristup moralu. Znači, krajnji i konačni ishod temelji se na mnogo manjih odluka koje se „zbrajaju“ na kraju svakog poglavlja/misije i dakako, na kraju same igre, a ponajviše na to koliko puta smo koristili smrtonosnu silu, kao i to koliko puta su neprijateljski čuvari podignuli alarm. Povremena pomoć civilu u nevolji vrednuje se i boduje. Također, igra vrlo osobito tretira civile i nenaoružane ljude, koji ne predstavljaju nikakvu opasnost za glavnog protagonista.

Videoigra *Dishonored* odvija se u gradu po imenu Dunwall, koji je glavni grad Otočnog carstva (engl. *Empire of the Isles*). Grad Dunwall nalazi se u velikom problemu, budući da gradom već neko vrijeme vlada kuga koju prenose štakori. Spomenuta zarazna bolest uzrok je eskalacije i napetosti unutar grada, a upravo

[143] *Stealth* – (hrv.) nevidljivost, šuljanje, pristup koji označava potajni, potihi i polagani pristup. U videoigrama postoji sve značajniji (no nipošto dominantni) udio videoigara koje se baziraju na potihom i polaganom pristupu u kojemu se prepreke i neprijatelje svladava na raznolikije načine, ako i uopće – budući da *stealth* često ostavlja opciju ne ulaženja u sukob i traženja alternativnog puta prema cilju.

je u takvom kontekstu kraljevskom šefu špijuna pošlo za rukom organizirati atentat na caricu Jessamine Kaldwin, oteti njezinu 12-godišnju kćer Emily, a potom za sve okriviti kraljevskog tjelohranitelja po imenu Corvo Attano. Upravo je osramoćeni i obečašćeni Corvo glavni protagonist ove videoigre i njezine priče.



Slika 29. Sustav kaosa u videoigri *Dishonored* i njegov utjecaj na priču, objašnjen putem kartičnog teksta na samom početku igre. (hrv). „Tvoja djela utječu na grad. Veći broj smrti uzrokuje veći broj štakora i okuženih, drukčije reakcije od tvojih saveznika, kao i mračniji krajnji ishod. "Spomenuti tekst vidljiv je povremeno i za vrijeme ekrana učitavanja, za vrijeme kojeg se smjenjuju opći savjeti i trikovi važni za igru. Spomenuti tekst doprinosi percepciji narativne pravednosti.

Osnovna premisa igre vrti se oko kretanja diljem grada Dunwalla, pri Corvovom lovu na izdajnike, financijere i orgnizatore ubojstva carice Jessamine Kaldwin. Valja spomenuti kako je Jessamine Kaldwin prikazana kao poštena i pravedna vladarica, premda je politički sustav u kojemu je igra smještena prikazan kao dinastijski sustav prožet intrigama, korupcijom, podmićivanjem, dubokom klasnom nejednakosti i vjerskim

fundamentalizmom. Pri svome pravedničkom lovu na izdajnike, atentatore i otmičare caričine kćeri, Corvo ima izuzetno mnogo malih izbora – osobito u vidu interakcije s kišovitim, sumornim, nepravednim i često okrutnim sustavom Dunwalla oko sebe. Tu su i povremene opcije dijaloga.[144] Dakako, priča pokazuje milosrđe, humanost i empatiju na neočekivanim mjestima.

Zanimljivo, čitavu je priču same videoigre moguće završiti potpuno bez upotrebe smrtonosne sile. To se odnosi i na ključne okrutne i korumpirane pojedince koji su organizirali ubojstvo carice i izveli državni udar, koji su i glavne „mete“ tijekom najvećeg dijela igre. Trebalo bi spomenuti i etičku dimenziju upotrebe (ne)smrtonosne sile u videoigrama i propitivanja smrti kao „najveće“ moguće kazne. To se očituje u odnosu prema spomenutim „metama“, budući da se nesmrtonosni ishod i nesmrtonosno „sklanjanje“ mete s javne scene često čini kao okrutnija i bolnija opcija. Primjerice, pri sklanjanju dvojice korumpiranih, izuzetno okrutnih i bešćutnih vlasnika rudnika soli (čiji „zaposlenici“ kopaju i rade u užasnim, neljudskim uvjetima zbog kojih često umiru, a uz to su pomogli organizirati i financirati atentat na caricu Jessamine), moguće ih je jednostavno ubiti vatrenim ili hladnim oružjem. Također, moguće je i nagoditi se s lokalnim krijumčarem i šefom bande (koji, usputno rečeno, krijumčari i prilično povoljno proizvodi i ljekoviti eliksir koji si narod Dunwalla može priuštiti u borbi protiv štakorske kuge).Spomenuti lokalni šef bande će vam (putem dijaloga), za protuuslugu pronalaska kombinacije sefa lokalnog prevarantskog, nepoštenog i lopovskog preprodavača umjetnina, pripomoći tako da uz pomoć svojih ljudi spomenutu okrutnu braću otme, zatim im obojici odsječe jezike, obrije glave i postavi ih da rade u vlastitim rudnicima soli duboko pod zemljom, čime oni bivaju

[144] Protagonist Corvo Attano je u prvoj *Dishonored* igri do neke mjere „nijemi“ protagonist, no za razliku od mnogih drugih nijemih protagonista, povremeno ima mogućnosti izbora opcija dijaloga, što dakako povećava imerziju i barem do neke mjere ga izgrađuje kao lika. U nastavku *Dishonored 2*, Corvu Attanu glas posuđuje glumac Stephen Russell.

uklonjeni s javne i političke scene bez da je protagonist upotrijebio smrtonosnu silu. U spomenutom izboru svakako su prisutne mnoge etičke dileme i dvojbe, plodne za buduću raspravu o smrtonosnoj sili u videoigrama. Spomenuti izbor je, primjerice, u isto vrijeme izbor s ograničenim i krajnjim posljedicama u isto vrijeme, budući da je riječ, s jedne strane, o ograničenim posljedicama za spomenutu dvojicu likova unutar priče i na prvi pogled, nikoga više.[145] Međutim, na samom kraju igre vidimo da je i spomenuti izbor (među ostalima) također imao utjecaj i na krajnji ishod priče videoigre *Dishonored*, budući da je jedan od duge serije mnogo manjih izbora koji utječu na završetak. Naime, ako smo spomenutu okrutnu braću uklonili na nesmrtonosni (premda ništa manje okrutni) način, razina kaosa postignuta tijekom misije se smanjuje, pod uvjetom da nismo suviše posezali sa smrtonosnom silom nad gradskim čuvarima tijekom misije ili usmrtili nekog od civila tijekom iste misije.[146] Drugim riječima, nesmrtonosnim djelovanjem u vezi spomenute okrutne braće postaje vjerojatnije da ćemo dobiti stabilniji i manje mračan završetak. Ovakav se izbor vjerojatno treba gledati u kontekstu velikog kumulativnog izbora koji igra pruža igračima. Na određeni način, ovakav *gameplay* (hrv. igranje igre) prati narativnu logiku izbora kakvu pokazuje prijašnje spomenuti film *Right Now, Wrong Then* (2015.), u kojemu je mnogo manji naglasak na prijelomne trenutke izbora likova, za razliku od onoga što je prikazano u filmu *Slučajnost* (1987.), gdje trenutak (ne)pravovremnog dolaska na vlak vodi radnju u potpuno drukčijem smjeru i utječe na to kakav je završetak filma. Etički gledano, u odnosu spram igrača, pojačano oslanjanje na manje i kumulativne izbore, uz popraćenost povremenim instruktivnim sučeljem o prirodi kaosa u igri doprinosi

[145] Izvan priče i narativa, vjerojatno su razmišljanja i savjest igrača također preispitani. Međutim, iz perspektive rada, nastaviti ćemo promatrati narativne posljedice i karakteristike izbora unutar priče i narativa.

[146] „Brojač“ kaosa unutar igre osobito je osjetljiv na nenaoružane civile, čije se ubojstvo „kažnjava“ značajno povećanom razinom kaosa na kraju svake razine.

narativnoj pravednosti, upravo zbog toga jer igrač ima više prilika „ispraviti tijek“ ako je na nekim ranijim mjestima prouzrokovao previše kaosa. S etičke perspektive, spomenuti izbor uključuje i tehniku **slušanja i čitanja dijaloga, kao i analizu neposredne situacije.**

Za prikaz običnoga i nenametljivog, ali ipak krajnje relevantnog izbora, dovoljno je proučiti naš igrački pristup relativno standardnoj situaciji kakva se često vidi u igri. Primjerice, u ovoj je situaciji potrebno doći do gornjeg kata gdje se skriva bivši kraljevski šef špijuna, koji je jedan od glavnih meta i antagonista igre i njezine priče. Ipak[147] između kraljevskog šefa špijuna i Corvoa stoji mnogo čuvara koji su na straži (i koji barem načelno samo rade svoj posao), kao i mnogo pojačanja u vidu ljudstva i opakih pasa čuvara koji su spremni na prvi znak uzbune krenuti u akciju zaštite kraljevskog šefa špijuna pod svaku cijenu.

Prvi pristup: promišljeno šuljanje



Slika 30. Prikaz promišljenog šuljanja. Nakon što smo se probili u unutrašnjost tvrđave, možemo se putem Corvovih moći popeti na jedan od

[147]Valja napomenuti, ovo *nije* posljednja misija u igri.

lustera i time proći iznad stražara, a pri tome ih i prisluškivati, kao i saznati nove informacije.



Slika 31. Nastavak pristupa s promišljenim šuljanjem. Kratkometnom teleportacijom dolazimo do sobe i ureda kraljevskog šefa špijuna bez da smo uzbunili ikoga i bez da smo upotrijebili bilo kakvo nasilje ili posegnuli za smrtonosnom silom.

Drugi pristup: kaotično nasilje.

Neopreznim pokušajem prolaska pored stražara, spomenuti stražari su nas opazili. Nakon što smo hicem iz vatrenog oružja u samoobrani ustrijelili jednog stražara (što je samo po sebi proizvelo buku), drugi je stražar počeo zazivati upomoć i uzbunu. I drugi je stražar krenuo na nas hladnim oružjem, dok su drugi stražari upalili alarm.



Slika 32. Prikaz kaotičnog nasilja. Spomenuti alarm pozvao je veliki broj opasnih i naoružanih stražara, kao i opakog psa čuvara. U obračunu hladnim i vatrenim oružjem, iskoristili smo ručnu bombu i zapaljive strelice, kao i mističnu moć kojom smo kratkoročno prizvali štakore kako bi napali naše neprijatelje. Nasilje, buka i nered koje smo proizveli dozvalo je i samog kraljevskog šefa špijuna koji je spreman na borbu.

Krajnji ishod i završna, emotivno rezonantna posljedica vezana je uz kćer ubijene carice Jessamine Kaldwin, dvanaestogodišnju djevojčicu Emily Kaldwin koju tijekom gotovo čitave igre čuvamo i za koju skrbimo. Emily je dvanaestogodišnja djevojčica kojoj je majka ubijena, a ona sama biva oteta. Ranije u igri, Corvo ju spašava, a gotovo sve što Corvo čini kroz igru ima neposredan i izravan učinak na nju, kao i to kako se njezin dječji um, karakter i moralni kod razvijaju. Glavni protagonist Corvo, kao i mi, sami igrači, tako kroz čitavu videoigru zapravo sudjelujemo u odgoju i oblikovanju mladog uma prijestolonasljednice, koja je trenutno ipak dvanaestogodišnja djevojčica. Blizu završetka igre, ovisno o razini kaosa i prijašnjim

djelovanjima kroz igru, ciljevi igre se mijenjaju, a mijenja se i vrijeme i atmosfera tijekom posljednje misije. Pri kraju posljednje misije, valja također ponovno spasiti Emily – a ukoliko je kaos u igri pri samom kraju igre velik, utoliko se događa situacija u kojoj Emily može poginuti i moguće ju je spasiti samo pravovremenom reakcijom. (Valja spomenuti, ovdje je riječ o blagom grananju narativa, budući da situacije koja izravno ugrožava Emily i njezin život nema ako smo stigli do kraja igre uz manji kaos). Valja spomenuti da Emily promatra Corvoa kao očinsku figuru – vrlo kasno u igri biva neizravno (a u nastavku izravno) potvrđeno da joj Corvo uistinu jest biološki otac, s obzirom da je bio u intimnoj vezi s pokojnom caricom. Počinje se ponašati shodno tome kako se Corvo ponaša, razmišljati kako Corvo (očigledno) i razmišlja, budući da djela našeg protagonista pokazuju obrasce mišljenja, vrijednosti i svjetonazore. Videoigra *Dishonored* zapravo je, na određeni način, prikazivanje *odgoja primjerom*. Spomenuti odgoj primjerom svakako je nešto relevantno za daljnje možebitne perspektive pedagogije i psihologije, koji dakako ima i svoju etičku važnost. Krajnji ishodi priče videoigre *Dishonored* stoga su sljedeći:



Slika 33. (hrv.) Emily: Hoće li sada biti u redu? Hoću li biti Carica?

Krajnja posljedica 1: (blagi ukupni kaos) Emily biva spašena, poživi i postaje pravedna i poštena vladarica. Emily je impresionirana i pod dubokim utjecajem promišljenim, diskretnim i (uglavnom) milosrdnim pristupom svog oca Corvoa. Štakorska kuga je izliječena, a grad Dunwall kroz sljedećih nekoliko desetljeća doživljava svoj procvat i zlatno doba. Corvo ostaje uz Emily i vodi ju u danima budućega vladanja.



Slika 34. (hrv.) Emily: „Ostali su mrtvi, zar ne? To je u redu, svejedno bih naredila da ih ubiju. Ja ću biti Carica!“

Krajnja posljedica 2: (veliki ukupni kaos, Emily spašena na samom kraju igre) Emily biva spašena, poživi, no zbog mnogo krvi, nasilja i ubojstava koje je njezin otac Corvo počinio tijekom priče, postaje proračunata i hladnokrvna vladarica. Štakorska kuga je izliječena, a Dunwall biva očuvan strogim i nasilnim mjerama. Corvo ostaje uz Emily u danima njezinog budućeg vladanja.

Krajnja posljedica 3: (visoki ukupni kaos, Emily pogine na samom kraju igre) Emily kao jedina nasljednica prijestolja pogine na samom kraju igre, a u gradu zavlada veliki kaos, koji na kraju potpuno izmakne kontroli, bez ikoga dovoljno legitimnog na vlasti da ga obuzda. Štakorska kuga nije izliječena.

Dunwall završi do temelja spaljen i uništen u socijalnim pobunama, neredima i pljački, a protagonist Corvo iz grada bježi brodom prema horizontu.

Videoigra *Dishonored* svakako postavlja zanimljiva etička pitanja o našim utjecajima na druge, o odgoju mlađih od nas primjerom, kao i o ukupnosti naših izbora tijekom duljeg djelovanja, bez jednog ili dva prijelomna trenutka. *Dishonored* postavlja pitanja o našem svakodnevnom, naizgled nevažnom djelovanju i ophođenju, čak i u našim svakodnevnom životu.

Catherine: Full Body (2011./2019.)

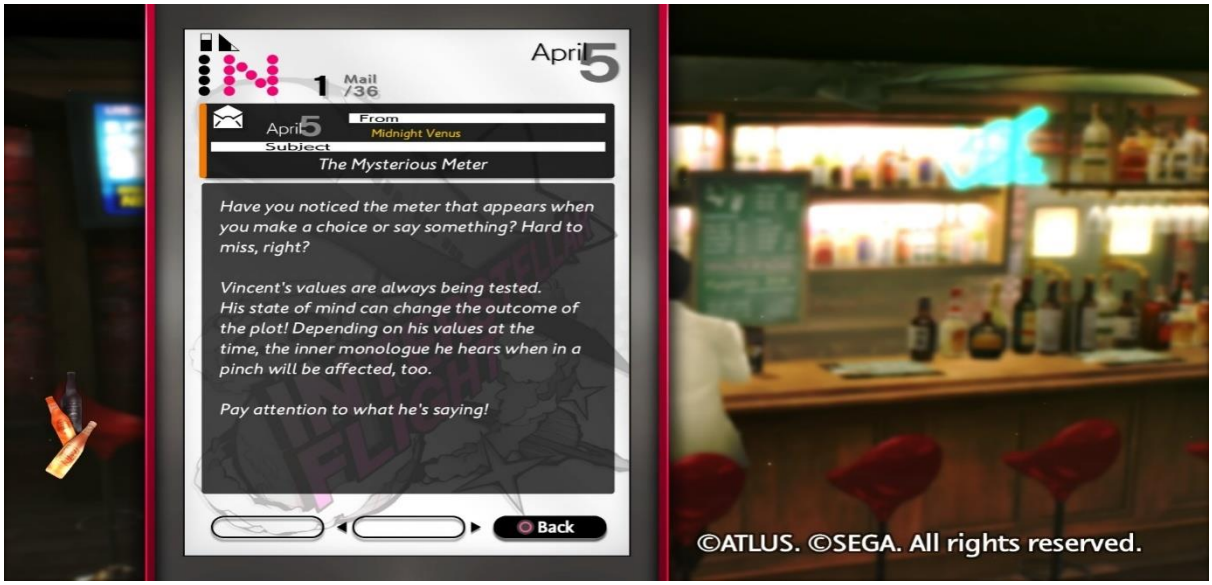
Catherine: Full Body (2019.) igra je koja u mnogočemu odskače od svih analiziranih u ovom radu, a teško ju je svrstati u određeni žanr. Na prvi pogled, riječ je o mješavini socijalne simulacije s puno dijaloga i 3D *puzzle* igre u stvarnom vremenu. *Catherine: Full Body* također je prošireno i dopunjeno izdanje videoigre *Catherine*, koja je izašla 2011. godine, koja u svom *Full Body* izdanju dodaje još jedan važni lik uz to što dodaje nove sadržaje i mogućnosti. *Catherine: Full Body* je također meditacija o osjećajima, izborima, a možda i najvažnije, *ljudskim vrijednostima* u kontekstu suvremenog društva i međuljudskih odnosa. Osnova igre su često viđene, proživljene i prepričavane ljubavne i intimne situacije u životu ljudi gotovo svake dobi, a etički gledano, igra se temelji ponajviše na temeljitom, dubinskom preispitivanju onoga što se tradicionalno u hrvatskom jeziku naziva etikom vrline ili kreposti, koje su preuzete iz aristotelovske tradicije etike. U središtu igre je 32-godišnji muškarac po imenu Vincent Brooks, koji je pet godina u vezi sa svojom djevojkom po imenu Katherine McBride. Katherine je vrlo ozbiljna, iznimno ambiciozna i karijeristički nastrojena mlada žena koja Vincenta poznaje još iz ranijih školskih dana, a počeli su hodati nakon što su ponovno stupili u kontakt na obljetnici mature. Katherine radi kao prodajna predstavnica u korporaciji za koju radi i Vincent, koji je zaposlen u odsjeku informacijskih tehnologija (premda je Vincent, barem na

početku igre, mnogo manje predan poslu od Katherine). Jedne večeri u baru u koji godinama zalazi sa svojim školskim društvom, Vincent upoznaje nešto mlađu Catherine (razlika s imenom njegove djevojke je u samo jednom slovu), razigranu, naizgled veselu i vrlo intenzivnu djevojku s kojom osjeti povezanost i s kojom u pijanom stanju završi u intimnom odnosu. Od tog trena, Vincentov život upada u čudni slijed događaja, osobito zbog toga što svake noći počne sanjati neobičnu noćnu moru u kojoj je transformiran u antropomorfnu ovcu i u kojoj se mora, zajedno s drugim ovcama, penjati blok po blok po golemom tornju punom zamki i neobičnih pojava. Također, dodatni čimbenik je da su se u zbilji počele događati tajanstvene smrti muškaraca koji su pronađeni mrtvi u svojim krevetima – naime, čini se da pad s kule tijekom jedne od noćnih mora vodi u smrt i na javi. Vincentov „ljubavni trokut“ dodatno se komplicira, jer jedne noći upoznaje i mladu djevojku po imenu Rin, koja je naizgled bježala od nekog progonitelja, traumatizirana je i čini se da pati od neke vrste amnezije. Vincent i njegovi prijatelji (osobito konobarica Erica iz njihovog omiljenog lokala) stoga joj pomažu da se za kratko vrijeme snađe i pronalaze joj smještaj i posao. Vincent prema Rin postaje zaštitnički nastrojen, uz preispitivanje što mu točno ona znači u životu dok ona obnavlja svoje uspomene i dok ju bolje upoznaje. Također, valja spomenuti i samog Vincenta koji je (barem na početku igre), mladi čovjek djetinjastog i neodraslog karaktera koji je naučio provlačiti se kroz život na šarm i duhovitost, kao poprilični neradnik koji je sklon lažima, izbjegavanju i muljanju kada se nađe u važnim situacijama u životu. Opet, u osnovi možemo reći da ima dobro srce i barem je načelno spreman pomoći drugima (premda njegov karakter do neke mjere usmjeravaju i određuju sami igrači). U mnogočemu, Vincent sadrži mnogo proturječnih ljudskih osobina i djeluje kao ljudski, svakodnevni, prosječni protagonist.[148] *Catherine: Full Body*

[148] Mogli bismo reći kako smo ljude poput Vincenta (a svakako i ljude poput njegove trenutne djevojke Katherine) sreli u svakodnevnom životu.

balansira između izuzetno prepoznatljive svakodnevice i fantazmagoričnih, fantastičnih situacija.

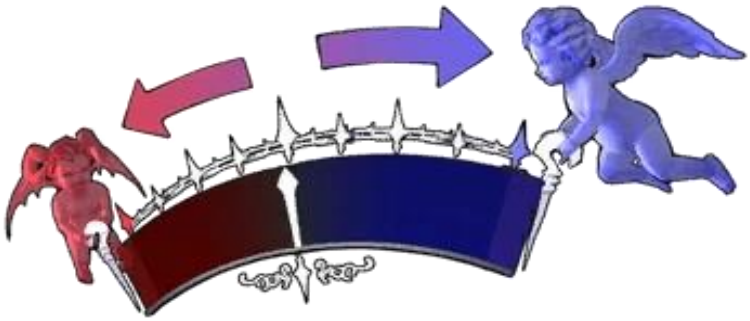
Izbori u *Catherine:Full Body* temelje se, prije svega, na vrijednostima – a videoigra sama po sebi to ne skriva od igrača, barem do neke mjere. Ova videoigra sama po sebi na izuzetno inovativan način ispituje igrače o njihovim vrijednostima te narativ i krajnji završetak oblikuje na vrijednostima prema kojima su igrači (u koži i tijelu Vincenta unutar videoigre) pokazali najviše sklonosti. Svoje sklonosti igrači prikazuju ponajviše kroz Vincentove opcije i odabire dijaloga, kojih je mnogo kroz čitavu igru. Vincent može tijekom igre razgovarati s mnogim likovima, bez obzira je li riječ o vremenu igre provedenom u javi ili u kolektivnoj noćnoj mori. (Značajan dio priče je i dijalog među muškarcima pretvorenima u ovce koji se odvija na odmorištima između razina penjanja po blokovima tornja.) I Vincentov mobitel je važan unutar dijela igre koji se odvija u zbilji, putem kojeg prima elektroničku poštu, informacije i fotografije. Putem Vincentovog mobitela u početku igre i priče, igrač u značajnoj mjeri biva upoznat s korisničkim sučeljem igre, kao i opcije koje su mu dostupne i što (barem otprilike) može očekivati. Dobar primjer za to je jedna od ranijih scena iz dijela igre koji se odvija na javi, u Vincentovom omiljenom baru, tijekom koje dobiva *tutorial* poruke i uputstva koji otkrivaju dobar dio mehanike izbora i odlučivanja unutar priče.



Slika 35.(hrv.) „Misteriozni mjerač“

(hrv.) „Jeste li primijetili mjerač koji se pojavi kada nešto odaberete ili kažete. Teško ga je promašiti, zar ne? Vincentove vrijednosti uvijek se iskušavaju. Njegovo stanje uma može promijeniti ishod radnje! Ovisno o njegovim trenutnim vrijednostima, njegov unutrašnji monolog koji čuje kada je u škripcu će biti drukčiji također.

Obratite pažnju na ono što on kaže!“



Slika 36. Misteriozni mjerač kako je prikazan tijekom velike većine vremena u igri. Ovdje je, kao i u velikoj većini igre, prisutna sakralna i crkvena simbolika, osobito ona koja se tiče ikonografije kršćanstva. S desne, plavo obojene strane nalazi se nešto što se doima kao anđeo, lik izuzetno prisutan u kršćanskoj vizualnoj kulturi, poznat kao nositelj božje milosti, utjecaja i, općenito, Dobra. S desne strane, čini se da imamo malenog krilatog demona iz pakla, lika koji je također prisutan u kršćanskoj vizualnoj kulturi, gotovo uvijek kao suprotnost anđelima i božanskoj milosti. Demoni su, znamo iz kršćanske predaje i teologije, glasnici zla koji ljude iskušavaju i pozivaju na zlo.



Slika 37. (hrv.) „Želiš li živjeti udoban i staložen život ili u tajnosti žudiš za slobodnim životom punim uzbuđenja?“ Slika prikazuje mjerač potpuno raskrinkan i „objašnjen“, s ključnim detaljem koji je tijekom igre nedostajao. Naime, ne radi se (niti se ikada radilo u priči *Catherine: Full Body*) o dobru niti o zlu, već jednostavno o različitim **vrijednostima**. Drugim riječima, čitavo vrijeme riječ je o sukobu među vrijednostima, oscilacijama i balansiranju između vrijednosti slobode i vrijednosti reda, kao i o onom

prostoru koji je između te dvije vrijednosti. Dakako, nijedna od spomenutih vrijednosti nije prikazana kao loša ni dobra sama po sebi.

Valja spomenuti da ova videoigra dopušta spremanje i učitavanje prijašnje spremljenih pozicija. Jedan od zanimljivih i provokativnih trenutaka do kojih igrači neminovno dolaze jesu odgovori na pitanja u onome što izgleda kao ispovjedaonica (što je svakako još jedan vizualni trag katoličke liturgije), koja se nalazi na odmorištima između razina penjanja u svijetu noćne more. Pitanja nam postavlja miseriozni lik kojeg nikada potpuno ne vidimo, već samo čujemo njegov glas. Zanimljivo je i mehanizam kojim igra „prikuplja" statistiku izbora odgovora na pitanja na koja igrač odgovara na svakom stadiju noćne more. Važno je spomenuti također da igra naglašava da se samo „prvi" odgovori bilježe u bazu podataka koji su dostupni za usporedbu s drugim igračima. Trebalo bi spomenuti da se većina pitanja na prvi pogled čini trivijalno i potpuno nepovezano. Igrač tako, primjerice, dobiva pitanja poput „*Mislite li da za vas negdje postoji vaša srodna duša?*", „*Biste li mogli reći partneru ili partnerici sve o vašoj prošlosti?*", „*Biste li voljeli da možete prestati raditi?*" ili „*Padaju li vam često na pamet prosti vicevi?*". Dakako, spomenuti odgovori u maloj mjeri utječu na spomenuti misteriozni mjerač, gurajući igračeve vrijednosti prema jednome ili drugome. Dakako, moguće je ostati i „pri sredini" mjerača. Ovdje dolazimo do jedne moguće tehnike čitanja i iščitavanja izbora ili barem nekih detalja o izboru, a to **je korištenje funkcije spremanja pozicije i retroaktivnog učitavanja situacije u kojoj se postavlja pitanje ili izazov**. Pri ponovnom učitavanju prijašnje spremljene pozicije i dolaska u ispovjedaonicu u kojoj nam pitanja postavlja misteriozni glas možemo otkriti da su pitanja potpuno nasumična – znači ne ponavlja se isto pitanje na istoj razini. (Ovo vrijedi tijekom izuzetno velikog dijela igre, međutim, ne za čitavu igru). Jedino što se pomiče i giba se jest spomenuti misteriozni mjerač, tako da se čini da je (barem uglavnom) svrha u samom

mjeraču, a ne u pitanjima. Još jedna tehnika iščitavanja izbora koja se koristi ovdje jest **obična igračka iskrenost prema sebi i onome što bi učinili u životu**. Naime, životnost neodlučne ljubavi prikazane u igri ohrabruju igrače da odgovaraju i ponašaju se iskreno te da odgovore ono što zaista misle.[149] Važno je i vrlo bitno etičko pitanje motivacije našeg djelovanja u videoigrama. To jest, zbog čega u nekoj videoigri odgovaramo na određeni način, spašavamo nekoga, pomažemo nekome ili (ne) činimo bilo što u nekoj videoigri koja ima raznolike ishode i višestruke završetke. Prilično je uobičajeno da u svim pričama (videoigre tu nisu iznimka) neke ishode smatramo pozitivnijima, a neke negativnijima, stoga treba biti svjestan mogućnosti da se određene odluke i izbori u igrama donose samo zbog mogućnosti dobivanja onoga što mislimo da će igra na svojevrsni način nagraditi „dobrim" ishodom i završetkom kakvog priželjkujemo. U *Catherine: Full Body* spomenuta pitanja su katkad toliko izvan konteksta i toliko raznolika da se kao igrači možemo opustiti i odgovarati koliko god iskreno možemo – jer upravo u tome leži etička i ontološka bit igre. Katkada učinkovita metoda čitanja može biti i obična iskrenost i instinktivnost u odgovaranju ili donošenju izbora, kada si kao igračica ili igrač ne dopuštamo mnogo vremena za razmišljanje, već odgovorimo koliko je moguće instinktivno i iskreno. Svakako je tu moguće postaviti i opravdani argument da kontekst videoigre često nije kontekst koji nalazimo u stvarnosti, budući da se u videoigrama (kao i u bilo kojoj vrsti fikcije, što uključuje film i književnost) susreću konteksti i izbori kakve u svakodnevnom životu uglavnom ne susrećemo. Međutim, pitanja i situacije u naslovu *Catherine: Full Body* su svakako povezani s našom svakodnevnom stvarnošću, stoga ima smisla odgovarati iskreno i zapitati se što bismo učinili i kako bismo

[149] *Catherine: Full Body* nije prva igra koja to čini, budući da na sličan način, igre francuskog razvojnog tima *Quantic Dream* također savjetuju igrača da nastavi s igrom bez obzira što se dogodi u igri, kao i da budu iskreni u svojim izborima.

odgovorili u svom stvarnom, svakodnevnom životu. Treba spomenuti,u videoigri *Catherine:Full Body* postoji ukupno 12 različitih završetaka.

U nastavi filozofije i etike, bez obzira radi li se o sveučilišnoj ili srednjoškolskoj nastavi, često se spominje ono što se naziva etika vrline ili etika kreposti. Obično se spomenuta etika objašnjava na primjerima iz stare Grčke spominjući Platona, Aristotela, kao i prilično specifičnost starogrčko-kontekstualne pojmove poput *eudaimonia*, uz eventualni možebitni spomen suvremenijeg filozofa Alasdaira MacIntyrea (1929.–2025.) koji se također bavio suvremenim tumačenjem etike vrlina.Videoigra *Catherine: Full Body* u svoje središte stavlja upravo vrline (što bi također možda mogli prevesti kao vrijednosti) te zapravo uzima u obzir postojanja više „ispravnih“ vrijednosti u isto vrijeme, zazivajući pri tome pluriperspektivistički filozofski nazor koji je blizak filozofiji Friedricha Nietzschea i Isaiaha Berlina. Uz to, postavlja zanimljiva pitanja o osobnim izborima, stajalištu prema romantičnim vezama, odnosu i priznavanju raznih i različitih vrsta ljubavi, potpuno neovisno o rodu ili dobi igrača. *Catherine: Full Body* se poigrava vjerskim i društvenim shvaćanjima, konvencijama, te tako izaziva igrače da preispitaju (ponovno i ponovno) što *zapravo* misle i osjećaju o dubokim i intimnim pitanjima, kao i o onome o čemu se često ne priča ni među prijateljima, niti u obitelji, niti na mjestima vjerskog okupljanja i bogoslužja.

The Novelist (2013.)

Videoigra *The Novelist* izašla je 2013. godine, u nezavisnoj produkciji studija Orthogonal Games. Spomenuta videoigra također je vrlo posebna zbog toga što, za razliku od mnogih igara, ne tematizira nikakvu intenzivnu, izravno opasnu niti na bilo koji način fantastičnu situaciju. Ne tematizira čak ni išta blisko bilo kakvom natjecanju, što uključuje i sportsko. Međutim, njezina struktura i narativni dizajn iznimno su bogati raznim narativnim izborima, a koncept igre dokazuje kako videoigre zaista mogu biti izuzetno raznozorodne,

relevantne i rame uz rame s najvažnijim i najrelevantnijim trendovima prisutnima u akademskoj zajednici i društvu općenito. Kriza obitelji u suvremenom dobu važna je tema u suvremenoj drami, kazalištu, i filmu.[150] Ova igra povezuje i popunjava prostor među spomenutim područjima stvaralaštva, jer uz pomoć ove igre igrači ulaze u samu srž suvremene nuklearne obitelji, balansa obiteljskog života, raznolikih osjećaja, kao i možda iznad svega, malih i velikih izbora, dubinskih kompromisa i posljedica koji su u samoj srži dinamike obiteljskog života.

Priča prati američku obitelj Kaplan koja je došla na odmor u izoliranu kuću na obali, negdje u Sjedinjenim Američkim Državama. Vrijeme radnje je suvremenije doba i svakako se radi o kasnijem 20. stoljeću, bez otkrivanja detalja o kojemu se desetljeću točno radi, premda valja naglasiti kako novija digitalna tehnologija nije suviše prisutna u priči.[151] Članovi spomenute obitelji Kaplan su Dan, Linda i Tommy Kaplan. Dan Kaplan, koji je uz svoju obiteljsku ulogu oca i supruga također i romanopisac, a po njegovom zanimanju igra nosi i ime. Linda Kaplan je majka i supruga, talentirana umjetnica koja se bavi slikarstvom i koja se za sada posvetila domaćinstvu kako bi pružila podršku Danu i njegovom kreativnom pisanju. Njihov sin Tommy Kaplan osjetljivi je, inteligentan i izuzetno maštovit osnovnoškolac koji je također usamljen, teško sklapa prijateljstva i ima uglavnom loša iskustva s drugom djecom u svojoj školi, gdje se nije najbolje uklopio.

[150] Za kvalitetan i recentan prikaz krize obitelji u mediju drame na hrvatskom, engleskom i njemačkom govornom području, treba vidjeti doktorsku disertaciju *Kriza obitelji u njemačkoj, hrvatskoj i engleskoj drami prve četvrtine 21. stoljeća*, autorice Iris Spajić. Također, istraživački projekt *Askins21* (čija je voditeljica Sonja Novak) koji se bavi analizom sustava u krizi i nove svijesti u književnosti 21. stoljeća blizak je tematici suvremene krize obitelji. Videoigra *The Novelist* dokazuje da i u videoigrama ima mnogo mjesta za istraživanje problematike obitelji, što je relevantno, osjetljivo i očito iznimno multimedijalno područje istraživanja.

[151] Dakako, spomenuta karakteristika vremena radnje može se tumačiti na način da je riječ o kući namijenjenoj odmoru u što većoj mogućoj tišini i izolaciji, kao i činjenicom da se uz manje specifičnosti o vremenu radnje i dostupnoj tehnologiji postiže efekt „svevremenosti“, dodajući dojam i atmosferu da se priča mogla zbivati bilo kada tijekom posljednjih 50-ak godina.

Dan Kaplan pokušava završiti svoju posljednju knjigu, onu za koju misli da bi mogla biti njegovo remek-djelo. Kao pisac je stekao umjerenu slavu i već je nešto poznatija ličnost, međutim, smatra kako još nije dostigao svoj vrhunac, niti ostvario svoj puni umjetnički potencijal, ni napisao svoje najbolje djelo. Jedan je od razloga dolaska u spomenutu izoliranu kuću, uz provođenje vremena sa svojom obitelji, pokušaj da prebrodi tešku kreativnu blokadu koja ga muči u zadnje vrijeme. Također, vodi žestoku borbu između svojih ranije spomenutih uloga; naime, rastrgan je između svoje uloge oca i supruga sa svojom ulogom i pozivom pisca. Brak Dana i Linde nalazi se popriličnoj krizi, s obzirom na to da se Dan u zadnje vrijeme više posvećuje svom budućem književnom djelu nego svom sinu (kojemu je u posljednje vrijeme uistinu potreban) i supruzi, a uz to, povremeno se služi alkoholom kako bi se doveo u stanje svijesti koje smatra da mu je potrebno za uspješno pisanje. Dan je također u svojim intimnim bilješkama dosljedan da mu alkohol uistinu značajno pomaže u pisanju. Upravo je spomenuta dilema i motivacija tri glavna lika u središtu narativnih izbora videoigre *The Novelist*. Dan pokušava pomiriti težak i mučan proces pisanja pod pritiskom i rokovima koji mu postavljaju izdavači sa svojim obiteljskim obvezama, dok Linda želi da je suprug više posvećen njoj, njihovom sinu, a uz to je svoje slikarske i umjetničke ambicije već godinama stavila „na čekanje“ kako bi pomogla svom suprugu dok piše i objavljuje knjige i preuzela veći dio brige o njihovu sinu. Tu je dakako i Tommy, talentirani i maštoviti dječak koji žudi za očevom pažnjom, voli maštovite igračke i crtanje, a teško se uklapa u društvo svojih vršnjaka.

The Novelist pristupa svo troje spomenutih likova pojedinačno, a upravo tu u glavnu ulogu stupaju igrači. Naime, žanrovski promatrano, *The Novelist* pripada žanru određene vrste *stealth* igre, to jest, igre u kojoj se mora šuljati, obavljati zadatke potiho i izbjegvati otkrivanje. (*The Novelist* ima dva *moda*

igranja – u jednom *modu* je potrebno šuljati se, dok se u drugom, lakšem *modu* ne mora fokusirati na šuljanje jer ga obitelj Kaplan uopće ne može vidjeti). Igrači preuzimaju ulogu entiteta koji se nalazi u kući i koji je u kući već dugo vremena. Tijekom igre nikada nije spomenuto o kome ili čemu je točno riječ – laički rečeno, možemo reći da je riječ o nekakvom duhu. Međutim, spomenuti entitet ne plaši stanare paljenjem i gašenjem svjetla, natpisima na zamagljenim zrcalima ili razbacivanjem papira niotkuda. Spomenuti entitet ima sposobnost čitanja misli i osjećaja spomenutih likova, kao i praćenja pisanih tragova u vidu dnevnika, rukopisa i kratkih bilješki koji stanari kuće ostavljaju iza sebe. Također, entiteta (osobito u zahtjevnijem *modu* igre) stanari mogu vidjeti ako im uđe u vidno polje –a tada se čude, počinju vikati i pokušavaju uloviti neobično svjetlucavo *nešto* koje leti naokolo. Međutim, ako igrač bude opažen, postaje manje moguće čitati i utjecati na misli, osjećaje i odluke obitelji Kaplan. Narativni dizajn tako, barem načelno, ohrabruje promišljeno šuljanje, a još više promišljanje i razmišljanje o posljedicama.

The Novelist u sebi sadrži mnogo narativnih izbora s ograničenim, kao i krajnjim ishodom. Izbori tijekom igre su poprilično eksplicitni, budući da je dobar dio izbora tekstualno objašnjen – određeni izbori rezultirati će time da su neki likovi zadovoljniji od drugih, a na igraču je da preispita vlastite osjećaje i razmišljanja u kojem smjeru bi priča o obitelji Kaplan trebala krenuti. Dakako, tehnika čitanja i iščitavanja izbora ovdje može biti pozivanje na stvarni život i vlastita iskustva koje u mnogočemu može pomoći igračima pri donošenju odluke i iščitavanju situacija, kao i moguće posljedice. Naposljetku, situacije predstavljene u igri su prilično svakodnevne i uglavnom mnogim ljudima dobro poznate iz života. Takav smo način iščitavanja već spominjali pri analizi videoigre *Spec Ops: The Line*, kada se igrači mogu poslužiti prisjećanjem na tuđe iskustvo ili korištenje vlastitog

iskustva pri tumačenju sadržaja i upravljanju korisničkim sučeljem unutar videoigre. Upravljanje korisničkim sučeljem i donošenje izbora olakšano je uvodnim *tutorialom*, koji objašnjava da je moguće pročitati misli članova obitelji Kaplan ako im se dovoljno približimo, a da izbore na kraju svakog poglavlja otključavamo pronalaskom predmeta koji je trenutno važan svakom pojedinom članu obitelji Kaplan.



Slika 38. Slika prikazuje obitelj Kaplan, kao i njihove neizgovorene misli i osjećaje koje igrači mogu čitati. U odabranom prizoru, Tommy se igra svojim igračkama u blizini televizora, dok Linda u sebi zabrinuto misli sljedeće (hrv.): „Dan je jedva išta rekao dok smo večerali. Ovo mora prestati…“[152]

Međutim, videoigra *The Novelist* donosi također jedan dodatni čimbenik unutar izbora koji je vrijedan spomena, a to je *kompromisni izbor*. Kompromisni izbor dostupan je nakon završetka svakog poglavlja, uz jedan glavni izbor, kao i jedan kompromisni izbor. Primjerice, kao glavni izbor imamo tri opcije:

1) Dan se može koncentrirati na svoju knjigu koristeći ideje koje je prije zapisao u svoj maleni notes

[152] Fotografija preuzeta iz članka *The Novelist: A Story-Driven Game of Impossible Choices*, autorica April Fehling, portal *npr* (datum objave 14. veljače, 2014., podaci preuzeti 12. veljače, 2026.)

2) Linda i Dan mogu provesti neko vrijeme zajedno uz nekoliko čaša vina, kao što već dugo nisu
3) Dan može posvetiti neko vrijeme igrajući društvenu igru sa svojim sinom Tommyjem

Sve spomenuto gore su glavni izbori, koji su eksplicitni (s obzirom da su posljedice jasno opisane, a igračima je jasno kako mogu doći do spomenutih izbora) i koji imaju uglavnom ograničene narativne posljedice, budući da u blagoj mjeri usmjeravaju radnju prema emocionalnom i duhovnom zadovoljstvu ili nezadovoljstvu određenih likova. Međutim, videoigra *The Novelist* uvodi i mogućnost kompromisnog izbora. Naime, nakon što smo donijeli spomenuti glavni izbor, moguće je napraviti dodatni izbor, koji povlači kompromis s nekim od preostalih likova. Primjerice, moguće je navesti Dana da barem dio večeri posveti Lindi, u pauzi od pisanja. Slično je moguće učiniti i sa Tommyjem. Dan može uz svoje pisanje posvetiti neko vrijeme društvenoj igri sa svojim sinom. Dakako, moguće je navesti Dana da potpuno ignorira svoje pisanje i posveti se isključivo društvenoj igri sa sinom i provođenju vremena sa svojom suprugom koliko stigne (ili obrnuto). U svakom slučaju, svi spomenuti likovi ne mogu završiti potpuno zadovoljni, jer se čini da se nešto uvijek mora barem do neke mjere žrtvovati. Dakako, tu je mnogo spomenutih poglavlja tijekom kojih je moguće izbalansirati pažnju prema svim likovima, a završeci igre se značajno razlikuju. Primjerice, Dan može napisati svjetski poznati bestseler, a pri tome dopustiti da se njegov brak s Lindom potpuno uruši i završi razvodom. Moguće je i da se Tommy ostvari kao ispunjeno i sretno dijete, kao i da Danov i Lindin brak procvjeta, a da Dan napiše osrednju ili lošu knjigu, ili da se čak potpuno ostavi svoje karijere pisanja. U svakom slučaju, videoigra *The Novelist* temelji svoju priču i svoje narativne (vrlo često krajnje eksplicitne) izbore na poznatome i proživljenome u svakodnevnom životu, osobito obiteljskom suživotu.

Spomenuta videoigra također na svoj način doprinosi razumijevanju obitelji i kompromisnog suživota u kasnom 20. ili 21. stoljeću, uz izuzetno pojačani naglasak etičke važnosti i svojevrsne težine malenih i naizgled nevažnih, svakodnevnih izbora. Igrači su pozvani da preispitaju svoja stajališta i vrijednosti o obiteljskoj zajednici, važnostima pojedinačnih postignuća i osobne ostvarenosti, te do koje mjere su kao pojedinci voljni balansirati osobne želje i samoostvarenje radi skladnijeg obiteljskog suživota i osjećaja ljubavi, bliskosti i privrženosti. Etički promatrano, također se putem izbora i posljedica preispituje odgovornost roditeljstva, kao i odgovornost prema sebi i drugima. Uz značajne instrukcije i upute, kao i opise posljedica za likove pri izborima, videoigra *The Novelist* osigurava dovoljnu količinu narativne pravednosti i transparentnosti, uz zanimljivo, etički provokativno i emotivno iskustvo igranja kroz obiteljsku priču suvremenog doba.

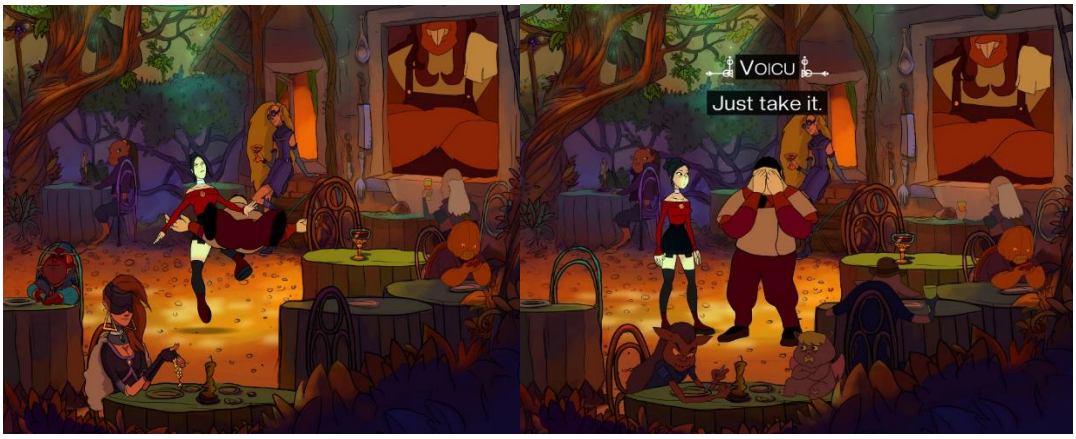
Near Mage (2025.)

Videoigru *Near Mage* (hrv. Učenica magije) razvio je rumunjski studio *Stuck in Attic*, a igra je izašla 2025. godine. Žanrovski gledano, riječ je o *point and click* avanturi s mnogo dijaloga i nekoliko RPG obilježja. Spomenuta videoigra kao glavnu protagonisticu ima 18-godišnju djevojku rumunjskog porijekla, Ilincu Vraju, poznatu pod nadimkom „Illy“, koja je svoje djetinjstvo i dosadašnji život s roditeljima provela u Americi. Illy je vrlo nesigurna što želi od života nakon završetka srednje škole, a uz život prilično tipične mlade djevojke u Americi, trenira borilačke vještine i voli videoigre, kao i životinje. Illy taman u to vrijeme prima pismo od svoje daleke rođakinje s očeve strane obitelji koja živi u rumunjskoj pokrajini Transilvaniji i koja poziva Illy da na otprilike mjesec dana dođe posjetiti Transilvaniju. Illy se po dolasku otkrivaju mnoge tajne o njezinom obiteljskom porijeklu, kao i to da je po krvnoj liniji barem polovično u rodu s čarobnjačkom linijom koja joj omogućuje ulaz u Rakus, centar magije i dimenziju koja postoji „pokraj“ uobičajenog ljudskog

svijeta. Illy tamo postaje učenica magije na Transilvanijskom institutu za magiju, prestižnoj instituciji i centru magije spomenutog paralelnog svijeta. Spomenuti paralelni svijet Rakus prepun je mnogih stvorova iz rumunjskog i općenito europskog folklora i mitologije,[153] a unutar njega dostupne su mnoge tehnike za upravljanje prirodnim svijetom, liječenje, samoobranu, kao i uništenje. Valja spomenuti, kako bi se uopće bavilo magijom, potrebno je biti „izabran" i imati potencijal za magiju koja (navodno) ide isključivo po krvnoj liniji. Ljudi iz vanjskog svijeta koji ne koriste magiju i ne znaju za Rakus poznati su kao „arkanili",[154] a određene frakcije gledaju na čistoću krvi i prenošenje bilo kakvog znanja krajnje rigidno i ograničavajuće. Spomenuti svijet također sadrži mnogo političkih odnosa, frakcija i nijansiranih odnosa među raznim vrstama raznolikih (velikom većinom humanoidnih) bića i stvorenja.

Near Mage ima uglavnom transparentno i jasno korisničko sučelje, a Illyini najveći i najsnažniji alati su dijalog i magije koje polagano uči i usavršava. Štoviše, iskusniji čarobnjaci i čarobnice od nje govore joj kako je nekada najbolje rješenje situacije uopće ne upotrijebiti magiju, već samo razgovor, razumijevanje ili nešto treće. Narativno, *Near Mage* sadrži izuzetno veliki broj ograničenih narativnih izbora, a potencijalno se može govoriti i o dva barem do neke mjere različita krajnja narativna ishoda, koji se ponajviše tiču stava i uvjerenja same protagonistkinje Illy. Upravo je ranije spomenuta humanoidnost tema jednog od najzanimljivijih izbora s ograničenim narativnim dosegom koji je prisutan u igri i koji ima nešto dalekosežnije posljedice pred sam kraj igre.

[153] Neka od spomenutih bića su vampiri, strigoi, shtime, pricolichi, kao i druga stvorenja iz rumunjske i europske mitologije.
[154] Ovisi o kontekstu i ne znači za sve vrste i frakcije isto, međutim, često se radi o pejorativnom značenju i pogledu na „obične" ljude.

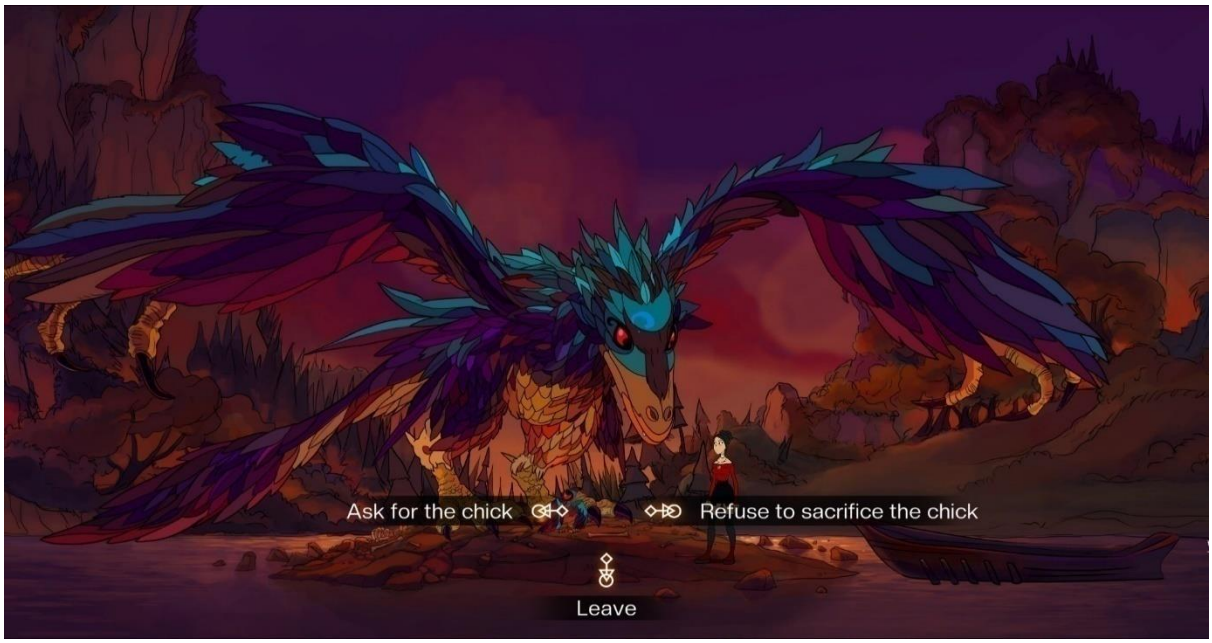


Slika 39. S lijeve strane, Illy u samoobrani udara i ruši pripitog nasilnog maga po imenu Voicu, nakon što ju je bez razloga napao. Voicu ima ključ koji je Illy potreban. S desne trane, Illy prije njegovoga napada može i apelirati na njegovo dubokonesretno djetinjstvo, nakon čega se on pod utjecajem alkohola rasplače i slomi, ne želi napadati, te joj samo kaže da uzme ključ iz njegovog džepa. Moguće je, također, se poslužiti i magijom oživljavanja sjećanja i premotavanja vremena za isti učinak.

Tijekom priče Illy nailazi na dvojicu patuljastih spiridușa po imenu Neagu i Lica, koji su folklorni likovi iz rumunjske mitologije, a unutar videoigre *Near Mage*, stereotipno su skloni lažima i manipulaciji ljudi. Spiridușii tvrde da i oni studiraju magiju na institutu te da im za školski zadatak treba perje opasnog, moćnog i inteligentnog stvorenja po imenu balaur.[155] Nakon što prizove balaura posebnim ritualom, Illy otkrije da je balaur tog svijeta golema zmajolika ptica koja je nedavno dobila ptića i koja se uglavnom kloni ljudi, premda se ne ustručava napasti na najmanji znak ljudske prijetnje. Spomenuto stvorenje također elokventno i dostojanstveno govori te pokazuje znakove čak iznadprosječne ljudske inteligencije. Dakle, u pitanju nije nekakvo divlje

[155] Balaur je u rumunjskoj mitologiji moćno stvorenje nalik zmaju (često s nekoliko glava), koji ponekad otimaju djevojke koje potom spašavaju rumunjski mitološki junaci.Blogovi o rumunjskoj kulturi navode proturječne opise, no uz zajedničku crtu da je riječ o golemim stvorovima koji podsjećaju na zmije i koji imaju krila. Blog *Worlds of Wonder* fantasy autorice Sarah Chislon navodi i kako su balauri u pojedinim izvorima također prikazani kao inteligentni stvorovi koji su mogli govoriti. Paleontolozi su velike životinjske dinosaurske kosture pronađene u Rumunjskoj nazvali balaur bondoc, tako registrirajući novu vrstu dinosaura.

i grabežljivo stvorenje koje je bezuvjetno opasno za ljude. Illy također otkrije da su joj spiriduși lagali te da zapravo žele mlado spomenutog balaura kako bi njegovim mesom koje ima vrlo ljekovite moći spasili život svom već starom i vrlo bolesnom djedu, spiridușu Florei. Naime, osoba koja pozove balaura u Rakus dimenziji, ima pravo na jednu želju koja je u domeni mogućnosti balaura. Illy stoga ovdje ima nekoliko izbora u vidu toga što napraviti, a prije svega, što učiniti s mladunčetom balaura. Ovdje su igrači pred značajnom dilemom, a ponajprije, kako etički i bioetički promotriti mladog ptića balaura, koji još niti ne govori, budući da balauri žive duže od većine stvorenja, također imaju i dulji period odrastanja, sazrijevanja i razvijanja kognitvnih i komunikativnih sposobnosti. Balaur se, dakako, ne želi odreći svojeg mladog ptića zbog staroga spiridușa koji je temeljito proživio svoj životni vijek. Također, ptić balaura trenutno niti ne govori (razvoj mladog balaura traje značajno duže nego prosječnog čovjeka, kao i njihov životni vijek), no kroz neko vrijeme razviti će se u iznadprosječno inteligentno biće sa sposobnosti govora.



Slika 40. Moćno stvorenje balaur i njegovo mladunče. Prisutni su dijaloški izbori, budući da je balaur biće s izuzetnom inteligencijom i darom govora.

Izbori su sljedeći: (hrv.) 1) traži mladunče, 2) odbij žrtvovati mladunče, 3) otiđi. Valja spomenuti da je treća opcija odlaska samo privremeni odlazak iz dijaloga ako igrači žele razgovarati sa spiridušima koji čekaju na pokrajnjoj obali ili bolje razmisliti o čitavoj situaciji. Daljnji izbori razrješenja situacije također su mogući, budući da balaur zbog ugroze svojeg mladog ptića poželi spržiti dvojicu spiridușa, a to može svojom magijom učiniti i sama Illy. Naravno, moguće je poslužiti se i drugim magijama, primjerice magijom koja „pogođenog“ subjekta navodi da vizualizira određena sjećanja i potisnute osjećaje ili pojačava osjetila, a koristeći spomenutu magiju, spiridușii se sjete određenih postupaka i djela svog djeda dok je još bio mlađi i zdraviji spiriduș te tako odluče da ipak ne žele provesti u djelo svoj plan.

Ovdje ipak sve ovisi kako igrači etički i bioetički razmatraju život bića koje nije nužno homo sapiens, no također bića koje i dalje ima sposobnost i tečno govoriti ljudskim jezikom i koje je začudno natprosječne inteligencije. U pitanju je ozbiljna filozofska dilema, a spomenuto pitanje predstavljeno u videoigri je pravo bioetičko pitanje. Etički gledano, nije vjerojatno da se ijedan igrač ili igračica susrela s ovakvim izborom u svom životu, niti sa bilo čim što uopće nalikuje na dimenziju Rakus. Upravo za ovakva pitanja dolazi **tehnika spekulativnog mišljenja kroz imaginaciju**. Ovo je, filozofski i psihološki gledano, vjerojatno najkompleksniji misaoni proces od svih tehnika opažanja i pristupanja izborima koje navodi ovaj rad. Ovakve situacije otvaraju mogućnost dubokog etičkog, političkog i čak metafizičkog promišljanja o onome što život uopće znači za nekog pojedinca, kako ga oni sami definiraju i o mogućnosti postojanja drugačijih oblika života. U kantovskoj tradiciji, praktički i teorijski um ne samo da su svakom mentalno zdravom pojedincu mogući, već su i prirođeni, čak i ako spomenuti pojedinac osobno nema nikakvog osobnog interesa za takva pitanja u svom svakodnevnom životu. Etika i značaj izbora svakako ne prestaju vrijediti zbog

toga što se s određenom situacijom (čak i na razini suvremene civilizacije ili barem dostupnih podataka unutar te suvremene civilizacije) kao pojedinac, društvo ili čak čovječanstvo još nismo susreli. Spomenuti izbor otvara razna pitanja o etici, bioetici i definiranju života uopće, osobito onoga koji ne definiramo nužno kao život homo sapiensa. Također, postavlja važna pitanja o važnosti jezika i govora uopće, kao i kako govor i mogućnost usvajanja jezika na određeni način dodatno legitimiraju status nekog živog bića, koje izgledom uopće ne mora biti humanoidno. Kako bi se spomenuti izbor olakšao, važno je spomenuti i transparentno korisničko sučelje, koje eksplicitno vodi u smjeru toga koje odluke i opcije su moguće i dostupne u tom trenutku. Dakako, kada pri spomenutom izboru stvari do neke mjere pojednostavimo i kada ih, putem kontemplacije približimo sebi, svakako se koristi i ranije spomenuta tehnika iskrenosti prema svojim vrijednostima, kao i pažljivo čitanje uputa korisničkog sučelja, koje su transparentne.

Etički gledano, Illy tijekom svoga boravka upoznaje i političko-pravne odnose, kao i običaje svijeta Rakusa. Iz povijesti književnosti, vrlo je lako povući paralelu s već izgrađenim narativnim svijetom franšize *Harry Potter*, dakako s određenim tonalnim i narativnim razlikama. I spomenuta igra na kritički način tumači nekritičko prihvaćanje čarobnjačkih institucija, struktura i pravila kao bezrezervno točnim i neupitnim društvenim temeljima, unatoč tome što je riječ o fiktivnom svijetu. U narativnom svijetu *Harry Potter*, baš kao i u svijetu *Near Mage* – u čarobnjačkom društvu je riječ o pristupu utemeljenom na krvnoj pripadnosti, a još više i o skrivanju određenih znanja od šire javnosti.



Slika 41. (hrv.) Profesor Daos: „Oni vam to neće olakšati, znate.“ Illy je tijekom priče primorana upoznati neke istine o sebi, svom porijeklu, kao i tradicionalnom političkom uređenju u svijetu Rakusa. Njezin krajnji stav i uvjerenje se do neke mjere mijenjaju s obzirom na ono što igrači izaberu u određenom trenutku.

Far Cry 6 (2021.)

Šesti nastavak franšize *Far Cry* na prvi pogled ne sadrži mnogo izbora i možda se ne čini kao toliko očiti primjer videoigre koja bi bila plodna za analizu izbora. Međutim, konkretnih i raznolikih posljedica ima na dva važna mjesta u igri. Spomenuta dva mjesta povezana su upravo prostorom i vremenom djelovanja. Drugim riječima, *Far Cry 6* ima točno određeni vremenski dio radnje u kojemu je moguće činiti izbore unutar narativnog (i fizičkog) prostora igre. Opseg izbora stoga je ograničen motivacijom glavnog protagonista ili protagonistkinje po imenu Dani – budući da je moguće čitavu igru odigrati u ulozi muškog ili ženskog protagonista. *Far Cry 6* kao glavnog protagonista ima osobu po imenu Dani Rojas, koja je bila profesionalni i karijerni vojnik u vojsci otočne države Yare,[156] koja je ujedno i mjesto radnje.

[156] Yara je tropski otok u blizini Kariba, koji kulturom, folklorom i političkom povijesti nalikuje na Kubu, kao i do neke mjere na Haiti. Sličnosti s Kubom su svakako dugotrajna trgovačka blokada, estetika i

Yara je, baš kao i današnja Kuba, pod trgovačkom blokadom gotovo pedeset godina, zbog čega je vrlo prisutna *art deco* arhitektura, retro estetika i kultura improviziranja s mehanikom, tehnikom i robom, jer istih često nema dovoljno. Na Yari je također izolacionistička, dinastijska i militaristička diktatura u kojoj je prisutna značajna politička cenzura i represija, koju uglavnom provodi dinastija Castillo, čiji je najznačajniji predstavnik trenutni doživotni predsjednik Yare, Anton Castillo. Zbog spomenutih okolnosti, Yara nalikuje i suvremenom Haitiju, s obzirom da se pojavljuju naoružani pobunjenici, frakcionaštvo i značajna politička nestabilnost. Dani je spletom okolnosti, također, osoba koja je izbačena iz spomenute vojske zbog neposluha i jedino što sada želi jest pobjeći s Yare zajedno sa svojim prijateljima iz djetinjstva, a odredište im je obala Sjedinjenih Američkih Država i grad Miami. Dani na početku priče ne želi uopće imati nikakve veze sa političkim promjenama na Yari, stoga uopće ne želi biti povezan ni s raznolikim razjedinjenim pobunjeničkim skupinama, a niti s vladajućim režimom. Valja naglasiti, u igri *Far Cry 6* moguće je birati rod glavnog protagonista, a ovaj rad će spominjati i prikazivati osobu Dani kao muškog protagonista isključivo zbog lakše preglednosti. Spletom okolnosti i „višom silom“ Dani nevoljko postaje dio pokreta otpora po imenu *La Libertad*, s kojima sklapa dogovor da će mu omogućiti vozilo da ode s Yare ako im na neko vrijeme pomogne da se oporave od nedavnih gubitaka koji su im zadale Castillove režimske oružane snage.

U igri *Far Cry 6* prisutan je svojevrsni prostorno-vremenski luk tijekom kojega je moguće autentično narativno izabrati, što ima veze i s širim narativnim temama igre i ima svoje šire mjesto u priči. Taj luk započinje od

arhitektura, kao i militaristička diktatura. Također ima sličnosti s Haitijem, budući da je unutar igre dinastija Castillo značajno nalikuje na predsjedničku obitelj Duvalier, čiji su povijesno najpoznatiji primjeri François „Papa Doc“ Duvalier (1907. – 1971.), kao i njegov sin Jean-Claude „Baby Doc“ Duvalier (1951. – 2014.)

završetka misije pod nazivom „Libertad Rises“, što je kronološki sedma misija vezana uz glavnu priču u igri. Uzevši u obzir da u igri postoji 56 misija vezanih izravno uz priču, dolazimo da je to 12,5% priče. Upravo je od tih 12,5% priče pa sve do prije početka predzadnje misije u igri, što je 96% priče. Upravo je u tom rasponu između 96% i 12,5% priče (znači, 83,5%) moguće učiniti presudni implicitni narativni izbor, čime se priča igre završava na potpuno drukčiji način, a to jest da Dani ostvari svoj izvorni cilj i motivaciju i jednostavno ode s Yare, ne miješajući se u daljnji sukob niti odabirući strane. Budući da nakon 12,5% priče i „odrađenih“ misija njegovi kolege iz pokreta otpora smatraju da je njihov dogovor časno ispoštovan, Dani može slobodno otići. Međutim, izbor je prilično implicitan, budući da su jedini znakovi igraču da je moguće uopće učiniti takav izbor dijalog u kojemu vođa pobunjenika i njezin savjetnik govore da je dogovor ispoštovan i da Dani može ići ako želi (ili dakako, nastaviti borbu protiv Castillovih snaga uz svoje drugove), kao i trošan maleni brod koji daju igraču. Također, valja spomenuti, oznaka koja označava cilj igrača usmjerava naš lik dalje od broda, prema malenom bunkeru u kojemu se nalaze drugovi iz pokreta otpora Libertad.

Tehnika iščitavanja izbora kojom se možemo poslužiti ovdje jest **franšizni pogled unatrag**, budući da su vrlo slični narativni pristup i narativna filozofija zamjetno prisutni u prijašnje dvije igre u franšizi.

Naime, u prethodnim igrama (koje nisu izravno narativno povezane ni na koji način, osim spomena imena ili fotografije nekih od poznatih likova) igru je moguće završiti vrlo brzo, gotovo unutar manje od prvih petnaest minuta igre i njezine priče. Igrač u spomenutim igrama, *Far Cry 4* (2014.) i *Far Cry 5* (2018.) ima pri samom početku igre vrlo skriveni, krajnje implicitni izbor i opciju završavanja čitave priče na potpuno alternativni način od završetaka koji su dostupni pred kraj spomenutih igara. U igri *Far Cry* 4, riječ je o tome da se čeka na jednom mjestu petnaest minuta na samom početku igre, gdje

nam je lokalni ratni diktator ekstravagantnoga stila oblačenja i okrutnoga ponašanja rekao da pričekamo dok se ne riješe određeni „problemi“ koji imaju veze s pucnjavom malo izvan tvrđave u kojoj se nalazimo. Ako igrač zaista pričeka petnaest minuta, „skriveni“ završetak se ostvaruje. U igri *Far Cry 5* riječ je o tome da odbijemo uhititi vođu destruktivnoga i nasilnog kulta na samom početku igre. Nakon što se spomenuti vođa kulta dobrovoljno preda (premda je implicirano da bi moglo uslijediti mnogo nasilja od strane njegovih sljedbenika), potrebno je čekati minutu i trideset sekundi da bi se odvio spomenuti „skriveni“ ishod. Lokalni šerif koji prati igrača se također složi s procjenom da se spomenuti vođa kulta ne uhiti, dok agent FBI-ja bijesni i govori da će tražiti šerifovo i igračevo uhićenje. Spomenutirani izbori u igrama *Far Cry 4* i *Far Cry 5* jedva mogu biti smatrani izborima, budući da su krajnje implicitni i vrlo skriveni. O njima se, također, uglavnom saznalo putem interneta i naknadne rasprave, a za potrebe ovoga rada nije moguće ulaziti u trag tome tko je prvi „otkrio“ spomenute, izuzetno skrivene završetke.[157]*Far Cry 6* do neke mjere prilagođava spomenutu narativnu filozofiju i čini ju relevantnijom za dvojbu igrača, kao i etički transparentnijom prema samim igračima, dok pri tome ne odstupa previše od već utemeljene tradicije.

U igri *Far Cry 6* potrebno je završiti 12,5% priče igre kako bi se moglo ostvariti alternativni „skriveni“ završetak. Riječ je o tome da je igraču (koji je u ulozi spomenutog Danija ili spomenute Dani) na početku igre onemogućen pristup čamcu, brodu ili bilo kakvom drugom vozilu kojim bi pobjegli s Yare. Motivacija je glavnog lika Danija maknuti se što dalje od Yare i premda nema nikakve sklonosti prema Castillovom režimu, ne želi se miješati. Mnogo puta je spomenuto kako samo želi brod i priliku da ode u Ameriku, gdje želi započeti novi život na Floridi. Najveća je razlika do sada

[157] Sasvim je moguće da su informacije o spomenutim završecima prvi pustili i sami narativni dizajneri i razvojni programeri.

u usporedbi s prijašnjim spomenutim igrama da igrač ima određeno narativno i (kon)teksutalno usmjerenje prema spomenutome alternativnom završetku, koji više nije toliko skriven koliko je bio u prijašnje dvije igre. Također, valja spomenuti da ovdje može pomoći spomenuti **franšizni pogled unatrag,** s obzirom da je riječ o prepoznavanju narativnih obrazaca koji se pojavljuju u serijalu i franšizi. Spomenuti „skriveni" završetak u prijašnjim igrama – koji se pojavljuje izuzetno rano unutar vremena igre i vremenskog trajanja priče – svakako je određeni narativni obrazac. Logično je i za očekivati da će se na sličan način pojaviti i u *Far Cry 6*. Valja spomenuti da je i autoru ovoga rada spomenuti način mišljenja pomogao da pri prvom prelasku igre otkrije spomenuti završetak te si uzima za pravo dati, spomenutom načinu mišljenja i iščitavanja implicitnog izbora, spomenuto ime. Sa stajališta narativnoga dizjna, možemo reći da je situacija ovoga puta nešto pravednija prema igračima, budući da spomenuti alternativni skriveni završetak ovoga puta ipak nije toliko skriven. Štoviše, ostvariv je tijekom čitavoga vremenskog perioda od spomenutih 12,5% priče sve do posljednje dvije misije izravno povezane s pričom igre, znači, blizu samog kraja igre.

Valja razmotriti koji su narativni tragovi ostavljeni igračima kako bi mogli detektirati i otkriti spomenuti alternativni i nešto skriveniji, makar ne više, „duboko skriven" završetak kao u prethodnim naslovima franšize *Far Cry*. Prije svega, tu je često ponavljanje glavnog lika Danija kako samo najviše želi otići s Yare i kako bi najbolje bilo da kolegice i kolege gerilci umjesto zahvalnosti za borbu protiv režima jednostavno daju čamac ili brod za polazak na Floridu. Dogovor, koji postoji između Danija i pobunjeničke gerilske skupine Libertad, je da će im Dani sa svojim vojnim iskustvom pomoći da razbiju Castillovu blokadu brodovima, budući da je pri samom početku igre Libertad skupina pretrpjela veliki strateški poraz i gubitke. Kada to učine i Libertad malo ponovno „stane na noge", dat će Daniju brod i ako i

dalje želi otići na Floridu, bez problema to može učiniti. Najviše je narativnih tragova nakon presudne misije „Libertad Rises“, pri kojoj istoimena gerilska skupina uništava režimske vojne brodove koji su ih držali u izolaciji, na malenom otočju blizu Yare. Spomenuta je misija na ranije spomenutih 12,5% igre, nakon koje alternativni završetak postaje moguć. Nakon spomenute misije, slijedi scena u kojoj gerilski vođe Clara Garcíai Juan Cortez poštuju svoj dogovor i na pomorskom pristaništu, u sumrak, ostavljaju Daniju maleni brod kojim se može mirno otploviti do američke obale i doći na Floridu.



Slika 42. Clara i Juan ostavljaju Dani(ju) brod. Brod se zove *Mojón flotador*.[158]

Clara (hrv.): Ja držim svoju riječ Dani.

Dijalog između Dani(ja), Clare i Juana u spomenutoj sceni odvija se na sljedeći način. Transkript dijaloga preveden je na hrvatski jezik. Važna

[158] *Mojón flotador* na španjolskom jeziku može značiti plutajući temeljac, plutajuća gomila smeća ili plutajući tupavac.

napomena; ako je rod glavnog lika Dani(ja) ženski, spomenuta scena i dijalog odvijaju se potpuno isto.

Clara: Ja držim svoju riječ Dani. Želio si brod, imaš brod.

Juan: Predivan komad smeća. Odvest će te do američke plaže. One na kojoj su gole debeljuce.

Dani: Vas dvoje ćete me samo pustiti da odem? Gluposti.

Clara: Mogao si nas izdati još davno. Moj si najbolji gerilac. Ne mogu ti obećati pobjedu. Čak ni da ćeš preživjeti. Ono što ti mogu obećati je ovo.

>Clara daje Daniju komad plave tkanine, koja je simbol pobunjeničke gerilske skupine Libertad. Clara odlazi, Juan ju polako slijedi.<

Clara: Ti si sretnik.

Dani (ispituje Juana): Taj govor obično pali?

Juan: U pola slučajeva.

>Dani ostaje sam na pristaništu.<

Dani zatim kaže za sebe promatrajući brod: Nema šanse,[159] kladim se da će ovaj vražji brod potonuti na pola puta do Miamija.

Pred igračem se nalazi vrlo implicitni, premda ne i zapravo toliko „skriveni“ izbor kao u prijašnje dvije *Far Cry* priče. Implicitnost je ponajviše prisutna zbog popriličnog nedostatka otvorene komunikacije korisničkoga sučelja, budući da pokazatelj sljedećeg cilja za igrača pokazuje u smjeru Juanovog bunkera, gdje se nalazi naš gerilski saveznik Juan Cortez, što podrazumijeva daljnju suradnju s pobunjeničkom gerilskom skupinom Libertad. Međutim,

[159] *Ni pinga* (esp.) fraza je popularna u varijanti španjolskoga jezika koji se govori na Kubi. U doslovnom prijevodu značilo bi *nema teorije* ili *nema šanse*.

ako igrači odaberu ipak ući u brod i zaploviti u bilo kojem od smjerova, nakon nekog vremena Dani će reći „Oprosti, Clara. Nije moja borba.“



Slika 43. Dani plovi u trošnome brodu prema horizontu. Dani (hrv.): Oprosti, Clara. Nije moja borba.

Valja spomenuti kako uistinu nema nikakve naznake u kojemu smjeru treba ploviti, a slike 2. i 3. prikazuju narančasti marker koji i dalje prikazuje smjer i lokaciju na kojoj se nalazi Juan Cortez – to jest, daljnji nastavak priče koja se završava na bitno drugačiji način. Ipak, ako promotrimo sliku 44., utoliko možemo vidjeti opseg i udaljenost do koje je potrebno ploviti čamcem kako bi se spomenuti završetak aktivirao odmah nakon misije „Libertad Rises“. Također, valja naglasiti i da je do spomenutog alternativnog završetka moguće doći sve dok se ne započne pretposljednja misija povezana s pričom u igri, uz pomoć bilo kojega pomorskog ili zračnog vozila. U tome slučaju, potrebno je otploviti do samog ruba karte, koji je označen na slici 44. Iz narativnog je dizajna vidljivo i kako je upravo misija „Libertad Rises“ (12,5% završene priče) zamišljena kao prijelomna točka, na kojoj je mnogo jasnije da Dani uistinu može otići, kao i da igrači ovdje imaju autentičan narativni izbor. Dokaz je tomu da je nakon misije „Libertad Rises“potrebno ploviti vrlo

kratko, odmah do izlaska iz zaljeva malenog otoka na kojemu se trenutno nalazimo. Ako igrači žele ostvariti spomenuti alternativni završetak kasnije, potrebno je ploviti ili letjeti mnogo duže, do samog kraja karte i do kraja dostupnoga, izgrađenog narativnog prostora (slika 44). Spomenuti „izlaz s karte igre“ također vodi igrača u alternativni završetak u kojemu je Dani na plaži u Americi.



Slika 44. Karta koja je uvijek dostupna igračima tijekom igre. Narančasta oznaka prikazuje Juanovu lokaciju. Crveni krug pokazuje koliko je potrebno otploviti čamcem nakon misije „Libertad Rises“ kako bi se ostvario alternativni završetak. Crvena strelica pokazuje koliko je potrebno ploviti ili letjeti ako se igrači odluče otići s Yare kasnije.



Slika 45. Nakon što se ekran zatamni, na ekranu biva ispisano „tri mjeseca kasnije“. Sljedeća i posljednja scena u toj inačici završetka igre prikazuje Danija kako se opušteno odmara na jednoj od plaža u Miamiju. Pored našeg glavnog lika nalazi se radio uređaj, na kojemu spiker govori sljedeće (hrv.): „… unatoč tragediji, tvrtka obećava da će se njezin novi park za rekreaciju i odmor uskoro otvoriti za javnost. U daljnjim vijestima, rat se završio na Yari. Predsjednik Anton Castillo izjavio je da su Claru Garcíu, vođu terorističke skupine Libertad, ubile njegove specijalne postrojbe. A dok pandemija jača svoj stisak diljem svijeta, savezne vlasti razmatraju nametanje novog zaključavanja diljem nacije. Ali najprije, slijedi nešto malo pozitivnije. (latinoamerička pjesma *Conga* u izvedbi sastava *Miami Sound Machine* počinje svirati na radiju)“

Do spomenutoga alternativnog završetka u kojemu Dani bježi na sigurno u Miami moguće je ostvariti *bilo kada* između 12,5% priče i pretposljednje dvije misije izravno povezane s pričom, uz pomoć bilo kojea pomorskog ili zračnog vozila. Međutim, valja naglasiti da je tada potrebno doći do samoga

ruba karte, pri čemu se na ekranu prikazuje sljedeće upozorenje (hrv.): „Odlazite s Yare. Okrenite se!“ Ako se upozorenje i obavijest ignoriraju i nastavi se u istom pravcu, igrači ponovno dobivaju završetak gdje je Dani na plaži u Miamiju.

Sve gore spomenuto ukazuje da je *Far Cry 6* u usporedbi sa svojim prethodnicima narativno pristupačniji (i do neke mjere pravedniji) u vidu otkrivanja spomenutoga izbora nego prijašnje dvije igre u franšizi. Štoviše, spomenuti implicitni izbor ima narativnoga smisla unutar širega konteksta priče, što potvrđuje dijalog i mnogo kraća udaljenost koju se treba prijeći kako bi se alternativni završetak ostvario. Ipak, budući da i dalje nema oznaka korisničkog sučelja i igra se oslanja prije svega na kontekstualno pripovijedanje i dijalog, treba spomenuti da **franšizni pogled unatrag** također pomaže u tumačenju potencijalnih mogućnosti izbora.Valja spomenuti kako *Far Cry 6* nema raznolike ishode dostupne na samom kraju igre, kao što je to slučaj u prethodnim igrama *Far Cry 4* i *Far Cry 5*. Ipak, značajna je razlika u otkrivanju ranog implicitnog izbora s obzirom da je u *Far Cry* 4 potrebno čekati punih petnaest minuta (što je izuzetno neuobičajeno u kontekstu videoigre, gdje je dinamika česta), a dakako točnih i preciznih uputa ili barem tragova za to da imamo ikakav izbor pričekati ili ne, nigdje nema. *Far Cry 5* nešto je bliže otvorenosti i narativnoj pravednosti, budući da igrač zaista može zastati i upitati se je li pametno uhititi propovjednika i vođu nasilnog kulta dok su u blizini naoružani i agresivni kultisti iz zabačenog ruralnog područja Amerike. Ipak, jedina vidljiva opcija koja je dostupna jest pritisak na tipku koja pokreće uhićenje, a potrebno je čekati minutu i trideset sekundi, dok je jedini trag kriptično pripovjedanje vođe kulta koji govori da će nam „biti suđeno zbog onoga što učinimo“. Dakako, unatoč suptilnim upozorenjima, nigdje ne postoji bilo kakav trag ili znak korisničkog sučelja da je mogućnost odbiti staviti lisice spomenutom

vođi kulta, niti dijalog suviše vodi u tom smjeru, osim nekoliko kriptičnih rečenica. Sve ovo daje naslutiti koliko je bitno, da bi se ostvario nekakav vid narativne pravednosti, uzimati u obzir kontekst, dijalog, kao i mehaniku igre, što uključuje vrijeme igre, kao i samo igrivo vrijeme – valja priznati da je petnaest minuta neaktivnosti bez ikakvoga znaka uistinu suviše dugo.

Radi daljnjeg argumentiranja o vremenu i prostoru odlučivanja, valja dodati kako *Far Cry 6* u sebi sadrži još jedan zanimljiv, implicitan narativni izbor, koji se (za veliku većinu igrača) nalazi pred sam kraj igre. To jest, prije zadnje dvije misije u igri, budući da kada se predzadnja misija pokrene, Dani više nikako ne može otići s Yare i zaključiti priču alternativnim završetkom. Spomenuti izbor tiče se sudbine možda drugog po redu antagonista tijekom čitave igre, a to je kanadski milijarderski biznismen, industrijalac i trgovac oružjem po imenu Sean McKay. Spomenuti izbor odvija se za vrijeme misije *The Deported* (hrv. „Deportirani“), a njezin je logičan slijed biti odmah prije posljednje dvije misije u igri, ponajviše zbog toga što su igrači ohrabreni da otočje Yare „oslobađaju“ i idu kroz priču od zapada prema istoku, a shodno tome, variraju težina i zahtjevnost igre. Igrač ima izbora birati i redoslijed većine misija vezanih uz priču, premda to dakako nije nikakav narativni izbor. Drugim riječima, misije na krajnjem istoku koje se tiču borbe protiv industrijalca McCkayja najzahtjevnije su misije koje imaju izravne veze s pričom, uz posljednje dvije koje postaju dostupne tek nakon što smo sve ostale misije povezane s pričom završili.

McKay je izravno odgovoran za smrt nekoliko važnih likova koji su bliski Daniju i vodstvu pobunjenika, budući da je dao naredbe da se bojnim otrovom pogode položaji pobunjenika. On je kao lik prikazan duboko ciničan, imperijalistički nastrojen, samodopadan i potpuno amoralan i koji se radi proširivanja osobnog bogatstva bavi trgovinom oružjem, prodajom bojnog otrova, kao i organizacijom i eksploatacijom robovskog rada u manje

razvijenim zemljama. Yelena Morales, jedan od važnih likova u igri i kolegica iz pobune, daje nam koordinate i instrukcije za misiju. Također tijekom misije naglašava kako McKayja, zbog boli koje je uzrokovao ubivši joj prijatelje i suborce, ne želi vidjeti živog. Na samom kraju spomenute atmosferične misije *The Deported*, Dani hvata McKayja kako pokušava pobjeći teretnim brodom. Osnovni ciljevi misije su potpuno uništiti zalihe goriva u McKayjevoj bazi i ukloniti samoga McKayja. Nakon što smo uništili dovoljno zaliha goriva, igrači se moraju dati u potjeru za McKayjem koji pokušava pobjeći brodom. Bez očitog izlaza i svjestan da je u velikoj opasnosti, McKay spušta svoj revolver i vadi mobitel te pokazuje kako je kontaktirao našeg saveznika Juana Corteza (onoga koji nam je tehnički ipak na određeni način nadređeni u ustrojstvu pobune i savjetodavac), koji nam putem mobitela govori kako je McKay odlučio, za veliku svotu novca doniranu pokretu otpora (koji su mu bili veliki neprijatelji sve do sada) od kojeg će i Dani profitirati.[160] Ovo je, osim već spomenutog alternativnog završetka, jedini autentični narativni izbor u čitavoj igri. Uz dodatak situacijske svjesnosti i dijaloga, ovdje je riječ o specifičnoj situaciji koja uključuje **tragikomediju i ironiju u dijalogu. Iščitavanjem dramskih funkcija ironije i tragikomedije dijaloga (kao i dakako pažljivim čitanjem i slušanjem činjeničnoga sadržaja samogdijaloga) igrači mogu shvatiti da je ova situacija specifična i posebna, jedinstvena u čitavoj igri.**

[160] Igračima je novac kao platežno sredstvo potrebno kroz igru za kupovanje bolje opreme i naoružanja, a valuta u igri su yaranski *pesosi*.



Slika 46. McKay kao posljednju kartu igra novčanu nagodbu s pobunjenicima i gerilcima s kojima je do nekoliko trenutaka prije vodio otvorenu borbu. Na telefonu igrači jasno vide sliku i čuju glas svojeg druga po oružju, savjetnika i *de facto* zapovjednika Juana Corteza, koji im kaže kako će im McKayjev novac biti koristan i da trebaju pustiti McKayja.

Pažljivo slušanje dijaloga i tumačenje situacije pomaže igračima primijetiti kako, ironično, igra pokušava nagovoriti igrače da McKayja ne puste živog i učine suprotno od onoga što Juan zahtijeva od njih. Ova situacija se stoga do neke mjere može smatrati rušenjem takozvanog „četvrtoga“ zida. McKayjev dijalog koji uslijedi, snažno sugerira kako je McKay (kao lik) svjestan situacije da korisničko sučelje ovoga puta dopušta igračima da odluče o ishodu i njegovoj sudbini. Štoviše, kao da se pribojava te mogućnosti. Međutim, to ga ne sprječava da arogantnim, ksenofobnim, seksističkim i duboko ciničnim dosjetkama nakon nekoga vremena počne podbadati igrače, njihov osjećaj za izbor i moralnu odgovornost, kao i cilj za koji se igrači bore u kontekstu priče.

Dijalog s McKayjem koji se predaje i iznosi svoju ponudu odvija se ponajviše u maniri monologa, budući da McKay izuzetno mnogo govori. Dani, doduše,

ima nekoliko važnih, šturih rečenica koje također mogu biti protumačene kao signal igračima. Spomenuti se dijalog, prepun provokacije, ksenofobije i cinizma (preveden na hrvatski), odvija se na sljedeći način:

McKay: Ajde Torbo.[161] Idi na svoju *fiestu* na kopnu. [McKay ovo govori jedva primjetno uplašen.] Siguran sam da će tamo postaviti *pinatu* i sve drugo za tebe.

Dani: Razmišljam.

McKay [sada s više samopouzdanja]: Kao što je moja baka uvijek govorila, svatko tko ima cijenu je kurva.

Dani: Vražji seronjo.

McKay: OK, OK. A da jednostavno budem kao [izrugivački preplašeno] – „Molim te, nemoj me ubiti! Imam djecu – [prasne usmijeh]!“Pfft, ne mogu to ni reći da se ne smijem.

Dani: Ugh.

McKay: Uh, FYI (engl. *for your information*,samo da znaš), yaranski *pesosi* trenutno su toliko bezvrijedni na globalnoj burzi da kupujem svoju slobodu za cijenu produžene kave s mlijekom i šećerom.

[Dani šuti]

McKay: Obećajem da kada vi ljudi preuzmete vlast i budete hjeli da ova močvarna prčija od otoka uđe u suvremeni svijet, bit ću tu da pomognem. Ozbiljno, ozbiljno. Ne ljutiš se što sam ti ubio prijatelje, zar ne?

McKay: Gle, ako čekaš neko otkrivenje, jednostavno je. Završili smo i ja sam pobijedio. Uvijek pobijedim, frende. Ja sam čovjek koji si može priuštiti

[161] McKay Dani(ja) posrpdno naziva *backpack* (hrv. torba, ruksak), zbog gerilskog *Supremo* uređaja koji Dani uglavnom nosi na leđima, koji igračima omogućuje prednost u borbi i situacijama.

najbolje odvjetnike na svijetu i potplatiti bilo kakvu policiju, na bilo kojoj razini, u bilo kojoj zemlji.

McKay: Ozbiljno, mogao bih se snimati kako ubijam svoju suprugu i svoju ljubavnicu i izvući se! Čak i AKO me uhite, poznajem tim za izvlačenje koji me može izvući iz bilo kojeg zatvora. Odglumio bih svoju smrt, malo plastične kirurgije, možda malo liposukcije i počeo bih novi život kao samo još jedan milijarder. Ukratko, tipovi kao ja uvijek se provuku – jer – pa ukratko, pametniji smo od vas. Mislimo na drugoj razini. Neću se ispričavati što sam genetski superioran vašim ljudima.

Dani: Opet ti o „vašim ljudima“. Ne mogu vjerovati da sada ne pucam u tebe.

McKay: Izađi i idi. Čim staneš na kopno, šaljem pare Libertadu. Čuj, prošlo je već toliko i nisi pucao, jasno je da je prošla ženskasta emocionalna faza. Vrlo zrelo, također. Vidiš, sada razmišljaš kao muško. Logično. Gle, jednostavno je. Ja živim, ti bogat. Ja umrem, ti nemaš para [*loša imitacija latinoameričkog naglaska]*. A sada, ako nemaš ništa protiv, imam posla u drugoj vremenskoj zoni. Ćao, Torbo!

(…) [McKay zatim obavlja nekoliko telefonskih poziva u kojima uglavnom pokušava preprodati oružje.]

McKay: Oh, Isuse, prihvati Torbo. Da si me kanio ubiti, to bi već učinio do sada. Drago mi je da smo poslovali, a sada se gubi odavde i idi vladaj Yarom. To je tvoja sudbina, dušo! Volim te, ćao!

Nakon posljednje rečenice igrač više ne može samostalno napustiti prostoriju, već Dani spusti oružje sam od sebe i ekran se zatamni. Dani se potom samostalno i bez igračeve kontrole vrati na kopno.

Gore navedeni dijalog suptilno provocira i samu ideju komunikacije korisničkoga sučelja i igrača koji čeka neko „otkrivenje“, dopuštenje ili

veliko otkriće, ponajviše od strane korisničkog sučelja koje bi igraču potvrdilo da može učiniti kako želi. Međutim, jedino što korisničko sučelje komunicira jest sljedeće (hrv.): „Ostavi McKayja na miru i kreni natrag prema obali.“ (slika 46).



Slika 47. McKay pokušava kupiti svoju slobodu. Jedino što nam korisničko sučelje govori jest samo da McKayja moramo pustiti na miru i krenuti natrag na obalu (gore lijevo). Međutim, dijalog i kontekst govore da je moguće i nešto drugo.

Ovdje je prilično očit i oštar sukob između dijaloga, dramskih i emotivnih elemenata i korisničkog sučelja, koje je inače kao što smo već spomenuli, jedan od glavnih oslonaca i vodiča u igrama uopće. Također, valja spomenuti da Dani i izgovori nekoliko rečenica, a ponajviše indikativna je ona prva kada jednostavno kaže – „Razmišljam“. Takvo što dovoljno implicira mogućnost da Dani sam(a), kao autentični lik, razmišlja za sebe što bi trebalo učiniti – dakako, u sinergiji i simbiozi s igračima. Ako raspravljamo o narativnom dizajnu, čini se da dijalog može biti dovoljno indikativan i situacija dovoljno (pre)naglašena da korisničko sučelje svojevoljno „popusti“ pod težinom dijaloga, toliko da igrači budu ponukani učiniti nešto što nigdje ne piše i nije

naznačeno putem korisničkog sučelja. Možemo reći da dijalog i kontekst u videoigrama mogu biti dovoljno snažni da korisničko sučelje pada u drugi plan.Tu je, također, još jedna do sada nespomenuta metoda iščitavanja izbora, što je **metoda eksperimenta.** Valja naglasiti kako *Far Cry 6* nema funkciju ponavljanja misija tijekom istog prelaska priče, stoga nam je ovaj izbor, za razliku od ranije spomenutog alternativnog završetka u kojemu Dani odlazi na Floridu, dostupan samo i isključivo samo jednom tijekom čitave igre – i to vrlo vjerojatno pred sam kraj priče. **Metoda eksperimenta** zapravo je nešto što je u videoigrama vrlo često, budući da je eksperimentiranje s izgrađenim svijetom, fizičkim radnjama i korisničkim sučeljem vrlo popularno među igračima i dapače, nešto što igračima stiže intuitivno pri ulasku u izgrađeni, umjetni i često narativni svijet videoigre. Mnogi igrači imaju intuitivnu želju ispitati reakcije izgrađenoga svijeta uz pomoć likova nad kojima imaju kontrolu. Primjerice, je li moguće preskočiti od točke A do točke B, makar na prvi pogled ne izgleda tako? Što se dogodi kada s velike visine skočimo u vodu? Je li moguće uzajamnom interakcijom objekata učiniti da objekti reagiraju – primjerice je li moguće predmetom poput loptice za bejzbol koju možemo bacati, pogoditi zvono na tornju obližnje crkve i učiniti da ono uistinu zvoni?[162]Spomenutom **metodom eksperimenta** moguće je tako jednostavno mačetom ili vatrenim oružjem eksperimentalno izvršiti interakciju s likom McKayja, nakon čega on reagira i sruši se u bolovima, ozlijeđen ali i dalje živ, proklinjući Danija – što je isto tako skrivena komunikacija korisničkog sučelja, budući dajse očito riječ o jedinstvenoj skriptiranoj reakciji. Naposlijetku, sučelje nije reklo ništa o tome što se može, a što ne može uraditi. Potrebno je još jednom napasti McKayja hladnim ili vatrenim oružjem kako bi ga se dokrajčilo, nakon čega Dani samo kaže (hrv:):

[162] Rezultati svega spomenutog ovise, dakako, o djelovanju razvojnih programera i dizajnera. Valja spomenuti da su rana testiranja videoigara također temeljena na principu eksperimenata koje često rade sami igrači, budući da igračko eksperimentiranje sa svijetom može završiti rušenjem čitave igre.

„Zbogom, McKay.“ Istina je da korisničko sučelje govori da McKayja pustimo na miru, no ne govori nam niti da ne možemo učiniti nešto drugo svojim eksperimentom. U ovom slučaju, ovo se može promatrati kao otvoreni, namjerni, svjesni i dizajnirani sukob korisničkog sučelja (koje nam, čini se, uvijek prenosi ono što nam naši kolege suborci i funkcionalno rečeno, zapovjednici Clara i Juan kažu – ili barem ono što nam je rekao tkogod nas je uputio na neku misiju) i dijaloga. Unatoč namjernoj, proturječnoj komunikaciji korisničkog sučelja, dijalog i kontekst su dovoljno jaki da ovom izboru osiguraju narativnu pravednost – a igrač ima i dovoljno vremena da iščitavanjem i pažljivim slušanjem dijaloga, kontekstualnim razmišljanjem i eventualno metodom eksperimenta, shvate kako ovog puta uistinu imaju izbora.

Ovo je, također, izbor s ograničenim narativnim posljedicama. Igrači možda mogu pretpostaviti da će se Juan i Clara na nas ljutiti i zamjerati nam, možda čak i promijeniti odnos prema nama – međutim, nema očitih posljedica ili su prešutne. Ako smo McKayja pustili, Clara će nas nakon nekog vremena nazvati i reći nam da razumije koliko nam je teško bilo pustiti McKayja nakon svega što je učinio, no i da smo napravili pravi izbor ako smo uzeli novac za pobunjenike. Ako McKayja nismo pustili živoga, Clara nas neće nazvati. Ljutnja možda postoji, međutim, ostaje neizrečena. Još važniji narativni faktor jest Yelena, koja odmah nakon završetka scene izbora s McKayjom, pokazuje zahvalnost i divljenje prema Daniju ili ga grubo odbacuje uz razočaranje. Dakako, nenarativne posljedice također vrijedi spomenuti, budući da ako McKayja nismo pustili živog, dobivamo njegovu narukvicu koja igraču nudi neke posebne (premda manje) sposobnosti. Ako smo McKayja pustili živog, biti ćemo bogatiji za 5000 pesosa. Dijalog je tu možda opet ponajviše presudan, budući da Yelena ranije tijekom misije preko radija govori Daniju kako smatra kako je McKay suviše opasan da ostane na životu,

a duboko je ogorčena zbog gubitka svojih dobrih prijatelja, čije je smrti McKay dobrim dijelom prouzrokovao.

Ako smo McKayja pustili, utoliko će Yelena biti razočarana i ogorčena, te potiho reći Daniju pri njegovom herojskom dočeku (hrv.):

„Trebala bih povjerovati da je McKay samo tako otplutao? Libertad te baš zaslužuje“.

Spomenuti izbor je zanimljiv eksperiment i možda ponajviše test vrijednosti igrača, kao i njihovog rasuđivanja, a možda i toga koliko se usude djelovati *mimo* korisničkog sučelja i parametara određene misije. Drastičnih ili krajnjih narativnih posljedica uopće nema, no čini se da *nekih* narativnih posljedica (možda čak i nakon što se priča igre završi, što mi kao igrači i publika vjerojatno nikada nećemo vidjeti) ipak ima, osobito u stavu Yeleninog lika prema Daniju. Igra se više (vrlo vjerojatno svjesno i namjerno) ne upušta u daljnje razmatranje ovog pitanja, već igrače vodi dalje prema raspletu priče. Spomenuti izbor je i zanimljiv primjer *sukoba* korisničkog sučelja i dijaloga, kao i dramskih konvencija, osobito tragikomedije i ironije. Ponajviše, može poslužiti igraču za razmišljanje o samom sebi, kao i odnosu prema onome što vidi i čuje u vezi sa „zapovijedi“ koje dolaze od nečega ili nekoga izvan njih samih, bez obzira je li riječ o nekakvoj organizacijskoj hijerarhiji, nadređenima na poslu, u školi i slično, ili korisničkom sučelju videoigre s uputama na ekranu. To može poslužiti preispitivanju i razmišljanju o izvoru informacija i pisanih uputstava uopće – koliko smo skloni vjerovati bilo nečemu „što piše“ ako možda nismo sigurni u izvor i opravdanost tih informacija, a spomenute informacije, upute i parametri se razilaze s našim uvjerenjima?

4.3. Tipologija metoda iščitavanja narativnih izbora u narativnim videoigrama

Tablica prikazana ispod ovoga teksta navodi pregled spomenutih metoda detektiranja i iščitavanja izbora u narativnim videoigrama. Mi, dakako, često ne možemo pri prvom susretanju s nekom situacijom shvatiti je li spomenuti izbor narativan ili ne, premda ima nekih značajki koje na to ukazuju. Primjerice, ako je riječ o životu i smrti nekoga važnijeg lika koji je pred nama, vrlo vjerojatno se u spomenutoj situaciji ipak radi o izboru koji ima narativne posljedice. Korpus videoigara svrstan u tablicu obuhvaća videoigre iz četvrtoga poglavlja, „Etička analiza izbora i metode iščitavanja izbora na primjerima narativno pravednih videoigara“.Analiza ovog rada tiče se ponajviše izbora s određenim narativnim posljedicama, budući da su izbori bez narativnih posljedica (ili nenarativni izbori) mnogo učestaliji u igrama i nemaju nikakvu narativnu težinu. Stoga ih se može smatrati kozmetičkim izborima. Razlog je drugačijeg navođenja i analize od onih u nadolazećem (petom poglavlju) u tome što spomenute metode mogu biti primijenjene na videoigri kada je narativni diazajn barem do neke mjere transparentan i uspješan. Valja napomenuti, popis metoda se ne smatra konačnim i treba pozivati na daljnju raspravu, promišljanje i stvaralaštvo. U teorijskom smislu, mnoge od spomenuth metoda bliske su humanističkim disciplinama. Primjerice, određene metode oslanjaju se na književno-teorijska tumačenja, kao što je pomno čitanje i slušanje dijaloga, kao i intertekstualne usporedbe konteksta i tekstualnih informacija dostupnih u sučelju. Tu je i izraženo poznavanje dramskih funkcija, a određeni metaiskustveni aspekt prikazan je kao potreban i koristan pri mogućnosti učitavanja proživljenog iskustva u istraživanje predstavljene situacije unutar videoigre. S etičke i općenito filozofske strane, valja ponovno spomenuti da određene tehnike imaju duboko filozofsko uporište, kao i određeni transformativni potencijal za

subjektivaciju i promišljanje. Ovdje osobito valja spomenuti tehniku spekulativnog mišljenja kroz imaginaciju, budući da, kao što smo već spomenuli, videoigre mogu na izuzetno imerzivan način predstaviti igračima etički složenu situaciju s kojom se nisu (a možda još nisu ni mogli) susresti. Spomenuta tehnika svakako može poslužiti u preispitivanju samih sebe, svojih mišljenja, vrijednosti i stavova. Nije nevažno spomenuti i tehnike iskrenosti prema osobnim etičkim vrijednostima (u situacijama iz videoigara koja su nam do neke mjere poznate), kao i iščitavanja dramskih funkcija, poput tragikomedije i ironije. Obje spomenute tehnike imaju u sebi etičku dimenziju, uz potencijalno aktiviranje, razvijanje i preispitivanje emocionalne inteligencije, kao i svojih osobnih vrijednosti. Trebalo bi spomenuti i intermedijalni aspekt jedne od metoda – uspoređivanje različitih medija poput knjige ili filma pri svladavanju izazova videoigre. Moguće je i argumentirati kako se pojedine metode mogu koristiti u nekoj od igara iz četvrtoga poglavlja koje nisu nužno u tablici izravno povezane s nekom metodom. Iz tablice se vidi kako je metoda eksperimenta, u konačnici, daleko najraširenija i najprimijenjivija metoda iščitavanja narativnog izbora, međutim – ujedno i metoda koja se može primijeniti na gotovo svaki trenutak tijekom aktivnog igranja neke narativne videoigre, tako da nije sadržajno specifična kao ostale metode. U praktičkom smislu, spomenute metode mogu biti od koristi narativnim dizajnerima, scenaristima i razvojnim programerima pri boljem razumijevanju načina na koje igrači diljem svijeta mogu (i hoće) pristupiti dešifriranju i razumijevanju njihove videoigre, što sve, dakako, može doprinijeti zaokruženijem i uspješnijem korisničkom (drugim riječima, igračkom) iskustvu ako se mudro iskoristi. Navedene metode mogu biti od pomoći i mnogim aktivnim igračima i igračicama, kojima pregledna sistematizacija spomenutih tehnika može pomoći pri usporedbi s vlastitim iskustvom, kao i u dodatnom nijansiranju svoga pogleda na igre, uz doprinos njihovoj opremljenosti pri susretanju s novim *gamerskim* izazovima i

nadolazećim igračkim iskustvima. Spomenuti popis metoda nipošto ne treba smatrati konačnim, jer se područje humanističkoga studija videoigara sve više širi, a svaki dobro obrazloženi dodatak je više nego dobrodošao.

Metode detektiranja i iščitavanja izbora u narativnim videoigrama		
1.	Slušanje i čitanje dijaloga, uz iščitavanja ili čitanje uputa korisničkoga sučelja.	Primjer: *Spec Ops: The Line, The Novelist, Catherine: Full Body, Dishonored, Near Mage*
2.	Slušanje i čitanje dijaloga i iščitavanje dramskih funkcija, poput npr. tragikomedije i ironije.	Primjer: *Far Cry 6*, *Catherine: Full Body*
3.	Poznavanje i pozivanje na iskustvo iz stvarnoga svijeta.	Primjer: *Spec Ops: The Line, Catherine: Full Body*
4.	Usporedba s drugim narativnim medijima, npr. filmom, serijom ili knjigom.	Primjer: *Spec Ops: The Line*
5.	Retroaktivno učitavanje spremljene pozicije radi boljega razumijevanja narativa.	Primjer: *Catheirne: Full Body, Dishonored*
6.	Iskrenost prema svojim osobnim etičkim vrijednostima.	Primjer: *The Novelist, Catherine: Full Body, Far Cry 6*, *Near Mage*
7.	Franšizni pogled unatrag.	Primjer: *Far Cry 6*
8.	Spekulativno mišljenje kroz imaginaciju.	Primjer: *Near Mage, Catherine: Full Body*

9.	Metoda eksperimenta.	Primjer: *Spec Ops: The Line, Dishonored, Catherine: Full Body, The Novelist, Far Cry 6*

5. Narativno nepravedni dizajn izbora ili kada ne znamo da imamo izbor

5.1. Narativna nepravednost i proizvedena disonanca

Ovaj rad se na više mjesta dotaknuo pojma „narativna pravednost". Narativna pravednost je pojam o kojemu valja dalje promišljati i ono što ovaj rad nudi svakako je radna i moguće privremena definicija, koja je otvorena nadopunama i proširenjima. Međutim, iz sveukupnoga kataloga postojećih videoigara kao i već postojećih kritičkih analiza objavljenih u tiskanom formatu ili online, može se primjetiti i izdvojiti određeni uzorak i opaziti određene pravilnosti i ponavljanja. Spomenute su pravilnosti i uzorak ono što je zapravo narativna nepravednost, što je dakako i u suprotnosti s ranije spomenutim narativno pravednim dizajnom. O važnosti barem, do neke mjere, transparentnoag izbora kao etički i narativno relevante komponente u svojim studijama govori i Miguel Sicart, kada kaže sljedeće: „Igrači trebaju razumjeti koja djela su poželjna i moguća, i kakvo je stanje igre po tom pitanju. Igre pružaju detaljnu povratnu informaciju o svim tim elementima igraču, tako da se može odabrati od ponuđenih izbora s dovoljnom informiranosti."[163] Međutim, upravo je to čim se ovaj rad u dobroj mjeri bavi i što detaljno razlaže i tumači. Videoigre mogu biti etički iznimno i duboko relevantne, no izuzetno i simptomatično često ne daju niti povratne niti bilo kakve informacije o poželjnim i mogućim djelima, djelovanjima i izborima, osuđujući pri tome igrače na određene ishode i degradirajući pri tome vlastitu

[163] Sicart, Miguel, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013., str. 89. [Kindle izdanje]

narativnu i etičku bit.Važno je spomenuti da narativna nepravednost, baš kao i mehanicističko razmišljanje, na određeni način često stvaraju određenu vrstu disonance, to jest, nesklad određene vrste.[164]Novija kritička propitivanja i studije videoigara svakako spominju pojam disonance, koja je ponajviše poznata pod nazivom „ludonarativna disonanca". Valja pobliže objasniti što je točno ludonarativna disonanca. Riječ je o pojmu koji je prvi definirao dizajner i scenarist Clint Hocking, u eseju *Ludonarrative Dissonance in BioShock*.[165] Riječ je o svojevrsnom sudaru i neusklađenosti igrine priče i igrivih elemenata same igre, gdje priča proturječi onome što igrač čini u igri (ili barem onome što se od njega očekuje), kao i obrnuto. Dakle, mehanika igre nije usklađena s pričom koju igra priča, a dakako da vrijedi i obrnuto, tako da vrijedi i da priča ne odgovara igrivim elementima i onome što se od igrača traži da bi u igri „došao dalje". Prije daljnjeg objašnjavanja, valja objasniti da autor i dizajner Hocking pravi duboku i svjesnu razliku između recenzije igara i tekstova koji se bave studijama igara. Hocking pruža dubinsku kritiku narativa i ludičkog aspekta igre, premda ne propušta spomenuti da je *BioShock* unatoč dubokim proturječjima koje on detektira i dalje neupitno i nedvojbeno kvalitetna igra.[166] Hocking spomenutu disonancu vidi na primjeru videoigre *BioShock* iz 2007. godine. Spomenuta igra ima i snažnu filozofsku pozadinu, budući da priča spomenute videoigre kao temelj ima filozofiju objektivizma,[167]kakvu je zagovarala filozofkinja Ayn Rand.

[164] Disonanca je inače pojam koji označava nesklad u glazbenoj teoriji, a pojam disonanca je u određenom kontekstu prisutan i u psihologiji.

[165] Hocking, Clint, *Ludonarrative Disonnance in BioShock*, 2007.

[166] „Prije nego se okomim na igru, želim se ispričati ljudima koji su na njoj radili. Da pišem recenziju igre, bila bi izuzetno pozitivna, no kao kritička analiza, biti će prilično žestoka. Uglavnom sam zaista uživao u igri i na stranu nekoliko manjih zamjerki koje će neizbježno doći od čovjeka kojemu je *System Shock 2* najdraža igra svih vremena, u načelu mislim da je igra sjajna. *BioShock* ispunjava očekivanja koja postavlja njegov prethodnik, pozivajući nas da se pitamo važna i poticajna pitanja, što je prekrasno. No nažalost, u većini slučajeva, mislim da su odgovori koje *BioShock* pruža na spomenuta pitanja zbunjujući, frustrirajući, varljivi i nezadovoljavajući." Hocking, Clint, *Ludonarrative Disonnance in BioShock*, 2007.

[167]Objektivizam kakav zagovara Ayn Rand proizlazi iz ideje da su ljudske vrijednosti i znanje objektivne. Vrijednosti postoje neovisno o čovjeku i stanju njegova uma. Ayn Rand je zagovarala i postizanje vlastite dobrobiti kao primarnu i osnovnu etičku vrijednost, kao i potpunu slobodu pri ostvarivanju individualnih ciljeva, kao određeni vid racionalnog egoizma. Randin objektivizam odbacuje altruizam i subjektivizam

Spomenuta filozofija kao idealno društvo navodi najizvorniji mogući i neregulirani *laissez-faire* kapitalizam. Ovo društveno uređenje je narativno prikazano u samom mjestu radnje, što je *laissez-faire* utopističko-kapitalistički podvodni grad po imenu Rapture, kojega je utemeljio bogati industrijalac Andrew Ryan (pravim imenom Andrei Rianofski). To mjesto koristi i tehnologiju plazmida, koje omogućuju proizvoljnu, genetsku modifikaciju građana Rupturea, koji velikom većinom postaju ovisni o spomenutoj supstanci, te često opasni i psihički nestabilni.

*[U tekstu ispod slijede određene pojedinosti povezane sa završecima videoigre *Bioshock*.]

Protagonist igre je mladi čovjek po imenu Jack koji preživi avionsku nesreću i, naizgled slučajno, zaluta u spomenuti podvodni grad, u kojemu se odvio svojevrsni građanski rat, a ulicama sada haraju opasni, nasilni i mentalno neuravnoteženi građani ovisni o plazmidima. Protagonist Jack nalazi se u situaciju da pomaže čovjeku po imenu Atlas, koji govori irskim naglaskom, spominje svoju ženu i sina, te se predstavlja kao vođa pokreta otpora protiv industrijalca i kapitalista Ryana. Hocking ovu disonancu vidi u tome što je spomenuta igra, prema njegovom tumačenju, neupitno duboka i bespoštedna kritika objektivizma i neobuzdanog *laissez-faire* kapitalizma te kako pristajanje na spomenute vrijednosti neobuzdanog kapitalizma vodi u propast i neizbježno (auto)destruktivan ishod. Međutim, smatra da igra svojom mehanikom nije dovljno dobro ilustrirala zamku odbacivanja bilo kakvih moralnih ograničenja i potpunog prihvaćanja objektivizma te tako nije pružila dovoljno slobode u mehanici igre kako bi se uistinu demonstrirala krajnja autodestruktivnost spomenute ideologije. Premda nešto izbora u samoj igri

bilo kakve vrste. Rand, također, bezrezervno navodi izvorni, neregulirani i *laissez-faire* kapitalizam kao jedini uistinu moralni sustav.

postoji– središnje je pitanje hoćemo li spašavati djevojčice (žrtve eksperimenta) koje se u igri zovu *Little Sisters* ili ih jednostavno iskoristiti za uzimanje plazmida, što rezultira njihovom smrću. Hocking navodi kako nažalost nema izbora hoćemo li uopće, kao igrači, odabrati pomoći Atlasu i krenuti u borbu protiv Ryana, budući da Ryanova objektivistička načela upravljaju mehanikom igre i onime što se od igrača uglavnom traži. Hocking kaže sljedeće:„Najprije, ovaj ugovor nije u skladu s vrijednostima koje su temeljne u racionalnom osobnom interesu koji zagovara Rand; 'pomoći nekome drugome' predstavljeno je kao nešto ispravno u priči igre, dok se čini da mehanika igre upućuje na drugačije. Zatim, Atlas je otvoreno suprotstavljen Ryanu, dok sam ja, kao što je već rečeno, filozofski naklonjen Ryanu tako što prihvaćam mehaniku igre. Zašto bih želio zaustaviti Ryana, ubiti ga, ili uopće slušati Atlasa? Ryanova filozofija jest načelo koje upravlja mehanikom koju doživljavam kroz igru.“[168] Hocking, također, spominje kako je zapravo riječ o dvama ugovorima[169] na koje igrači pristaju igrajući igru - jedan je ludički (igrivi), drugi je narativni. Autorica Vigato pri spomenu i objašnjenju ludonarativne disonance u spomenutoj igri navodi kako je zapravo riječ o paradoksu pri kojemu se u narativu igre tematizira nesebičnost, a sebičnost u samoj igri i kroz mehaniku igre.[170]

Hocking navodi da, ako im gore navedeno ne odgovara, igračima jedino što preostaje jest da prestanu igrati igru, budući da priča ne ostavlja nikakve druge opcije ideoloških i filozofskih izbora. Upravo je taj sraz i nesklad između

[168] Hocking, Clint, *Ludonarrative Disonnance in BioShock*, 2007.

[169] Izraz „ugovor“ se ovdje, dakako, ne razmatra u pravnom smislu, već u fenomenološkom, narativnom i ludičkom smislu. Preciznije bi se mogli izraziti da je riječ o sporazumnom pristajanju na određene uvjete priče i igre. Spomenuto pristajanje je nešto što igrači, scenaristi i razvojni programeri trebaju imati na umu kada igraju i dizajniraju igre. Također, pojam pristajanja je nešto što vjerojatno još nije dovoljno istraženo u polju studija igara i njihova dizajna, kao niti unutar drugih umjetničkih područja. Spomenuti pojam važan je i za svakodnevno, na prvi pogled „obično“ djelovanje, koje uključuje društvene interakcije i svakodnevne životne odluke.

[170] Vigato, Matija, Teodora, Vigato, *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak*, Dani Hvarskoga kazališta: Građa i rasprave o hrvatskoj književnosti i kazalištu, svezak 47., br.1., 2021.

mehanike igre i njezine priče ono što se naziva ludonarativna disonanca. Valja reći i da je pojam ludonoarativna disonanca prilično rastezljiv i da se proteklih desetak godina povremeno koristio tamo gdje mu čak i nije bilo mjesto. Ludonarativna disonanca može, u određenoj mjeri, biti povezana i s tehničkom prirodom igre koja se odražava na naraciju i igrivost. Autor Miloš Jocić tako donosi zanimljiv pogled na ludonarativnu disonancu, navodeći kako ona može biti korištena kao sredstvo autentičnog i kvalitetnog dizajna igre.[171] Jocić se pri tome poziva na teoretičara umjetnosti Hugoa Friedricha i njegovo djelo *Struktura moderne lirike*, u kojoj spominje kako je poanta moderne poezije biti neodređena, enigmatična i čak nerazumljiva. Spomenuta enigmatičnost je u suprotnosti s klasičnim, aristotelovskim standardima umjetnosti. Drugim riječima, moderno stvaralaštvo se igra s konvencijama i treba djelovati povremeno „ružno“, neudobno i neskladno. Autor navodi i kako je već u baroknoj umjetnosti prisutno i priznato stvaralačko načelo umjetničkog postupka koji kroz prividni kaos proizvodi prikriveno suglasje. Jocić navodi primjer polusatirične reakcije igračke i kritičarske publike na videoigru *Dark Souls*, s obzirom da su teorije igrača i kritičara na spomenutu igru bile toliko pozitivne da ih se može smatrati autoironičnima i samoparodijom. Primjerice,drastični pad performansi i usporavanje igre na mjestu po imenu Blighttown se često tumačilo ne kao tehnička manjkavost igre, već kao izuzetno originalno prikazivanje tjeskobe glavnoga protagonista na spomenutom mjestu.

Ovdje valja spomenuti i to kako disonanca na određeni način može biti prisutna i u mediju filma. Ranije spomenuti poljski film *Slučajnost* na jednom mjestu (sekvenca tijekom koje protagonista Witeka nasilno privodi policija) naprasno prestaje i prikazuje se poruka „Ovo je jedini cenzurirani fragment kojeg nismo mogli obnoviti“. Posrijedi je, dakako, već spomenuta cenzura

[171]Jocić, Miloš, *Ludonarativna disonanca: teorija, poetika i stvaralački izazovi* (Studije video-igara 2021.)

tadašnjega poljskog režima. Spomenuta poruka i doslovno „nasilni“ prekid filma svakako stvaraju disonancu određene vrste; vrlo je jasno da se na spomenutom mjestu film neočekivano i neplanirano prekida, gledateljstvo jasno vidi intervenciju u film, što do neke mjere neizbježno razbija imerziju i uvjerljivost filmskog narativa. Navedena scena proizvodi jasnu i snažnu disonancu. Međutim, moguće je spomenutu scenu i poruku promatrati i kao svojevrsnu (meta)kritiku cenzure u tadašnjoj Poljskoj, koja je vrlo jasno i mjesto radnje čitavoga filma. Obavijest o izgubljenoj sceni savršeno se uklapa u mjesto i vrijeme radnje, uz to što dodatno naglašava invazivnu prirodu režima u kojemu se film odvija. Spomenutom logikom, moguće je ovu scenu promatrati kao čak i organskim dijelom filma, premda vjerojatno neplaniranim i neželjenim. Sve navedeno potvrđuje kako je disonanca svakako nešto što neizbježno postoji i što se događa u audiovizualnim medijima i umjetnosti, a prije svega u videoigrama i do neke mjere filmskom mediju. Stoga, ovaj rad će disonancu promatrati na proširen način, često bez specifikacija je li riječ o specifično ludonarativnoj disonanci ili disonanci druge vrste. Čini se da, osobito u kontekstu promatranja videoigara, disonanca može biti tematske, emotivne i/ili vrijednosne prirode.[172]

5.2. Primjeri narativno nepravednoga dizajna

Narativno nepravedni dizajn moguće je primjetiti na nekoliko razina u videoigrama, a ovaj rad to nipošto ne smatra nečim povezanim samo s izborima. Izbori, također, nisu nužno povezani sa stvaranjem disonance. Međutim, izbori su nešto putem čega narativno nepravedni dizajn i disonanca često postaju vidljivi i očiti. Čini se da narativno nepravedni dizajn često uzrokuje disonancu određene vrste. Prije svega, narativno nepravedni dizajn može se primjetiti na zagonetkama, osobito u žanru *point and click* avantura

[172] Svi navedeni nazivi vrste disonance zasada su proizvoljni i opisne prirode, radi lakšeg opisivanja pojave. Namjera nije specifična klasifikacija ili tipologija, niti je posrijedi iscrpan, konačni popis mogućih vrsta disonance.

i općenito igara s puno raznih vrsta zagonetki. Također, tu je i potencijalno narativno nepravedni dizajn povezan s nesrazmjernom ili neusklađenom težinom u određenim igrama. Ovaj dio rada se fokusira na narativno nepravedni dizajn povezan primarno s izborima u videoigrama, kao i predočavanjem i prikazivanjem dostupnosti tih izbora igraču, osobito onih koji utječu na alternativne ishode radnje. Ovaj vid narativnog dizajna povezan je, donekle, s gameplayjem i korisničkim sučeljem, a također i najizravnije sa scenarijem videoigre. Ovaj dio rada proučit će i predstaviti neke, prema autorovom mišljenju, dokazive primjere narativno nepravednoga dizajna, kao i pripadajuću disonancu koju spomenuti dizajn stvara i čini vidljivom. Valja napomenuti da kritika na spomenute videoigre (od kojih su neke zaista kultni i dobro poznati naslovi, kao i povijesno relevantne multimilijunske i multimedijske franšize) nije nipošto usmjerena na omalovažavanje naslova, razvojnih timova niti *fanova* spomenutih naslova, već da je narativno nepravedni dizajn nešto što je u spomenutim igrama autor zamijetio i da je čimbenik unutar gameplayja i naracije. Treba spomenuti da je i autor ovog teksta proveo mnogo dragocjenoga vremena sa spomenutim naslovima, kao i da je poanta ovog poglavlja samo da ukaže, obrazloži i dokaže određene uzorke i ponavljanja u narativnom dizajnu multimilijunskih projekata. Selekcija naslova uzima u obzir vremenski aspekt izdavanja, kako bi se pokazalo da simptomi netransparentnoga i nepravednog narativnoga dizajna nisu nipošto nešto nadiđeno, niti nešto što je svojstveno samoodređenim desetljećima razvoja i produkcije videoigara, kao što su, primjerice, osamdesete ili devedesete godine dvadesetog stoljeća. Selekcija naslova obuhvaća velike, značajne razvojne studije videoigara koje su dobro poznate u međunarodnom korporativnom svijetu, kao i manje poznate, tzv. *indie* razvojne timove. Time se želi jasno pokazati kako spomenuto mehanicističko, narativno i dizajnersko razmišljanje ne zaobilazi velike, korporativne i konglomeratske studije, kao ni malene i nezavisne razvojne studije.

Netransparentni narativni dizajn i *moon* logika je nešto što je svojstveno i najmanjim razvojnim studijima kao i onim najvećima. Stajalište je autora da nepravedni dizajn utječe na kvalitetu (kako s tehničke i dizajnerske, tako i narativne i pripovjedačke perspektive) cjelokupne videoigre, no nipošto ne karakterizira čitavu igru kao potpuno lošu ili promašenu. Sljedeći dio rada spomenut će neke od poznatijih, kao i manje poznatih videoigara i franšiza iz svijeta multimedijalnoga pripovijedanja. a autor se trudio da izbor naslova bude dovoljno raznorodan.

Witcher 3: Wild Hunt (2015.)

Kultni i dobro poznati naslov *Witcher 3: Wild Hunt* treći je dio *Witcher* franšize temeljene na *fantasy* romanima poljskog romanopisca Andrzeja Szapkowskog. *Witcher 3* je, kao i njegovi prethodnici, akcijski RPG koji je smješten u otvoreni svijet, kao i videoigra u kojoj dijalozi igraju značajnu i veliku ulogu. Fiktivni univerzum *Witcher* izgrađen je na motivima iz slavenske mitologije, u fiktivnom svijetu koji se naziva Kontinent, koji također uključuje složena carstva, isprepletenu povijest, društvene odnose i nekoliko različitih rasa uz ljude. Kontinent nalikuje kasno srednjovjekovnoj Europi, kao što je to slučaj u mnogobrojnim *fantasy* svjetovima, a ispunjen je i mnogobrojnim čudovišnim stvorenjima koja su u ljudski svijet stigla „poravnanjem“ između dimenzija. Glavni je protagonist poznati Geralt iz Rivije, bjelokosi lovac na čudovišta, poznat kao *witcher* (hrv. vještac, vještičar), čovjek s paranormalnim sposobnostima koji je aktivni korisnik magije, uz to što je vješt s mačem i drugim oblicima hladnoga oružja.

Witcher 3: Wild Hunt odvija se u kasnijim danima Geraltove *witcherovske* karijere, dok prati svoju posvojenu kćer Cirillu (koja je inače prijestolonasljednica i biološka kćer cara Emhyra van Emriesa, koji vlada utjecajnim carstvom Nilfgaard) na izboru svoga životnog puta i ususret mnogobrojim opasnostima koje joj prijete, budući da Ciri ima posebnu

kozmičku sudbinu koja proriče da će ona moći spriječiti nadolazeću apokalipsu. *Witcher 3* uključuje tri značajno različita završetka do kojih se dolazi, dakako, putem izbora određene vrste. Igra uključuje i brojne izbore s ograničenim narativnim posljedicama. *Witcher 3: Wild Hunt* slavljena je kao jedna od najuspješnijih adaptacija književnoga svijeta u videoigru svih vremena. Valja spomenuti, *Witcher* igre značajno se razlikuju u tijeku radnje od knjiga, budući da su u knjigama priče o Geraltu kronološki raspršenije. Međutim, svakako treba promotriti i obrazložiti u značajnoj mjeri nepravedni i netransparentni narativni dizajn igre *Witcher 3* u vidu krajnjega završetka Geralta i Geraltove posvojene kćeri Ciri. *Witcher 3* ima tri krajnja ishoda povezana s Geraltom i Ciri, što nije toliko neuobičajeno u današnjim videoigrama, osobito onima koje su slojevite, razrađene i s dubokom književnom podlogom kao serijal *Witcher*.

Spomenuta tri završetka se drastično razlikuju. U jednom završetku Ciri pri konačnom spašavanju svijeta razočarana u samu sebe i svog skrbnika Geralta odustaje od svog života, nestaje bez traga u drugoj dimenziji i biva pretpostavljena mrtvom, dok se Geralt nakon toga u dubokoj žalosti sprema počiniti samoubojstvo. U drugom završetku Ciri nakon spašavanja svijeta odabire postati carica kraljevstva Nilfgaard, a ona i Geralt se rastaju, premda oboje požive. U trećem završetku Ciri spašava svijet, a zatim nastavlja Geraltovim stopama i postaje *witcherica*, s tim da ona i Geralt požive te nastavljaju svoje avanture.

Naime, *Witcher 3* pokazuje simptome mehanicističkog i lažno predstavljajućeg narativnog dizajna, budući da do jednog od spomenuta tri završetka dolazimo isključivo putem točno pet (5) pravovremenih izbora dijaloga tijekom druge polovice igre – nakon što Geralt (vođen od igrača, naravno) pronađe Ciri. Sljedeći dio rada opisat će kako to izgleda i objasniti će zbog čega je to problematično.



Slika 48. Ciri sumnja u svoje sposobnosti i kontrolu nad svojim moćima, a za savjet pita svog skrbnika Geralta. Igrači imaju vrlo određeno vrijeme da odluče što će reći. Također, važno za napomenuti, sučelje je ovdje namjerno netransparentno, budući da ničim ne obavještava igrača o Geraltovoj namjeri da se s Ciri počne igrati u snijegu.

Mjerač (hrv.): Vrijeme preostalo za odlučiti

Razgovorne opcije:

→ Opusti se. Ne moraš biti dobra u svemu.

→ Mislim da znam kako da te oraspoložim.

Druga opcija je ona koja vodi prema završetku u kojemu Ciri preživljava, dok prva opcija pretpostavlja da se Geralt prema njoj i dalje odnosi kao prema djetetu, što je nešto na što mu nekolicina prijateljski nastrojenih likova skreće pozornost tijekom priče, poput njegovoga prijatelja pjesnika Dandeliona. Jedna od glavnih narativnih i emotivnih tema u igri jest Cirino odrastanje i Geraltovo (ne)prihvaćanje toga. Narativno, psihološki i emotivno, postojanje takve, životu bliske teme, je sasvim razumljivo i opravdano. Scenarij videoigre, kao i performans glumaca djeluje uvjerljivo i snažno, reflektirajući duboku vezu između Geralta i Ciri koja traje još od Cirinog djetinjstva. S idejne strane, takva

tema nipošto nije neopravdana uzevši u obzir postojeću vezu između Geralta i Ciri. Dapače, takvo što samo demonstrira kako videoigre mogu autentično i duboko poimati psihološki i antropološki autentične teme koje se tiču ljudi, poput surogatnoga očinstva i skrbništva. Međutim, upravo tu nastaje problem – budući da samo korisničko sučelje ne daje dovoljno eksplicitne niti jasne informacije igračima kako bi mogli putem dijaloških opcija autentično izraziti svoje razumijevanje i tumačenje emotivne, osjetljive i psihološki autentične veze između Geralta i Ciri. Nadalje, spomenutih „ključnih" trenutaka je samo pet (5). Sasvim je legitimno pitanje zbog čega je ključno samo i isključivo pet trenutaka, a možemo se i zapitati, ako je Geraltova i Cirina veza očito toliko relevantna veza za narativ igre, zbog čega nije više trenutaka dijaloga i razgovornih opcija tijekom čitave druge polovice igre presudno za Cirinu (a posredno i Geraltovu) krajnju sudbinu. Naposlijetku, bez odlaska u psihološku teoriju ili filozofiju odgoja, svakako se možemo složiti da je odnos između roditelja i djeteta (ili posvojitelja i štićenika) svakako kompleksan i nešto čiji krajnji ishod svakako uključuje više od nekoliko ključnih trenutaka. Upravo se ovdje pojavljuje određena disonanca koja je više etičke, tematske i psihološke prirode nego ludonarativne.

Nadalje, spomenuta opcija „→ Mislim da znam kako da te oraspoložim" također je u određenoj mjeri nedovoljno jasna, tekstualno nepotpuna i vjerojatno namjerno netransparentna, jer apsolutno ništa ne navodi da će Geralt odabrati igru grudanja u snijegu kako bi oraspoložio Ciri. Spomenuta netransparentnost i nepotpunost još je veći problem u jednom kasnijem izboru, pri kojem je Ciri ljutita i razočarana pri otkriću kako ju je vilenjački čarobnjak Avallac'h, kojeg je počela smatrati prijateljem i mentorom, izdao i bio zainteresiran za nju samo zbog svojstva njezine krvi i gena. Ciri tada u pravedničkom gnjevu govori kako želi uništiti Avallac'hov laboratorij, no to ne može učiniti jer još nema potpunu kontrolu nad svojim moćima. Ono što slijedi je i jedan od pet izbora koji određuju

Cirinu krajnju sudbinu. Igrači (koji su u ulozi Geralta) imaju na raspolaganju dvije opcije, prikazane na slici 2.



Slika 49. Ciri je bijesna zbog Avallach'ove očite izdaje. Geralt (i igrači putem njega) imaju kratak vremenski rok za odabrati jednu od razgovornih opciju.

Ciri (hrv.): „Što je? Bojite se da ću sravniti ovo mjesto kao i utvrdu Kaer Morhen? Šteta što to ne mogu učiniti kad god želim, jer to bih zaista sada htjela.“

Mjerač (hrv.): Vrijeme preostalo za odlučiti.

→ Smiri se.

→ Učini to.

Ponovno, sučelje i tekst ne sugreriraju niti impliciraju ništa *što* će biti učinjeno ako odaberemo određenu razgovornu opciju. U ovom slučaju, izbor koji vodi prema završetku u kojem Ciri preživljava, jest odabir opcije „učini to“, nakon čega Geralt ništa ne kaže, već veselo počinje razbacivati i lomiti Avallach'ove stvari i namještaj, nakon čega mu se Ciri oduševljeno priključuje u lomljenju namještaja kao prgavu osvetu Avallach'u. Spomenuto je simpatična scena koja potvrđuje i učvršćuje vezu između Ciri i Geralta, no izbor koji joj prethodi nije ni

približno dovoljno transparentan niti jasan s obzirom da se radi o prikrivenom izboru s izuzetno značajnim krajnjim posljedicama. Također, ako dijalog i situaciju pogledamo iz etičke perspektive, možemo reći da premda Geralt možda pokazuje više razumijevanja za Cirine trenutne osjećaje i jednostavno s njom počinje lomiti stvari osobi koja se pokazala nepouzdana i koristoljubiva, dok ako joj kaže da se smiri nastupa više kao roditelj i odgajatelj koji potiče razumno tumačenje situacije umjesto emocija. Ovdje dolazimo i do problema, jer nije narativno ni etički precizno reći da opcija u kojoj Geralt kaže „smiri se“ ne uvažava Cirine osjećaje, niti da Ciri ne tretira kao odraslu osobu. Ponovno, nedostaje potpuni dijalog i širi kontekst te se pojavljuje psihološka i tematska disonanca. U slučaju da odaberemo opciju „Smiri se.“, dijalog se odvija na sljedeći način.

Geralt: Smiri se. Vilenjakinja je bila u pravu.

Ciri: Argh. Ne bi li me ti trebao oraspoložiti?

Geralt: Ti imaš Larin gen. U vezi s tim ne možeš ništa. Naslijedila si njezin talent, kao i njezinu moć. Ta vilenjakinja bi dala stotinu godina od svogs života samo da bude na tvom mjestu.

Ciri: Svakako se nije tako činilo.

Geralt: Rođena si s velikim darom. I samo ti možeš odlučiti kako ga koristiti.

[Geralt stavlja Ciri ogrlicu oko vrata.]

Ciri: Što je to?

Geralt: Ogrlica. Pripadala je Lari Dorren.

Ciri: Prekrasna je, ali…

Geralt: Tvoja je. Da ju nosiš.

[Ciri promatra ogrlicu, šuti neko vrijeme.]

Ciri: Idemo. Gadi mi se ovo mjesto.

Etički gledano, ovim izborom igrači i Geralt nisu učinili ništa što nije etično niti nešto što bi naznačilo snishodljiv odnos prema Ciri. Nisu ni povrijedili skriptiranu ulogu koju Geralt ima u Cirinom životu – stoga nije opravdano pretpostaviti da bi takva odluka utjecala na Ciri do mjere u kojoj utječe u igri *Witcher 3*. Možda i najvažnije, takvu konfuziju, narativnu nepreciznost i nepravednost se barem, do neke mjere, moglo izbjeći detaljnijim i sadržajnijim tekstom, što je vrlo izvedivo s tehničke strane. Primjerice, za navedenu situaciju u Avallach'ovu laboratoriju u igri *Witcher 3*, izbor je mogao biti ponuđen na sljedeći način, uz didaskalije i barem nešto objašnjenja:

→ „Calm down.“ [Give Ciri a special necklace, remind her of her gift and responsibility.]

→ „Go for it.“ [Proceed to happily trash Avallach's lab with Ciri.]

(hrv.)

→ „Smiri se.“ [Daj Ciri posebnu ogrlicu, podsjeti ju na njezin dar i odgovornost.]

→ „Učini to.“ [Sretno i veselo rasturi Avallachov laboratorij s Ciri.]

Ovaj izbor je stoga duboko problematičan na barem dvije razine. S jedne strane, to je narativno-tekstualni problem, budući da igra u ovom slučaju ne pruža ni približno dovoljno informacija putem korisničkog sučelja. Nadalje, tu je etička razina, koja ima veze s filozofijom odgoja i uma. Etički gledano, nije pravedno implicirati da Geralt (i putem njega, igrači) tretiraju Ciri kao dijete, umjesto kao odraslu osobu ako ne krenemo rasturati Avallach'ov laboratorij s njom, već ju podsjetimo na to koliko je posebna i damo joj spomenutu ogrlicu. Drugim riječima, niti jedan niti drugi izbor u ovom slučaju nemaju opravdani doseg i nisu narativno ni etički uvjerljivi kao izbori s dubokim i krajnjim posljedicama. Ovaj rad, dakako, nije u domeni psihologije, no mogli bismo laički reći da nije uvjerljiv

ni s psihološke strane, upravo zbog toga jer ni u jednom slučaju nije riječ o nepoštivanju ili infantilizaciji druge osobe, u ovom slučaju Geraltove štićenice Ciri. Primjerice, digitalni novinar i autor članka *I Accidentally Got The Worst Ending In The Witcher 3*[173] RileyMacLeod na portalu Kotaku opisuje svoja razmišljanja o očinstvu i izborima predočenima u spomenutoj videoigri, kao i duboki osjećaj tuge, beznađa i razočaranja nakon najvećeg mogućeg truda i uživljavanja u ulogu Cirinog oca tijekom spomenute igre. MacLeod spominje i da se konzultirao s drugim autorom i digitalnim novinarom Kotaku portala, Lukeom Plunkettom, koji mu je rekao opuštenim izborom riječi: (eng.) „To je kretenska arbitrarna psihologija videoigre, da, i nije ništa više elegantna od, recimo, vrijednosti kakve su prisutne u *Mass Effect*, ali igra te čitavo vrijeme zapravo testirala. Testirala te da vidiš jesi li shvatio da u igri uopće nije bilo riječi o Geraltovim avanturama, već o podršci Ciri i davanju snage njoj da ona završi svoju avanturu. Što ti, eto, nisi učinio. Jer je ona poginula.“[174] Ponešto opuštena opaska kolege novinara spominje psihologiju videoigre, kao i to da smatra kako je spomenuta videoigra čitavo vrijeme vrlo suptilno testirala igrača. Međutim, ovdje se daje naslutiti da spomenuti novinar govori kako u ovoj igri nije riječ ni o kakvoj etici, vrijednostima, izboru ili čak nečemu temeljenom na osjećajima, već o dešifriranju skrivenih poruka i namjera igre. Čini se kako je novinar Plunkett svjestan koliko je tu posrijedi površno etičko i psihološko shvaćanje likova. Čini se da to možemo tumačiti kao nekakav intelektualni izazov ili problem za rješavanje, koji nema mnogo veze s izborima, vrijednostima ni imperativima kakvi zanimaju praktičku etiku, a uopćeno gledano, ni psihologiju. Štoviše, čini se kako su i u vrlo visokobudžetnim igrama kakva je *Witcher 3* nastoji duboko, izazovno implementirati autentičnu etiku, kao i psihologiju.

Upravo zbog toga što videoigra ima određeni „izvanzakonski“ status kao što smo ranije spominjali, a njezin jedini kreativni i stvaralački zakon je onaj programski,

[173] MacLeod, Riley, *I Accidentally Got The Worst Ending In The Witcher 3*, *Kotaku,* 24. studeni, 2017.
[174] MacLeod, Riley, *I Accidentally Got The Worst Ending In The Witcher 3*, *Kotaku,* 24. studeni, 2017.

videoigra ima slobodu postavljati odnose među likovima kakve želi, kao i stvarati vlastita pravila narativa. Međutim, postoji li nekakva veza između pravila stvarnog svijeta i videoigre, jača nego što se na prvi pogled čini? Svaka videoigra, bez obzira na izvanzakonski status, također podliježe interpretaciji. Ovdje bi stoga trebalo ponovno promisliti sve već rečeno od strane autora kao što su Umberto Eco, Jesper Juul, Marshall McLuhan i Clint Hocking, kao i ono što kažu o pravilima. Slučaj prisutan u *Witcheru 3* čini se kao klasični primjer nepoklapanja primaočeve kompetencije s pošiljaočevom kompetencijom, budući da idealni igrač videoigre *Witcher 3* ne postoji, baš kao što ne postoji idealan čitatelj književnih priča Andrzeja Szapkowskog i književnih pripovijetki o Geraltu. Tu su i McLuhanova razmišljanja, putem kojih dolazimo do (ranije spomenutih) zaključaka da su igre ključni i esencijalni produžetak čovjekova postojanja na nekoliko razina. Već smo spominjali kako McLuhan i Juul veliku važnost pridaju pravilima – kao i to kako bi igra bila autentična, pravila moraju biti poznata svima. Nadalje, u vidu pravila, prateći McLuhanovu teoriju igre primijenjenu na ljudsku zbilju, možemo potvrditi da razna pravila (eksplicitna i implicitna, među kojima su primjerice i obiteljski odnosi) svakako imaju izuzetno važno mjesto u međuljudskim odnosima. Kao što je ranije spomenuto u radu, Juul u vezi sa sustavom pravila u igri naglašava kako pravila igre ne trebaju zahtijevati veliki napor igrača te bi trebala biti relativno lako shvatljiva i primjenjiva. S druge strane, unutar tipične videoigre, pravila trebaju biti ipak dovoljno izazovna da igraču predstavljaju određeni *izazov*. Upravo ovdje se događa zanimljiva kolizija i disonanca s izborima koji vode do različitih završetaka, osobito onaj kakav je prisutan u igri *Witcher 3*. Spomenuta disonanca je prije svega psihološke i filozofske prirode, koja ima svoju duboku etičku dimenziju.

Još jedna činjenica jest da su u *Witcheru 3*, kao i u izuzetno, premoćno i simpomatično velikom broju igara i fikcije uopće, glavni protagonisti (i to ne

samo glavni protagonisti, nego i gotovo svi bitniji likovi) *ljudski likovi*.[175]Geralt iz Rivije ima određene sposobnosti koje većina ljudi nema, međutim, on je rođen kao ljudsko biće koje je prošlo posebni ritual zbog čega je završio s određenim posebnim moćima. Ciri je također ljudsko biće, s posebnijim genetskim naslijeđem. Juul spominje i kako je u velikoj većini videoigara riječ o ljudskim likovima, jer su, općenito gledano, igre koje tematiziraju neljudske entitete smatrane nezanimljivima.[176] Geralt i Ciri tvore ljudsku zajednicu skrbnika i štićenika ili surogatnog roditelja i posvojenoga djeteta. Čak i uz to što je Ciri potpuno odrasla osoba, ako zanemarimo vezu surogatnog roditelja i posvojenog djeteta, vežu ih prijateljstvo i zajedničko iskustvo i avanture vještičarenja i lova na opasne stvorove. Spomenuti izbori, a osobito onaj u Avallach'ovu laboratoriju, značajno odstupaju od konvencija i pravilnosti (jer ovdje možda nije primjereno govoriti o strogim pravilima obiteljskog žvota i civilizacije, budući da je obiteljska zajednica također nešto što je do neke mjere varijabilno među kulturama) koje civilizirana osoba očekuje od bilo kakve obiteljske ili čak samo prijateljske zajednice. Spomenuti izbor je paradoksalan te poništava svoju izvornu namjeru – budući da je s psihološke, etičke i antropološke strane potpuno nedokazivo da se Geralt (i ponovno, igrači skupa s njim) odnose prema Ciri kao prema djetetu ako odaberu jedno ili drugo. Oba izbora ispadaju autentična, razlika je među njima neznatna i zanemariva, a sve se više nazire kako su narativne posljedice suviše drastične i nesrazmjerne. Vrijedi ponoviti, dodatni je čimbenik i značajno ograničavanje na samo i isključivo pet (5) presudnih trenutaka i

[175] Antropološki gledano, čak je i vukodlak koji može svjesno i smisleno govoriti prije svega *humanoidni* lik, koji samo povremeno gubi određena ljudska obilježja i poprima neka životinjska. Vukodlake takve vrste može se sresti na nekoliko mjesta u *Witcheru 3*.

[176] Iznimke na ovo svakako postoje, međutim Juul se ne upušta u daljnje argumentiranje postojanja očite dominacije ljudskih (ili barem humanoidnih) likova u fikciji i medijskoj literaturi videoigara. Kao iznimke valja spomenuti videoigre koje se tiču mikroogranizama na dnu mora, kao i videoigre u kojima su igrači u ulogama životinja. Dominacija i primat ljudskosti (ili barem krajnje humanoidnosti) u videoigrama ipak je i više nego očit – budući da su toliko poznati „Tolkienovski“ orci, vilenjaci, patuljci, sve odreda, krajnje humanoidni stvorovi koji u svakom slučaju s čitateljima komuniciraju dobro razumljivim ljudskim jezikom. Svijet znanstvene fantastike (SF-a) se gotovo uopće ne razlikuje. Dobro su poznati univerzumi *Star Warsa* i *Star Treka* krajnje humanoidni, dok gotovo svi izvanzemaljski oblici života važni za radnju pokazuju temeljitu humanoidnost.

situacija tijekom priče čitave igre. Čini se kako iz svega ovoga dolazimo do nečega što možemo nazvati *antropološka uvjerljivost*[177]narativa videoigara, što je svakako nešto o čemu treba razmisliti i dodatno raspraviti u budućnosti.

Silent Hill 1 (1999.)

Franšiza *Silent Hill* jedna je od najpoznatijih japanskih franšiza koja tematizira horore preživljavanja, s izraženim aspektom psihološkoga horora.[178] Prije svega, spomenuta franšiza je počela svoj život kao videoigra. Dakako, čim spomenemo psihološki horor, dolazimo do značajnoga čimbenika ljudske psihe i njezinih obrazaca. Prvi *Silent Hill* jedna je od prvih ozbiljnih, nijansiranih i duboko potresnih psiholoških horora unutar medija videoigre u 3D grafici, koja potječe iz 1999. godine. Spomenuta igra značajna je zbog korištenja filmskih tehnika pri svom vizualnom pripovijedanju, kao što su recimo neobično kadriranje i položaj kamere radi pojačavanja neizvjesnosti, napetosti i atmosfere.U središtu priče je 33-godišnji pisac Harry Mason, koji je samohrani (surogatni) otac malene sedmogodišnje Cheryl Mason, s kojom se odlučio odmor provesti u američkom gradiću pored jezera koji je poznat po imenu Silent Hill. Tijekom noćne vožnje prema gradiću Silent Hillu, pred njihov auto izađe neobična prikaza mlade žene, koju Harry pokušava izbjeći, pri čemu njegov automobil sleti s ceste. Kada se Harry probudi u svome autu nadomak Silent Hilla, otkrije da je potpuno sam u svome automobilu, a malenoj Cheryl nema ni traga ni glasa, dok je sve oko njega obavijeno maglom. Harry kreće prema gradu kako bi pronašao Cheryl. Dakako, ubrzo otkrije da s gradićem po imenu Silent Hill nešto nije u redu i da je pun čudnih i opasnih stvorova, ljudskih bića nema gotovo nigdje, a dublje unutar grada stvarnost kao da se povremeno mijenja i grad kao da tone u mračnu, hrđavu i propalu dimenziju. Pri svom prolasku kroz grad, Harry susreće nekoliko

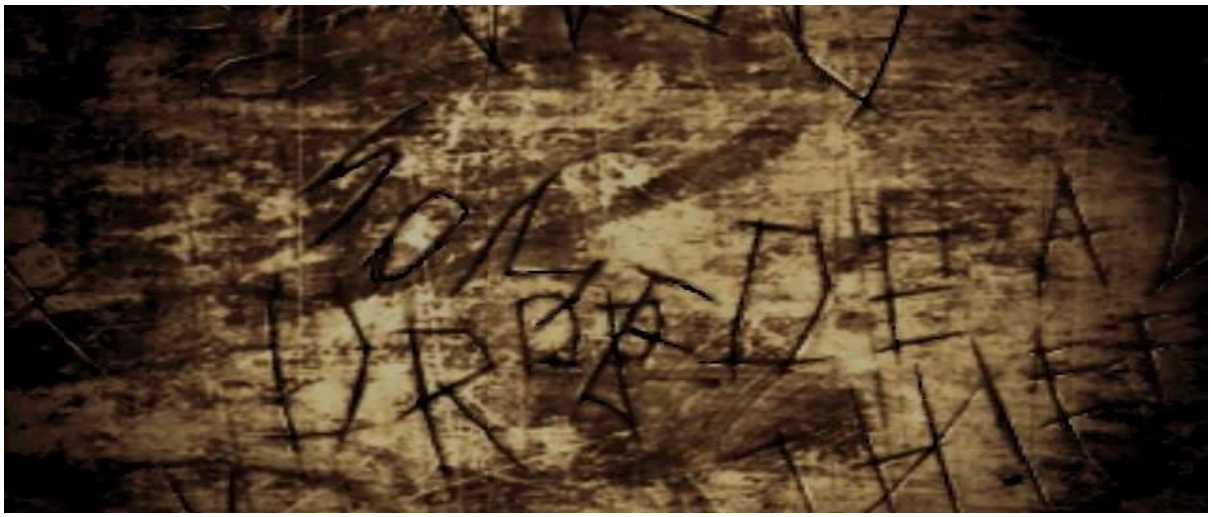
[177] Možemo reći da je antropološka uvjerljivost, do neke mjere, potrebna gdjegod se pojavljuju ljudski likovi i njihove veze i zajednice, povezane prijateljstvom ili obiteljskim vezama. Čini se i da je videoigre itekako potrebno duboko analizirati s psihološke i etičko-filozofske strane kako bi se o njima stvorila potpuna i cjelovita slika, kao i precizno odredila njihova recepcija.
[178] Izdavač igre je dobro poznata japanska tvrtka *Konami*.

neobičnih likova, kao što su policajka Cybil i tajnoviti liječnik Michael Kaufmann. Igrači zajedno s Harryjem otkrivaju kako je sve povezano s tajanstvenim kultom koji je svoje korijene pustio u gradiću Silent Hillu. Njegova posvojena kćer, Cherly Mason, jedna je od polovice napaćene i izmučene duše mlade žene Alesse koja je posjedovala telekinetičke moći, i koju je još od djetinjstva kult odredio da na svijet donese drevnog demona po imenu Samael. Priča i scenarij tematski i simbolički u mnogočemu podsjeća i svjesno vuče na brojne američke horor autore poput Stephena Kinga i Deana Koontza, kao i određene kinematografske horor klasike kao što su *Jakobove ljestvice straha*(1990.) i *Rosemaryna beba* (1968.). Književni utjecaji vidljivi su pri pogledu na kartu gradskih ulica, pri čemu se vidi da se ulice gradića Silent Hilla zovu po prezimenima ili pseudonomima suvremenijih književnih autora povezanih s hororom ili drugom vrstom fantastike, poput Ire Levinea, Richarda Bachmana (što je pseudonim popularnog horor autora Stephena Kinga), ili Jamesa Ellroyja, pisca detektivskih *noir* romana s horor elementima.

U središtu priče je, među ostalim, ponovno psihološki osjetljiva i antropološki izuzetno značajna tema, a to je, do krajnje mjere, zlostavljano, maltretirano i odbačeno dijete, koje je natjerano i predodređeno od strane svoje vjerski fanatične majke i njezinih kolega da svoj život posveti svetačkoj verziji mučeništva i donošenju demonskog božanstva na svijet pomoću svojih moći.[179] Valja spomenuti i da je kult uvjeren da će spomenuto demonsko biće na svijet donijeti raj i krajnje blagostanje, nakon vatrenog čišćenja svijeta od svega grešnog i nečistog. Priča ukazuje da je Alessa, također, bila odbačena od svojih vršnjaka u školi i okolini, kao i da je jedna od njezinih učiteljica u lokalnoj osnovnoj školi posumnjala na zlostavljanje kod kuće. Igrači (kao i protagonist Harry Mason) tijekom igre otkrivaju kako je Alessa, kako bi se spasila od kultističkog ispiranja

[179] U određenoj mjeri, radnja pokazuje sličnosti s dobro poznatim horor romanom *Carrie*, autora Stephena Kinga, iz 1974. godine. Spomenuta knjiga doživjela je svoju filmsku adaptaciju 1976. godine u režiji Briana de Palme, sa Sissy Spacek u glavnoj ulozi.

mozga, kao i boli rituala vatre koji je trebao prizvati demonsko biće Samaela, svojom duhovnom snagom i telekinetičkim sposobnostima u svijet poslala drugi dio svoje duše kako barem jedan dio nje ne bi patio. Spomenuti dio Alessine duše inkarnirao se kao malena beba (Harryjeva posvojena kćer Cheryl) koju su Harry i njegova pokojna supruga pronašli pored autoceste bez ikakvog traga o njezinom porijeklu.[180] Harryjeva potraga u gradiću Silent Hillu stoga postaje zadatak razumijevanja duše djeteta koje je prošlo neizrecivu muku, uz Harryjeve pokušaje spašavanja svoje kćeri Cheryl i bijega iz Silent Hilla.



Slika 50. Školski stol koji protagonist Harry pronalazi u mračnom prostoru između dimenzija pripadao je Alessi dok je pohađala školu. Na stolu su vidljive poruke koje su urezali njezini kolege iz razreda, uključujući „idi kući“, „lopov“ i „krepaj“. Sve spomenuto ukazuje na odbačenost i tegobe koje je Alessa prolazila u okolini, kao i kod kuće. Uz sve spomenuto, igra ne pruža nikakve opcije dijaloga, niti razumijevanja, niti dubljeg istraživanja spomenutog lika učiteljice za koju je u kasnijem (trećem) nastavku otkriveno da je posumnjala na zlostavljanje. Prvi *Silent Hill* ambiciozno uzima temu traume i zlostavljanoga dječjeg uma, međutim, s tim ne odlazi ni na kakvo ozbiljnije ni zrelije mjesto

[180] Jedan od naknadnih dijelova franšize, koji je, dakako, prednastavak po imenu *Silent Hill:Origins* (2007.), opisuje kako je vozač kamiona s nesretnim i traumatičnim djetinjstvom po imenu Travis Grady spasio Alessi život od rituala vatre koji se pretvorio u rasplamsani požar, kao i kako je pomogao Alessi da privremeno pobjegne od utjecaja kulta.

osim da spomenutu pojavu koristi (možda i iskorištava) kao ključ za rješavanje zagonetke igre.

Kroz gotovo čitavu svoju povijest postojanja, franšiza videoigara *Silent Hill* oduvijek je imala proturječan, netransparentan i iznimno zahtjevan odnos prema dizajnu raznolikih ishoda i završetaka svojih igara. Svaka *Silent Hill* videoigra, u maniri pravih horora, započinje dubokom i potresnom tragedijom, što je autentična osnova za priče iz žanra horora. Valja priznati, ispod slojeva magle, straha i mraka, *Silent Hill* zadire u nešto što je vrlo ljudsko i osjetljivo. Međutim, značajan je i duboki franšizni problem to što je gotovo svaki nastavak *Silent Hill*a, koji kao što smo rekli neizbježno počinje tragedijom, izuzetno teško završiti bez sličnog osjećaja tragedije, promašaja i teškog neuspjeha, blisko osjećaju da smo kao igrači potpuno „krivo“ odigrali igru.[181] Svaka postojeća *Silent Hill*igra ima više od jednog završetka, a često i više od dva,a završetak ovisi o određenim djelovanjima i „izborima“ igrača. Problem leži u tome što su „izbori“ koji su prisutni (primjerice u prvoj *Silent Hill* igri) zapravo obični izazovi za detektiranje i prikupljanje izuzetno skrivenih predmeta koji se trebaju pokupiti, a potom upotrijebiti na pravome mjestu u točno određeno vrijeme, što prilično drastično mijenja tijek radnje, kao i sudbine nekih likova. Spomenuti predmeti i situacije su prikazani bez ikakvog konteksta koji može biti od pomoći igraču. Prva *Silent Hill* igra u sebi ima četiri različita narativna ishoda (to jest, četiri različita završetka), a čak su i unutar sučelja igre (pri krajnjem statističkom pregledu na samom kraju igre, nakon odjavne špice) spomenuti završeci jasno označeni i klasificirani kao „Loš“, „Loš+“, „Dobar“, kao i „Dobar+“.[182]

[181] Vrlo otvoreno pitanje jest je li kvalitetno napisanu i dizajniranu videoigru uopće moguće odigrati „krivo“.
[182] Tu je i peti, dodatno skriveni završetak, koji nema ozbiljno mjesto u narativu i priči igre, budući da je riječ o šaljivoj animaciji u kojoj Harryja na vrhu svjetionika blizu kraja igre svemirskim brodom odvode vanzemaljci. Nagrada za postizanje spomenutog petog završetka je posebno i jedinstveno oružje po imenu *hyperblaster* (laserski pištolj) koji ima neograničeno streljivo i koji je dostupan u sljedećem prohodu igre nakon tajnog završetka. Peti, skriveni završetak, moguće je ostvariti samo nakon što su igrači već jednom prešli igru i ostvarili jedan od spomenuta četiri završetka, putem još jednog jedinstvenog predmeta koji se (ponovno, bez ikakve naznake) mora upotrijebiti na nekoliko lokacija tijekom igre.

Kontrast među završecima je prilično očit, jer drastično variraju od jednog do drugog. Ispod slijedi kratki opis završetaka, koji se odvija nakon bitke s posljednjim protivnikom, nakon kojeg se čitava mračna, alternativna dimenzija stvarnosti počinje rušiti i gorjeti:

1) „Loš“ → mlada policajka Cybil ne preživi, Cheryl ne bude spašena, a Harry je u posljednjoj animiranoj sekvenci viđen mrtav u svom automobilu, implicirajući da je čitavo košmarno putovanje bilo posljednji san čovjeka na samrti.
2) „Loš+“ → mlada policajka Cybil preživi, Cheryl ne bude spašena, a nije sigurno uspiju li Cybil i Harry pobjeći ili ne dok se čitav mračni svijet ruši oko njih.
3) „Dobar“ → mlada policajka Cybil ne preživi, Cheryl bude spašena kao reinkarnirano maleno dijete i Harry koji preživi bježi s njom u naručju.
4) „Dobar+“ → mlada policajka Cybil preživi, Cheryl bude spašena kao reinkarnirano maleno dijete i Harry, zajedno s Cybil, bježe u narujčju s malenom Cheryl. Posljednja animirana sekvenca prikazuje Harryja u gotovo istoj pozi kao i u uvodnoj sceni, kada se prisjeća toga kako je s pokojnom suprugom pronašao malenu Cheryl, samo što je ovog puta uz njega mlada policajka Cybil.

Ono što utječe na završetke je igračevo detektivsko istraživanje okoliša, putem škrtih i šturih informacija koje korisničko sučelje gotovo uopće niti ne pruža. Kako bi se prikazala apsurdnost zahtjeva koji je stavljen pred igrače, rad će ispod pružiti popis onoga što je potrebno napraviti tijekom igre kako bi se postigao neki završetak koji nije onaj koji igra sama klasificira kao „loš“ završetak.[183] Valja spomenuti također da *Silent Hill 3*, koji je za razliku od *Silent Hill 2*, izravan narativni i scenaristički nastavak prvoga dijela, prema provjerenom obrascu

[183] Autor igre je prvi puta popis sličan ovome pronašao u časopisu PlayStation Magazin, broj 3., 1999. godine. Spomenuti popis bio je dio tiskanog prohoda prve *Silent Hill* igre.

potpunog odbacivanja određenih završetaka pri izradi nastavaka, preuzima „Dobar“ ili „Dobar+“[184] završetak kao autentični kraj i polazišnu točku trećega dijela franšize, koji se odvija otprilike osamnaest godina nakon događaja iz prvoga dijela.

Očito je kako je spomenuta videoigra *Silent Hill* u dubokoj disonanci između svoje ludičke, igrive mehanike i narativne, tematske i psihološke srži. Najbolji dokaz za to su koraci i uvjeti koji unutar mehanike igre moraju biti učinjeni za bolje verzije završetka. Da bi se dobilo bolji završetak, potrebno je učiniti sljedeće.

Pri svom prvom posjetu bolnici Alchemilla (ovo je moguće učiniti samo pri prvom posjetu bolnici) potrebno je otići u bolničku kuhinju i pokupiti plastičnu bocu. U bocu je potrebno pokupiti malo tajanstvene crvene tekućine koja se nalazi među krhotinama smrskane bočice u uredu ravnatelja bolnice. Kasnije, kada se igrač približava području jezera, potrebno je (u potpunom mraku, bez ikakvih oznaka na karti ili narativno-diskurzivnih tragova) skrenuti lijevo prije mosta i ući u bar „Kod Annie“. Tamo se nalazi doktor Kaufmann, koji iza sebe ostavlja ključ i račun na kojemu je napisana šifra za ulaz u obližnjoj trgovini. Potrebno je otići u trgovinu, a nakon toga u motel po imenu „Bates' Motel“ te pratiti tragove koji vode do starog motocikla u garaži. U spremniku motocikla nalazi se malena bočica crvene tekućine, koju igračima doktor Kaufmann, koji ponovno najednom upadne, uzima iz ruku i gnjevno odjuri. Nakon svega, potrebno je upotrijebiti ranije spomenutu plastičnu bocu crvene tekućine tijekom scene u lunaparku kada

[184] Do današnjeg dana u *gamerskoj* zajednici traje rasprava o sudbini policajke Cybil, za koju je sasvim moguće pretpostaviti da je uspješno pobjegla s Harryjem iz Silent Hilla i preživjela događaje iz prvog dijela. Dakako, može se pretpostaviti i da nije. Njezina sudbina nikada nije potvrđena, stoga kanonski završeci prve *Silent Hill* igre mogu biti „Dobar“ i „Dobar+“ završetak, a sami članovi razvojnog tima često su davali proturječne izjave u vezi s tim. Isto tako, pojedini kriptični dijalozi iz trećeg dijela, kao i nekih drugih nastavaka franšize ostavljaju mjesta za dvojako tumačenje sudbine policajke Cybil. Za više informacija vidjeti članak o liku Cybil Bennett na Silent Hill Wikipediji, kao i arhiviranu Twitter raspravu s Keichirom Toyamom, scenaristom i kreativnim direktorom prve *Silent Hill* igre, na stranici Internet Archive Wayback Machine.

vas napadne dosadašnja saveznica, policajka Cybil (koja nije pri sebi i koju kontrolira paranomalni parazit).

Sve gore navedeno se, valja ponoviti, od igrača traži da sam eksperimentom i istraživanjem shvati i poveže – dakako, ako igrači nisu zadovoljni završetkom koji je označen kao „loš“ u kojemu je Harry prikazan mrtav u svome automobilu, a gotovo su svi ostali likovi nasilno usmrćeni.Ovdje valja pogledati spomenuti (pre)veliki izazov iz još jednog kuta. Moguće je pretpostaviti da su igrači, zajedno s Harryjem, zarobljeni u „vječnom vraćanju istoga“ sve dok ne uspiju ostvariti završetak koji žele i pri drugom, trećem, četvrtom ili petom prelasku igre povezati konce i istražiti još više elementa igre, sve dok se zajedno s Harryjem ne izvuku iz spomenutoga „vječnog vraćanja istoga“[185] i Harryjeve smrti, kao i neuspjeha spašavanja Cheryl (i policajke Cybil). Tijekom priče, sam Harry pomisli da je moguće kako je, nakon automobilske nesreće, završio u komi i da nadnaravne događaje možda samo sanja u bolničkom krevetu. S druge strane, takvo gledište omalovažava relevantnost spomenutog završetka, reducirajući ga na privremeni status koji bi (parafrazirano) nalikovao na obavijest korisničkog sučelja igre „Igra gotova, niste uspjeli, odigrajte ponovno“, što je parafraza čestog statusa *Game over* (*hrv*. igra gotova) ako lik kojeg igrači vode pogine tijekom igre prije završetka priče.

Valja spomenuti još jednom kako je jedna od glavnih tema prvog *Silent Hill* naslova upravo teška i traumatična patnja dječje duše. Unatoč nešto ograničenijoj tehnologiji i tehnici kasnih devedesetih godina dvadesetog stoljeća, ipak se može reći da je takvima (neopravdanim) zahtjevima korisničkog sučelja i narativnoga dizajna spomenutoga naslova, umjetnički, estetički i estetički degradirala samu sebe i upala u duboku disonancu između onoga što traži od igrača i onoga o čemu sama igra govori i što tematizira. Drugim riječima, to su učinili njezini narativni

[185] Koncept „vječnog vraćanja istoga“ preuzet je od filozofa Friedricha Nietzschea, koji je spomenuti koncept ponovno popularizirao u 19. stoljeću. Izvorno, „vječno vraćanje istoga“ je zoroastristički koncept poimanja vremena i svijeta.

dizajneri, scenaristi i razvojni programeri. Bez uključivanja bilo kakvoga emocionalnog faktora, najosnovnijega dijaloga i oslanjajući se samo na nasumično otključavanje „zagonetke“ igre, sama igra reducira ozbiljnost, nijansiranost i životnost vlastite tematske srži. Spomenuta je tematska nešto blisko ljudskom stanju, dok je opet i nešto veće od pojedinca koji sudjeluje u proizvodnji igre, kao i od osobe koja igra spomenutu igru. Upravo je to blisko onome što Benjamin u svojem spisu *O imaginaciji* naziva djelima koja ne uspijevaju ostvariti status umjetničkog djela, već uz svu svoju estetičku zaokruženost i trud koji je u njih uložen, postaju i ostaju nešto nalik zagonetkama. Ovdje valja i promotriti i ono što Agamben povezuje s potencijalnom subjektivacijom i desubjektivacijom tehnologije i tehnoloških medija uopće, kojemu svakako pripada i videoigra. Agambenova već spomenuta kritika jest da suvremena tehnologija više proizvodi desubjektivaciju nego subjektivaciju, a aparati (u širem, društvenom i užem, čisto tehničkom smislu) postaju instrumenti nasilja ili krajnje desubjektivacije, budući da ne možemo smatrati da korisnik mobitela ili osoba, koja „šalta“ TV kanale bez pravog interesa, može biti smatrana da poprima bilo kakve oblike subjektivnosti ili bilo kakvog identiteta. Upravo je spomenuti gotovo okrutni i pretjerano intelektualni pristup narativnome dizajnu proizvodnja desubjektivacije, budući da igrači etičku situaciju u igri ne rješavaju putem filozofskog i etičkog promišljanja, uspoređivanja ili empatije, već samo i isključivo korištenjem i kupljenjem prave stvari u pravo vrijeme. Ako banaliziramo problem, rješenje zagonetke boljega završetka u prvoj *Silent Hill* igri moguće je i nasumično „provaliti“ i „pogoditi“ pri nekom od prelazaka igre ako su igrači dovoljno uporni. Igrač je stoga, degradiran u običnog „korisnika“ videoigre koji pokušava rješiti zagonetku. Međutim, osoba koju dublje zanima i koja uloži više truda, pokušava razumjeti i aktivno istražiti bol napaćene, zlostavljane i odbačene dječje duše, koja se manifestira putem užasa i monstruma u nijansiranom virtualnom svijetu, vjerojatno može poprimati neke nove oblike subjektivnosti, kao i potencijalnoga osobnog razvoja – ili je barem *u mogućnosti*

da to poprimi. Stoga je očito presudno kako spomenuti virtualni svijet izgrađujemo i kako ga prilagođavamo igraču. Ovdje je riječ o više od uputa korisničkog sučelja ili težine protivnika – posrjedi je, naime, uvažavanje emocionalnog, psihološkog i duhovnog sadržaja igre, kao i dubokog poštovanja prema subjektu koji spomenutu igru igra.[186] Spomenuto poštovanje nije samo ostavljanje višestrukih mogućnosti tumačenja radnje, već i omogućavanje napredovanja kroz igru nelinearnom progresijom. Poštovanje svakako nije kažnjavanje igrača zbog toga što u određenom trenu nisu (ili jesu) nešto učinili. Spomenuti problem je značajno sličan „igri koja ne teče dalje“, kakav ima igra *King's Quest: Absence Makes The Heart Go Yonder!* iz 1990. godine, što ukazuje da je tijekom gotovo jednoga čitavog desetljeća tehnologija značajno napredovala, dok je srž mehanicističkog shvaćanja i narativnog dizajna ostala u mnogočemu nepromijenjena, budući da je prvi *Silent Hill* izašao 1999. godine. Ignorirajući u potpunosti, primjerice, opcije bilo kakvoga dijaloga ili oduzimajući bilo kakav trenutak svjesnije *odluke* protagonistu Harryju (a time i igračima) tijekom potresnoga i intenzivnog iskustva u gradiću Silent Hill, narativni dizajneri i razvojni programeri u stranu stavljaju odvažnu, osjetljivu i univerzalnu temu dječje patnje, a u prvi plan stavljaju samodopadni, hladni, intelektualno zamršeni i neprijateljski nastrojeni narativni dizajn svijeta koji su stvorili, koji se može riješiti uglavnom uz izvanjsku pomoć, prohod ili konstantnim, čak protuintuitivnim eksperimentiranjem, poput nekakve zlosretne i tragikomične horor verzije filma *GroundhogDay*, pri čemu se emotivni i esencijalni sadržaj priče gotovo u potpunosti gubi.[187]Izbor koji nikada nismo znali da imamo (bez

[186] Dobro poznata stvar u dramskoj pedagogiji općenito jest duboko poštovanje prema publici, jer je svaka publika (a igrači su svakako nešto ekvivalentno publici, s potencijalno većim utjecajem) na određeni način, svjesno ili nesvjesno, pristala da joj se *laže* prije početka neke izvedbe ili predstave. Međutim, putem te laži, umjetnički može biti izrečena najveća istina, koja je „istinitija“ od stvarnosti. O takvom pristupu kazališnoj pedagogiji govore klasični teoretičari kazališta poput Konstantina Stanislawskog (1863. – 1938.), kao i dramski i akademski obrazovani glumci povezani s Hollywoodom, kao npr. Clint Eastwood, Elia Kazan i Michael Ironside.

[187] O problematičnoj sintezi priče i izazova u videoigrama piše i autor scenarija za dobro poznate *Valve*ove naslove *Half-Life* i *Half-Life 2*, kao i njihove ekspanzije, Marc Laidlaw. Ilustrativni primjer je članak na blogu pod nazivom *On Games: Sekiro and a Plague Tale*. Valja spomenuti da bez obzira što navodi težinu i

prohoda ili vanjske pomoći) i koji se manifestira u tome jesmo li u određenom kadru pokupili neki neobičan predmet ili ne ili u pravo vrijeme ušli u neku kuću ili ne, etički, filozofski ni ludički nije uopće nikakav izbor. Etički promatrano, takav izbor se ne može promatrati ni shvaćati kao izbor. To nije ni autentičan čin, niti bilo kakvo autentično djelovanje unutar igre. Naravno, niti je najmanje bilo što od spomenutoga etički pravedno prema samim igračima. Dapače, uz izgubljeni izbor gubi se i mogućnost bilo kakve etičke subjektivacije, jer igra sama degradira određene završetke na „loš“ i eventualno „loš+“, postavljajući pred igrače običnu, vulgarnu zagonetku koja kao pozadinu ima vrlo ozbiljnu, osjetljivu i univerzalnu temu. A stvaranje određene subjektivacije, što svakako uključuje nove etičke stavove, nova promišljanja i nova shvaćanja o samima sebi, uistinu je moguće kroz videoigre i očito, do neke mjere, tehniku i tehnologiju.

Silent Hill 2 (2001.)

Nakon prve igre iz 1999. godine, dvije godine kasnije uslijedio je i franšizni nastavak, koji je i danas vjerojatno najcjenjeniji i najspominjaniji nastavak u franšizi među obožavateljima i kritičarima. Važno je spomenuti da je tijekom 2024. godine izašao *remake* spomenute igre, što dodatno svjedoči o „kultnom“ statusu kakav spomenuta igra ima. Također, bitno je spomenuti kako *remake* ima nekoliko dodatnih završetaka i narativnih ishoda koji nisu bili prisutni u prvoj verziji igre iz 2001. godine.Ova verzija rada stoga se bavi isključivo prvom verzijom igre iz 2001. godine, koja, također, ima nekoliko ishoda i završetaka.[188] Ukoliko je prijašnji nastavak imao osjetljivu, univerzalnu i ljudsku temu oko koje je izgradio nepristupačni narativni svijet, utoliko je drugi nastavak postavio

zahtjevnost *FromSoftware*ovih igara poput *Sekiro: Shadows Die Twice,* Laidlaw spomenute igre i dalje igra i hvali, navodeći da je pri nekim naslovima (kao što su neke mjere *Sekiro* i raniji naslov *Bloodborne*) više o rješavanju igračeve uloge u izgrađenom svijetu i izgradnje svoga stava, umjesto isključivo pričanja priče. Za razliku od ranih *Silent Hill* igara, *FromSoftware* igre putem svoga sučelja dopuštaju prostor za izgradnju stava, što je svakako određena subjektivacija.

[188] Zanimljivo je i simptomatično kako *remake* spomenute igre od mnogobrojnih mogućih dodataka uvodi upravo nove završetke, kao i potencijalno nove pristupe istim završecima, kroz moguće prilagođeni narativni dizajn. Autor se nada usporedbi dvije verzije igre u naknadnim i proširenim izdanjima ako bude moguće.

ljestvicu još više i taj međuodnos podigao na novu razinu, s određenim poboljšanjima, ali i dalje uglavnom bez rješavanja problema bešćutnoga, pretjerano intelektualnog i u ovom slučaju čak osuđivački natrojenog narativnog dizajna. Drugim riječima, disonanca je i dalje prisutna. Priča igre *Silent Hill 2* nije izravan nastavak prijašnjega dijela, čime se razvojni tim oslobodio ograničenja prijašnjega nastavka i što je obično dobitna formula za stvaranje priča koje su pamtljive i koje se uzimaju kao referentni, samostojeći i klasični dijelovi franšiza. *Silent Hill 2* uglavnom je kritički vrlo hvaljena igra, upravo zbog ozbiljne tematike kojoj pristupa nešto osjećanije i nijansiranije nego prvi dio, ponajviše zbog toga što je temi žalosti zbog gubitka voljene osobe posvećeno više monologa i dijaloga u samoj igri. Međutim, značajna nepravednost narativnog dizajna opet je pristuna, premda valja priznati, autor smatra kako je nešto blaža i u manjoj mjeri prisutna nego u prijašnjoj igri.[189] Ipak, dovoljna je da značajno utječe na ludičku i umjetničku percepcije igre. Već spomenuti zahtjevi i krajnje implicitni, čisto intelektualizirani narativni dizajn dugogodišnje su boljke *Silent Hill* serijala, što je nesumnjivo utjecalo i na potpunu promjenu čitavog kreativnog tima[190] do kraja četvrtoga nastavka, kao i *outsourcing* kasnijih nastavaka američkim i europskim razvojnim timovima, scenaristima i dizajnerima.[191] Bitno je spomenuti da je, unatoč tome što je veliki dio kreativnog tima prvog dijela ostao raditi na *Silent Hillu 2*, glavni kreativni direktor i scenarist prvoga dijela, Keichiro Toyama, nije bio uključen u razvoj drugoga dijela.

Silent Hill 2 odvija se neko vrijeme nakon prvog dijela, a glavni protagonist ovog puta je James Sunderland, naoko sasvim prosječan čovjek, koji je dobio pismo od svoje supruge u kojoj ga poziva u gradić Silent Hill. Ono što pokreće radnju jest

[189]Ovdje valja i napomenuti da se narativna nepravednost u dobroj mjeri izgubila u trećem nastavku 2003. godine, a ponovno vratila punom snagom u četvrtom nastavku *Silent Hill: The Room* (2004). Međutim, ovaj doktorski rad neće se baviti spomenutim, također zanimljivim naslovima.

[190] Poznatog kao *Team Silent*.

[191] Ovdje posebno valja spomenuti češko-američko-japansku suradnju i osmi naslov u franšizi pod naslovom*Silent Hill: Downpour* (hrv. Silent Hill: Teška kiša), koji unatoč zanimljivosti neće biti tematiziran u ovom radu.

da je u trenutku kada je primio pismo, njegova supruga mrtva već tri godine. Osjećajući da mora znati o čemu je riječ, James kreće u Silent Hill, gdje upada u maglovito, košmarno i jezivo putovanje koje krije mnoge tajne. Tijekom putovanja kroz magloviti i mračni Silent Hill, James susreće nekoliko neobičnih likova. Među najupečatljivijim likovima svakako je Laura, djevojčica koja kao da ne vidi maglu i monstrume u *Silent Hillu* i općenito je neprijateljski raspoložena prema Jamesu, a tvrdi da je poznavala njegovu pokojnu suprugu Mary. Tu je i žena po imenu Maria, koja uznemirujuće nalikuje njegovoj pokojnoj supruzi, a nešto je odvažnijega ponašanja kao i slobodnijega stila odijevanja. Maria nekoliko puta tijekom igre postaje NPC koji prati Jamesa i kojeg je potrebno zaštititi. Narativno se, scenaristički i estetički, *Silent Hill 2* usudio ući u kompleskna pitanja psihologije poput suočavanja s traumom, potisnutih želja, eutanazije, kao i oprosta samima sebi mnogo prije nego je to postala nešto uobičajenija praksa u videoigrama. *Silent Hill 2* uspješno i s jasnim ciljem izbjegava kultistički *background* prvoga nastavka, kako bi priču više usredotočio na iskustveno blisku i ljudsku traumu, čak i vrste misli o kojima se šuti i koje se često potiskuju.[192]U tome je očigledan naratološki, scenaristički i estetski napredak u usporedbi s prvim dijelom, čija priča ima rezonantnu, potresnu i duboko emotivnu notu, no ipak priča koja uključuje kult neizbježno nije toliko ukorijenjena u svakodnevnome životu i patnjama s kojima se mnogi ljudi susreću, što je nešto što *Silent Hill 2* stavlja u prvi plan.[193] Priča videoigre *Silent Hill 2* uživa visoki status u povijesti videoigara, pa su, kao i mnogo puta do sada, čitatelji savjetovani da ukoliko ne žele saznati detalje o završecima preskoče sljedeći dio teksta. Tijekom putovanja kroz *Silent Hill*, otkriveno je da je James Sunderland iz (barem načelnog) milosrđa usmrtio vlastitu suprugu Mary, koja je

[192] Dakako, ono što je potisnuto i pokušava izaći na površinu jest uglavnom tematska osnova cjelokupne gotičke književnosti, u kojoj je horor mnogo i značajno zastupljen. Očito je da se taj princip zrcali u suvremenoj fikciji povezanoj s videoigrama.

[193] Dodatni izvor informacija o narativnim posebnostima ukorijenjenima duboko u svakodnevici i kako to upravo čini značajan narativni potencijal igre *Silent Hill 2* je video esej autora *Super Eyepatch Wolf*, pod naslovom*Why You Should Play Silent Hill 2* iz 2016. godine, podaci preuzeti 30. listopada, 2025.

bila teško i neizlječivo bolesna,a lako je moguće da ona uopće nije nužno mrtva tri godine, već da je od njezine smrti prošlo možda i mnogo kraće.[194] Čini se, da magloviti i tajanstveni gradić Silent Hill doslovno oživljava uspomene, a može i stvoriti novi život, što je vidljivo i po događajima i određenim završecima prvog dijela, budući da Harry svoju kćer može spasiti i odvesti u „novom“ i reinkarniranom izdanju u nekim završecima prve *Silent Hill* igre.

Dolazimo do krajnjih završetaka u izvornom izdanju videoigre *Silent Hill 2*, od kojih su tri dostupna tijekom prvoga prohoda igre. Dodatna tri završetka postaju moguća tek nakon što se igra prvi puta prijeđe – što je ta relevantan čimbenik narativnog dizajna o kojemu će biti riječi. Ipak, za određivanje odnosa narativnog dizajna i same igre spram igrača, najzanimljivije je promotriti spomenuta prva tri završetka koja su moguća pri prvom prohodu. Spomenuta tri završetka redom nose naslove – 1) *Leave* (hrv. odlazak), 2) *In Water* (hrv. u vodi), 3) *Maria*.

Prvi završetak, *Leave*, otkriva kako je malena Laura siroče koja je upoznala Jamesovu suprugu Mary tijekom bolničkog liječenja i s kojom se zbližila, budući da Mary i James nisu imali djece. James, nakon što se pomirio sa sjećanjem na Mary (i dakako, indirektno, sa samim sobom i onim što je učinio) odlazi iz Silent Hilla zajedno s Laurom, vjerojatno s namjerom da počne novi život kao skrbnik malene Laure.

Drugi završetak, *In Water*, prikazuje Jamesa kako se miri sa sjećanjem na Mary, međutim, odlučuje da ne može živjeti bez nje, kao ni s onim što je učinio. Stoga se sjuri svojim automobilom u jezero u blizini gradića Silent Hilla gdje se očigledno utopi, pri tome govoreći kako jedino tako može ponovno biti zajedno s Mary. Dakle, taj završetak i narativni put zaključuje se Jamesovim samoubojstvom u jezeru.

[194] Točni su detalji u vezi s vremenom nedorečeni i u mnogočemu ostavljeni igračima da donesu svoje zaključke.

Treći završetak, *Maria*, prikazuje Jamesa kako odbacuje uspomenu na Mary kao običnu iluziju. Međutim, vraća se ranije spomenutoj ženi Mariji, koja je rođena u gradiću Silent Hill kao novo biće, koje manifestira njegovu usamljenost, želju za bliskosti i seksualnu represiju, ponajviše zbog Maryine dugotrajne bolesti koja joj je ozbiljno narušila tijelo, a u mnogočemu joj i utjecala na karakter. Uz to, Maria se čini u mnogočemu drukčija od Mary, unatoč na prvi pogled prisutnoj fizičkoj sličnosti. Maria i James zajedno odlaze iz Silent Hilla, a Maria pri odlasku iz Silent Hilla počinje kašljati, dok James kriptično primjeti da bi trebala otići liječniku zbog toga kašlja. Ovaj završetak snažno implicira (premda ne potvrđuje) da bi Mariu mogla snaći ista bolest kao i Jamesovu pokojnu suprugu Mary, kao i da je James možda u začaranom krugu koji je osuđen ponoviti. Dakako, to nije potpuno potvrđeno i ne uzima u obzir legitimitet samoga Marijinog neobičnog postojanja. Sva tri završetka imaju određeni smisao i ispunjavajući su i (barem do neke mjere) prikladni na svoj način, ne otkrivajući pri tome sve o svojim likovima,uz pružanje određene zaključne note. Međutim, problem leži u tome što su igrači (ponovno) gotovo u potpunome mraku kako točno doći do bilo kakvoga narativnog ishoda, kao i to što igrači bivaju *osuđeni* na određeni završetak nakon nekog vremena. Slično kao i u videoigri *Catherine: Full Body*, *Silent Hill 2* do neke mjere ispituje određene etičke vrijednosti igrača, a simptomatično je da se u obje igre pojavljuju žene različitog karaktera i gotovo istog imena pred muškim protagonistom. Igrači su svakako pozvani da promisle potresnu i emotivnu priču, kao i o tome što misle o temama eutanazije u slučaju neizlječive i smrtonosne bolesti, raznim vrstama ljubavi pod teškim životnim okolnostima i (ne)mogućnosti oprosta drugima i sebi. Ovdje su, isto tako u pitanju i etika skrbi prema djeci, kao i ništa manje važno pitanje postojanja Marije, nove osobe koja je rođena naoko ni iz čega, kao i njezinih prava, osjećaja i želja – ukratko njezinog legitimiteta kao lika i kao osobe unutar priče igre *Silent Hill 2*.



Slika 51. James u prostoru između dimenzija i svojih oživljenih sjećanja, uz svoju neizlječivo bolesnu suprugu Mary. Etičke ideje i implikacije o skrbi, eutanaziji, oprostu, traumi, kao i različitim vrstama ljubavi najprije su deklarativno prisutne u igri, a zatim potpuno zanemarene i svedene na lov na neobične predmete i gotovo nasumične ludičke postupke koji odlučuju emocionalni i etički ishod priče.

Silent Hill 2, dakle, nema problem s autentičnom i rezonantom, psihološki nijansiranom pozadinom svoje priče. *Silent Hill 2* ima (ponovno) duboki, korjeniti problem s neprijateljski nastrojenim narativnim dizajnom temeljenoga na čistom intelektualizmu (premda je upitno koliko je termin intelektualizam prikladan) i pronalasku skrivenih predmeta, što je primijenjeno na priču koja se temelji uglavnom na vrijednostima i emocijama. Ponovno, videoigra upada u duboku disonancu, gotovo potpuno degradirajući tematsku srž priče, zahtijevajući od igrača isključivo skupljanje (ili izbjegavanje) određenih predmeta, kao i određene pravovremene akcije. Spomenuti dizajn opet se temelji na skrivenim predmetima koje treba (ili ne treba) pokupiti, kao i nekoliko radnji unutar prilično nezgrapnoga korisničkog sučelja. Prisutan je i fatalistički, cinični i krajnje implicitni etički sustav *osuđivanja* igrača na određeni ishod i posljedicu bez ikakvoga svjesnog odabira, pristanka ili izbora. Valja objasniti pobliže kako

sustav dodjeljivanja završetka funkcionira, budući da ovoga puta nije riječn samo o egzaktnom popisu predmeta koji je potrebno pronaći, već i o nekim sklonostima tijekom igranja, a ovaj rad će nabrojiti samo najvažnije i najistaknutije.[195] Igrači, koji dakako kontroliraju Jamesa, mogu dobiti završetak odlaska ako se tijekom čitave igre redovno liječe kompletima za prvu pomoć i ljekovitim napitcima koji se mogu pronaći kroz igru i ako ne dopuštaju da Jamesovo zdravlje duže vremena stoji na nižoj razini. Spomenuti zahtjev za održavanjem zdravlja je obavezan. Poželjno je i (premda ne i obavezno) *izbjeći* određene predmete tijekom igre – primjerice, predmet koji se zove *Angelin nož* (koji ne može biti upotrebljen kao oružje za Jamesovu samoobranu od čudovišnih neprijatelja), koji iza sebe ostavi mlada žena teške i tragične prošlosti po imenu Angela Orosco, koja je isto privučena u gradić Silent Hill i pokazuje depresivne i suicidalne sklonosti. U dijelu igre koji se odvija u bolnici, poželjno je izbjeći čitanje psihijatrijskog dnevnika koji se nalazi na bolničkome krovu. Naposlijetku, na samom kraju igre, obavezno je stati i slušati razgovor između Mary i Jamesa, koji očigledno dolazi iz Jamesovih uspomena, prije konačnog obračuna u igri. Također, pri dobivanju spomenutog završetka odlaska, pomaže (premda nije obavezno) povremeno pogledati fotografiju Mary koju James od samog početka ima sa sobom, a koja prikazuje Mary kada je još uvijek bila zdrava i sretna. Dakako, ništa od ovoga nije ni eksplicitno rečeno, a čak niti krajnje implicitno sugerirano igračima tijekom čitave igre.

Drugi završetak u kojemu James počini samoubojstvo u jezeru ostvariti će se ako igrači nisu suviše često liječili Jamesa i puštali ga da ostane na nižoj razini zdravlja duže vremena. Dakako, možda ga nisu liječili isključivo zbog štednje ljekovitih predmeta i zaliha, koji su u igri prilično ograničeni i dragocjeni, a Silent Hill je i ovog puta dakako pun opasnih stvorenja. Uobičajena igračka (a možda i

[195] Za iscrpan i detaljan pregled završetaka i kako se svaki završetak dobiva u izdanju igre iz 2001. godine, pogledati web stranicu *Silent Hill Memories (Endings)*. (Haffenden, Andrew, *Endings*, podtaci preuzeti 11. listopada, 2025.)

svakodnevna životna) praksa je da se određeni lijekovi i ljekoviti predmeti čuvaju za teške i ozbiljne protivnike koje se tijekom igre neizbježno susreće. Također, potrebno je pokupiti ranije spomenuti Angelin nož, kao i pročitati dnevnik na bolničkome krovu. Poželjno je i stati i poslušati razgovor na samom kraju igre, makar nije obavezno.

Treći završetak u kojemu James odlazi s Mariom moguće je ostvariti ako i samo ako su igrači (a posljedično i James) pazili da Mariju tijekom igre što manje ozlijede čudovišta i zaštitnički se odnosili prema njoj što je više moguće. Također, mora se izbjegavati da James na Mariu nalijeće pri trčanju, što je zbog kadrova kamere i povremeno neizbježno nezgrapnoga korisničkog sučelja i kontrola zaista *iznimno* teško. Osim toga, potrebno je ne slušati dijalog Mary i Jamesa pred sam kraj, nego što brže otići do zadnjeg obračuna u igri. Dakako, ništa od ovoga nije otkriveno niti najmanje natuknuto putem korisničkoga sučelja.

Iz priloženoga se očito vidi kako je posrijedi pokušaj inteligentnog narativnog dizajna, koji se opet neizbježno završava na običnoj, gotovo vulgarnoj i prostoj zagonetki, koja je često protuintuitivna, što u značajnoj mjeri srozava, degradira i vulgarizira etičku, emotivnu i psihološku bit čitave priče. Disonanca je i dalje krajnje prisutna, budući da ono što se zahtijeva od igrača nema nikakve tematske veze s glavnim temama žalosti zbog gubitka ili teških osobnih izbora koje igra istražuje i prikazuje. Poslužimo li se psihološkim rječnikom, možemo reći da glavni protagonist James, tijekom priče igre, prolazi kroz duboku i tešku traumu, koju unutar igračke mehanike može na određeni način riješiti skupljanjem ili izbjegavanjem određenih predmeta i pravovremenim djelovanjem u nekoliko trenutaka tijekom čitave igre. Etički gledano, igra tako barem do neke mjere poništava ozbiljnost traume, tugovanja i ljudskih izbora u teškim situacijama, kojima se pokušava baviti. Ovdje je riječ o nemogućnosti i neuspjehu komuniciranja vrijednosti i odabira igrača putem sučelja, bez ikakvog jasnog izbora koji bi bio predstavljen korisničkim sučeljem. Bez ikakve dijaloške opcije

predstavljene u igri, kao i zbog toga što su jedine djelatnosti koje James ima na raspolaganju borba, sakupljanje predmeta i čitanje raznih vrsta dokumenata, nipošto nije moguće prikladno izraziti misli i osjećaje igrača, kao ni ono što igrači možda misle da bi James kao lik učinio, upravo zbog toliko ograničenih radnji i skučenog prostora djelovanja u samoj igri. Čini se kako neobično i značajno mnogo vrijednosnoga i etičkog *inputa* igrača, kao i mogućnosti za izražavanje vrijednosti, mišljenja i stajališta, dolazi putem razgovornih opcija s drugim likovima – što je korisnička značajka (eng. *feature*) koja simptomatično potpuno nedostaje u *Silent Hill* franšizi videoigara sve do šestoga (!) nastavka igre pod nazivom *Silent Hill: Homecoming* (2008.).[196] Mogućnosti izbora dijaloga, čak i jednostavni, temeljito osnovni izbor između običnog „Da" ili „Ne" na koje se treba odgovoriti u nekom trenutku, čini se da značajno pojačavaju narativno sudjelovanje igrača i pružaju mogućnost za veći, dublji i značajniji *input* samih igrača od pronalaska bilo kojeg predmeta iz okoliša unutar videoigre ili pravovremenog odlaska na neko mjesto unutar izgrađenoga svijeta videoigre. Zamjetno je kako se važnost jezika i dijaloga u ljudskoj antropološkoj i etičkoj stvarnosti odražava u svijetu informacijske tehnologije na taj način, a osobito u videoigrama i njihovom korisničkom sučelju. Ukoliko se rani *Silent Hill* naslovi usporede s ranije spomenutim naslovom *Witcher 3: Wild Hunt*, u igri *Witcher 3* igrači imaju barem, do neke mjere, prilike pogoditi određeni broj razgovornih opcija sa Ciri i tako postići završetak u kojemu Ciri (a vjerojatno i Geralt) požive, iako uopće nemaju znanje ni svijest o tome što rade, dok je u ranim *Silent Hill* naslovima takvo što neizmjerno teže. Također, jedino što olakšava navigiranje sa završecima u *Silent Hill 2* je prilično instinktivni čin liječenja protagonista Jamesa, kao i to da se Mariju kao suputnicu tijekom određenog dijela igre zaštiti od opasnosti, iz čiste instinktivne i intuitivne empatije. Međutim, ukoliko Maria

[196] Važno i također simptomatično za spomenuti, spomenutu igru *Silent Hill: Homecoming* razvio je američki razvojni studio *Double Helix Games*, a ne japanski razvojni tim. Odmak od japanskog razvojnog tima dogodio se već u prethodnom, petom dijelu serijala – prednastavku *Silent Hill: Origins*.

primi nešto više ozljeda kroz igru (neprijateljskih čudovišta kroz igru je zaista mnogo), kao i sam James (kod Jamesa je presudno da se ne liječi dovoljno često i da mu zdravlje često ostaje na nešto nižoj razini), igrači postaju *nepovratno osuđeni* na određeni završetak, makar njihov način igranja ne mora imati nikakve veze s osobnim i etičkim stavovima igrača spram Jamesa ili Marije. Valja naglasiti, igra kao Marijinu „ozljedu“ broji i to kada James prilikom običnog trčanja (koje je dostupno putem kontrola i često neophodno u igri) „naleti“ na Mariju, na što ona reagira laganim jaukom. Ponovno, treba spomenuti kako su kontrole katkad prilično nezgrapne i igrači se u Mariju mogu mnogo puta zaletjeti sasvim slučajno, dakako bez ikakvoga svjesnog izražavanja namjere odbacivanja ili antagonizma prema liku Marije. Također, ukoliko James primi suviše štete bez dovoljno liječenja, kao i pokupi ranije spomenuti predmet i pročita spomenuti dokument, igrači svoje putovanje s Jamesom završavaju njegovim samoubojstvom u jezeru. Krajnje površno, kratkovidno i etički duboko nepravedno (možda do neke mjere i sadistički?) je pretpostaviti da su igrači imali bilo kakve želje kažnjavati Jamesa i otjerati ga prema samoubojstvu samo zbog toga što su možda štedjeli ljekovite zalihe ili jednostavno pronašli manje kompleta za prvu pomoć kroz igru, ili možda manje spretno izbjegavali neprijateljske stvorove koji su im nanijeli nešto više štete. Dakako, moguće je i da pojedini igrači zaista razviju takav stav prema Jamesu (ili Mariji) i da možda i pomisle da je samoubojstvo jedini prikladan kraj za njega, no povezivati takve osobne stavove i izbore sa stilom igre na ovaj način je krajnje nespretno, netransparentno i etički duboko nepravedno prema krajnjim korisnicima igre, to jest, igračima. U videoigri koja u svojoj priči pokušava obraditi emotivnu i nijansiranu meditaciju o ljudskom stanju i teškim, stvarnim životnim uvjetima, čini se kako se korisničko sučelje igre ponaša vrlo osuđivački i krajnje malo nijansirano, ne dopuštajući igračima da izraze svoja stajališta i vrijednosti, ispadajući opet pri tome više zagonetkom nego nečime što bi bila umjetnost uistinu bliska ljudima. Ovdje se opet možemo poslužiti Agambenovim

argumentom desubjektivacije, kao i umjetnosti koja sebe srozava na običnu i vulgarnu zagonetku.

Kada se govori o *Silent Hillu 2*, treba spomenuti i preostale skrivene završetke, od kojih se dva tiču Jamesa, a treći Marije, koja je također igrivi lik u bonus poglavlju igre u posebnom izdanju.[197] Jedan od spomenutih završetaka zove se *Rebirth* (hrv. ponovno rođenje) koji postaje dostupan tek nakon dobivanja jednoga od prvobitna tri završetka. Kako bi se ostvarilo taj završetak, igrači tijekom igre moraju pronaći nekoliko sakralnih predmeta, koji se pojavljuju u igri tek tijekom drugoga prelaska igre. Potrebno je pronaći (bez ikakvih detaljnih uputstava) bijelo sveto ulje, knjigu „Izgubljene uspomene“, pehar od opsidijana, kao i knjigu „Grimizni obred“. Ukoliko James ima sve spomenute predmete i prođe završni obračun (neovisno o tome što je činio tijekom igre), prikazati će se spomenuti tajni završetak ponovnog rođenja, u kojemu se čini kako James pokušava uskrsnuti Mary putem obreda koji uključuje nadnaravnu pomoć, kao i vjerojatno nekakvu žrtvu drevnim i demonskim bićima (možda i Samaelu iz prve *Silent Hill* igre), koja okružuju gradić Silent Hill. Spomenuti završetak oslanja se na pronalazak skrivenih predmeta koji nisu nigdje natuknuti, a stoga igrači vrlo vjerojatno ovise o vanjskoj pomoći ili prohodima kako bi dobili ovaj završetak. Još jedan završetak zove se *Dog Ending* (hrv. pseći završetak) koji djeluje slično završetku s vanzemaljcima iz prve igre, jer ga se u kontekstu igre ne može shvatiti ozbiljno. Taj završetak prikazuje Jamesa kako pred sam kraj igre otkriva tajnovitu sobu u kojoj za kontrolnom pločom sjedi maleni pas (moguće shiba inu ili akita inu pasmine, porijeklom iz Japana) pred kojim James padne na koljena u shvaćanju kako je upravo on bio iza svega što se događalo. Dakako, spomenuti završetak očito treba biti shvaćen kao neobična šala, a ujedno je i nešto prilično

[197] Riječ je o izdanju igre *Silent Hill 2: Restless Dreams*, izašlom 2001. godine. Spomenuto izdanje uključuje poglavlje igre u kojemu igrači igraju kao Maria, koje se zove *Born from a Wish* (eng. „Rođena iz želje“). Spomenuto poglavlje je svojevrsni prednastavak čitavoj priči *Silent Hill 2*, budući da se završava odmah pri prvom susretu Marie i Jamesa.

tipično za japanski humor, uz to što ukazuje na očito japansko razvojno porijeklo igre. Završetak Marijinog poglavlja *Born from a Wish* valja spomenuti, međutim, tu nije riječ o alternativnom završetku, već više o vrsti prednastavka, pri kojem igrači preuzimaju kontrolu nad Marijom, koja se budi s nejasnim uspomenama i razgovarajući s čovjekom po imenu Ernest, koji se nalazi iza zatvorenih vrata, koji kaže da želi u ovome gradu oživjeti svoju preminulu kćer, a Maria mu pri tome pokušava pomoći. Na kraju poglavlja, ispostavlja se kako iza zatvorenih vrata nema nikoga, Maria zatim nakratko razmatra samoubojstvo, a potom se odlučuje pronaći Jamesa – upravo u tome trenutku se oni susreću tijekom Jamesove priče.

Rezimirajući, možemo reći kako *Silent Hill 2* pokušava promatrati *sklonosti* igrača više nego konkretne odluke i izbore, a na temelju promotrenih sklonosti odlučuje kako nepovratno usmjeriti lik Jamesa Sunderlanda. Može se, dakako, argumentirati da je svako nalijetanje na Mariu u dijelovima kada su James i Maria zajedno ili svaka štednja lijekova i prve pomoći svojevrsna odluka, a stoga je krajnji narativni rezultat i završetak samo ishod mnogo spomenutih malih odluka i da je riječ o kumulativnom izboru. Etički gledano, tomu ipak nije tako, budući da igrači do samoga kraja igre nemaju nikakvu naznaku korisničkoga sučelja da će za sklonosti određene vrste lik protagonista Jamesa imati određene posljedice. Svakako se ne čini pravedno niti transparentno reći da je čitanje dnevnika na bolničkom krovu svjesan izbor koji vodi prema samoubojstvu, osobito zbog toga što igra neujednačeno vrednuje prikupljanje informacija – primjerice, slušanje spomenutoga dijaloga (što je također prikupljanje informacija) pred sam kraj igre prije konačnoga obračuna, tretira se kao nešto što vodi prema završetku u kojemu James preživljava (ili da su zbog toga igrači skloniji usmjeravati Jamesa da poštuje uspomenu na Mary), dok se čitanje dnevnika na bolničkom krovu tretira kao usmjeravanje Jamesa prema samoubojstvu. Neujednačen pristup i netransparentnost izbora, kao i promatranje suptilnih *sklonosti* igrača umjesto

pružanja mogućnosti izražavanja vrijednosti putem izbora, nešto je što je dio *Silent Hilla 2*, pri čemu meditativna priča o ljubavi, gubitku, boli i (ne)mogućnosti oprosta ni približno ne ostvaruje svoj puni potencijal. Autor ovih redaka smatra kako će biti zanimljivo vidjeti kako se spomenutim izborima pristupalo u *remakeu* koji je izašao u listopadu 2024. godine, te se nada dodanim zapažanjima, opservacijama i raspravi. U svakom slučaju, *Silent Hill 2* i dalje ne popravlja greške prošlosti te osjećajnu, ljudsku i psihološki nijansiranu priču svodi na zamršenu intelektualnu zagonetku, pri čemu narativni dizajn optužuje igrače da su nešto odlučili bez ikakvoga svjesnog pristanka – dok za narativno presudne momente skrivenih „izbora“ nema nikakvoga narativnog, etičkog ni psihološkog opravdanja. Autor ovoga rada stoga smatra da se spomenuti narativni dizajn izravno sukobljava s narativnom idejom delikatne, psihološki duboko nijansirane priče, potkopavajući i možda čak uništavajući gotovo sav njezin transformativni, emocionalni i filozofski potencijal, proizvodeći pri tome desubjektivaciju igrača, perpetuirajući umjetni i mehanicistički status videoigre koja traži običnoga korisnika, a ne mislećega i igraćeg subjekta koji se razvija usporedno s igrom.

Red Dead Redemption 2 (2018.)

Videoigra *Red Dead Redemption 2* dobro je poznata akcijska avantura u izdanju razvojnog studija i izdavača *Rockstar*, koja se odvija tijekom posljednjih godina tzv. „Divljega Zapada“, na samom kraju 19., kao i početku 20. stoljeća. Izdavačka kuća *Rockstar* odgovorna je i za dobro poznati *Grand Theft Auto* serijal, a njihov *Grand Theft Auto IV* je detaljnije spomenut u ranijem dijelu ovoga rada. *Red Dead Redemption* stoga slijedi mnogo ludičkih načela kao i *Grand Theft Auto*, što uključuje veliki otvoreni svijet temeljen na Americi kasnoga 19. stoljeća, s tim da se u *Red Dead Redemption* igrači, dakako, služe konjima umjesto automobilima. Također, riječ je o jednoj od najskupljih videoigara svih

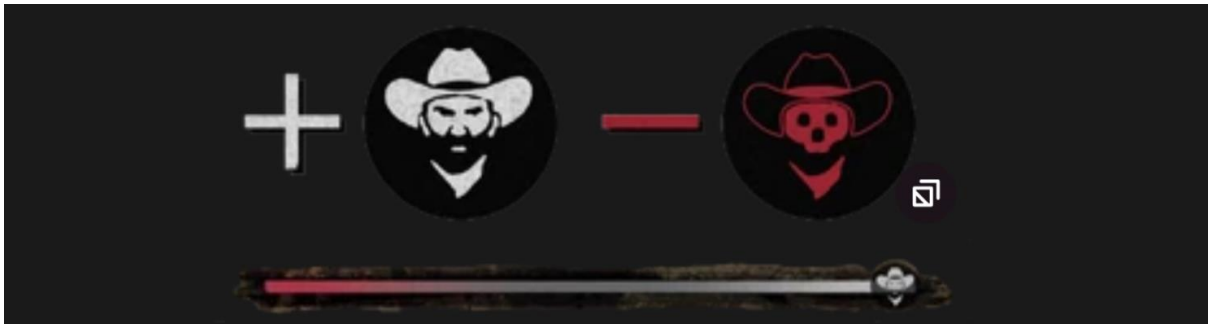
vremena.[198] *Red Dead Redemption 2* prednastavak je videoigre *Red Dead Redemption* iz 2010. godine, a prikazuje posljednje mjesece postojanja bande Dutcha van der Lindea, nomadske skupine ljudi raznolikih prošlosti koji su pokušavali preživjeti industrijsku tranziciju i modernizaciju Amerike, kao i osigurati si bolji život u okrutnostima Divljega Zapada, nerijetko sami čineći zločine poput pljački, prepada i krađa, što su povremeno pratila i ubojstva, kao i zelenašenje. Tijekom većeg dijela igre *Red Dead Redemption 2*, igrači imaju kontrolu nad likom po imenu Arthur Morgan, koji je iskusni odmetnik i dugogodišnji član bande van der Linde. Među članovima bande je i John Marston, protagonist prvoga dijela igre, kao i njegova supruga Abigail i njihov maleni sin Jack. Igra prati polagani pad nasilnog, ali isprva i duboko idealistički i aktivistički nastrojenog vođe bande Dutcha van der Lindea u ludilo, mizantropiju i bezumno nasilje, kao i transformaciju Arthura Morgana, okorjelog i ciničnog odmetnika pri pokušaju spašavanja kolege Johna Marstona i njegove obitelji, kao i pojedinih drugih članova bande. *Red Dead Redemption 2* nadahnut je u mnogočemu *western* filmovima, kao i klasicima američke književnosti, poput književnosti Marka Twaina, Jacka Londona i Cormaca McCarthyja. Zbog velikih sredstava uloženih u projekt, otvoreni svijet u kojemu se igrač nalazi vrlo je imerzivan i dorađen do izuzetno impresivnih detalja, a igra je krajnje detaljna i u vidu zvučnoga dizajna, glasovne glume i glazbe.

Red Dead Redemption 2 ima i zanimljiv odnos sa svojim moralnim i etičkim sustavom, kao i izborima, koji u igri, barem do neke mjere, postoje. Igra, također, gotovo tijekom čitave priče interakcijom i povremenim tekstualnim objašnjenjima navodi igrača da misli kako tijekom svoga prolaska kroz svijet ima određenoga izbora, što je točno samo u vrlo ograničenoj mjeri i na ludičkoj razini igre. U vidu naracije i priče, izbora o krajnjem narativnom ishodu uopće nema, iako korisničko sučelje igre i tekstualne poruke igre stalno pokušavaju uvjeriti

[198] Gratton, Kyle,*Red Dead Redemption 2 Cost Roughly $540 Million to Make*, ScreenRant, 21. kolovoza, 2021.

igrače kako izbora ima. Izbori u *Red Dead Redemption 2* odnose se na gotovo isključivo likove generirane u otvorenomu svijetu igre, uglavnom bezimene sporadične NPC-je koji nastanjuju svijet *Red Dead Redemptiona 2*, sa samo nekoliko rubnih iznimki. Upravo se ovdje demonstrira odnos igre i narativnog dizajna prema slobodi igrača i slobodi izbora – igrači u virtualnim prerijama, pustinjama i šumama Amerike imaju veliku slobodu i raspon djelovanja, samo i isključivo samo, u „igračkome“, ludičkom i instrumentaliziranom dijelu igre. Igrač stoga ima veliku slobodu pomagati slučajnim prolaznicima koji su u različitim nevoljama koje opasni svijet *Red Dead Redemptiona 2* postavlja. Primjerice, moguće je pomoći unesrećenoj osobi koju je ugrizla zmija davanjem lijeka ili isisavanjem zmijskog otrova, sprječavanje pokušaja pljačke kočije ili spašavanje ljudi od gladnih vukova i drugih grabežljivih životinja. Može se i dobro brinuti za svoje konje, redovito ih hraniti, ohrabrivati i lijepo postupati s njima. Također, moguće je jednostavnom interakcijom i prijaznim pozdravljanjem ljudi u barovima, trgovinama i na ulicama gradova u koje protagonist Arthur odlazi, izgraditi pozitivni imidž i dobru reputaciju. Budući da je Arthur član van der Lindeove bande, moguće je donirati novac i resurse u kamp, pri čemu se uvjeti života za ostale članove bande i Arthurove drugare poboljšavaju, a Arthurovi drugovi iz bande postaju prijazniji i ljubazniji prema Arthuru. Također, altruistički nastrojeno pomaganje ima praktičnih (ludičkih) posljedica tijekom igranja igre – primjerice, cijene različite važne robe, poput lijekova, namirnica i oružja u trgovinama postaju za Arthura značajno povoljnije, a može se zaraditi i više kroz poslove kao što su pripitomljavanje konja ili čak lov na odmetnike budući da ljudi protagonista Arthura znaju „po dobru“. NPC-jevi također postaju uglavnom prijazniji i opušteniji u blizini Arthura. Isto tako, teže je upasti u nevolje sa zamjenicima i šerifima za određene manje prekršaje koji se, do neke mjere, toleriraju ako su igrači Arhuru izgradili dovoljno pozitivne reputacije. Dakako, igru je moguće igrati i kao krajnje nasilni odmetnik koji ne preže ni pred čim, stoga je moguće pljačkati kočije i vlakove, ubijati

mnogobrojne, nenaoružane civile ili šerifove zamjenike, kao i okrutno postupati s konjima i mnogim drugim životinjama. Tijekom ludičkog *open-world* dijela igre, spomenuto, bezrazložno destruktivno, nasilno i agresivno ponašanje uistinu ima određenih posljedica.



Slika 52. *Honor* sustav (hrv. sustav časti) kako je prikazan unutar korisničkoga sučelja, inače prisutnoga u izborniku opcija i na dnu ekrana tijekom igre u *Red Dead Redemption 2*.

Naime, u slučaju pada reputacije na Divljem Zapadu, status se igrača (i posljedično, protagonista Arthura Morgana) zaista mijenja. Više niste omiljeni među žiteljima Divljega Zapada, NPC-jevi na ulicama dobacuju neprijateljske komentare i zaobilaze vašega lika Arthura u strahu, dok su cijene različite robe u trgovinama za igrača značajno veće, a s dostupnim poslovima može se zaraditi manje. S druge strane, loša reputacija znači da je lakše podmititi svjedoke zločina (što je posebna mehanika igre koja je dustupna. Ako netko vidi Arthura pri pljački ili nečem sličnome), a u gradiću koji je okupljalištu lopova koji se zove *Thieves' Landing* (hrv. Lopovska luka), dobivate popuste. Međutim,ono od čega *Red Dead Redemption 2* pati jest zapravo *instrumentalizirani*, potpuno ludički moral. Unatoč povremenim razgovornim opcijama tijekom priče, kao i izborima u vezi s određenim djelovanjima, nije moguće utjecati na krajnju sudbinu *niti jednog* značajnog lika iz van der Lindeove bande. Tijekom same priče postoje određene iznimke, budući da neke „sporedne misije“ koje imaju veze s pričom postaju dostupne ako i samo ako Arthur ima visoku i dobru reputaciju. To je, na primjer,

misija u kojoj igrači mogu pomoći udovici po imenu Edith Downes i njezinu sinu Archieju. Arthur se, ukoliko je stekao visoku reputaciju i čast, utoliko želi do neke mjere iskupiti za nedjela u kojima je sudjelovao (i u kojima igrači nemaju nikakvoga izbora), poput utjerivanja dugova za zelenaša bande, Leopolda Straussa. Stoga, jedna od ranijih misija u igri uključuje kažnjavanje batinama Thomasa Downesa, koji je suprug gospođe Downes kao i Archijev otac, kao i čovjek koji boluje od tuberkuloze. Igrač u toj ranoj misiji nema nikakvoga izbora pri pripremlaćivanju Thomasa Downesa unatoč Downesovom inzistiranju da nema novca. Pred kraj igre, Arthur može ako i samo ako ima visoku čast i reputaciju ponovno susresti Thomasovu udovicu, budući da je Thomas u međuvremenu umro od tuberkuloze, a ona pokušava zaraditi novac kako bi preživjela prostitucijom. Arthur tada ima izbor pomoći udovici na način da spasi njezinoga sina Archieja od nasilnih rudara, kao i da njoj udijeli veću količinu novca s kojim može započeti novi život. Upravo misija u kojoj Arthur batinama kažnjava Downesa određuje Arthurovu krajnju sudbinu, s obziromi da ga Downes kašljem i pljuvanjem u lice zarazi tuberkulozom. Valja spomenuti da je Arthur već temeljito načet grubim i skitalačkim životom na koji je naviknuo s van der Lindeovom bandom, ozljedama i povremenim, primljenim batinama, kao i težim ranjavanjem metkom koje neizbježno prolazi tijekom priče. Arthur je tako u kasnijim poglavljima priče plućni bolesnik, kojemu nema krajnjeg lijeka, budući da 1899. godine prava terapija za tuberkulozu još nije postojala. Ono što je, do neke mjere, narativno i scenaristički neuvjerljiv argument je da Arthur ima izbora u vezi s tim hoće li pomoći gospođi Downes, kao i da se u vezi sa svojim prijašnjim djelima očigledno kaje već pri prvom ponovnom susretu s njom, nakon što je i sam obolio od tuberkuloze. Ako Arthur nema visoku reputaciju i čast, udovicu Downes uopće više nije moguće sresti – što, do neke mjere, narativno ima smisla, budući da je uvjerljivo da Arthura koji je čitavo vrijeme bio okorjeli, pohlepni i bezrazložni nasilnik, vjerojatno neće zanimati niti mu biti stalo do sudbine gospođe Downes, kao ni sudbine njezinoga sina Archieja. Međutim,

Arthur se neizbježno emocionalno povezuje s Johnom Marstonom i pokušava spasiti njega, njegovu ženu Abigail i njihovog malenoga sina Jacka, čak i ako igrači učine apsolutno sve dostupno u igri da situacijski i etički postave Arthurov lik u poziciju u kojoj ga ne bi bilo briga za njih. Upravo je ovdje prisutna i disonanca u videoigri *Red Dead Redemption 2*.

Blizu zaključka glavnoga dijela priče, događa se narativni izbor s posljedicama koje su toliko ograničene da je upitno koliko se mogu uopće promatrati kao posljedice bilo kakve vrste. Većina izvora dostupnih *online*[199] inzistira na tome da igra ima četiri završetka, što je očito nešto od čega se ne ograđuju ni razvojni programeri ni narativni dizajneri iz *Rockstar* studija. Međutim, autor ovog rada smatra da se, strogo gledano, ovdje može govoriti o samo jednom narativnom završetku, s nešto različitom atmosferom i razlikama u manjim pojedinačnim detaljima, budući da se sudbina svih likova, sa značajnijim postotkom prisutnosti unutar priče, ni najmanje ne razlikuje, a tako ni Arthurova.



[199] Ovdje se misli na općenitu *online* zajednicu, poput YouTube recenzenata, *online* rasprava, kao i dostupnih vodiča.

Slika 53. Arthur i John bježe od potjere agenata koji su upali u logor bande van der Linde. Logor je spaljen i uništen, a mnogo je novca i dalje skriveno u obližnjoj špilji. Igrači ovdje imaju izbor, jasno označen putem korisničkoga sučelja: 1) (hrv.) Pomoći Johnu da se izvuče na sigurno ili 2) Vratiti se po novac.

Spomenuti izbor je čisto ludički, igrački izbor, jer povlači isključivo ludičke posljedice, kao što je mjesto posljednjega okršaja s krajnjim antagonistom i nešto malo dijaloga koji tematski niti narativno ne mijenja ništa. Ako Arthur odluči ispratiti Johna do sigurnosti, oni se neizbježno rastaju i Arthur mora u borbu prsa o prsa (koja se vodi ulgavnom šakama) s Micahom Bellom, jednim od glavnih antagonista igre. Vrlo slično se dogodi ako se igrači odaberu vratiti po novac, jedino što se u tome slučaju obračun s Micahom Bellom odvija uglavnom noževima (umjesto šakama) usred spaljenoga logora. Arthur umire u svim inačicama završetka,a jedina razlika je ta da ako ima veliku čast i reputaciju, umire od iscrpljenosti i posljedica tuberkuloze nakon teške borbe s Micahom koji pobjegne ozlijeđen nakon borbe. Ukoliko je tijekom igre ostvarena manja čast i reputacija, Micah će pucnjem iz pištolja ili nožem usmrtiti Arthura prije nego što ode.

Posljedično, možemo zaključiti kako je etički sustav izbora u igri *Red Dead Redemption 2* potpuno ludički usmjeren, a ludički (igrivi) element igre jest onaj koji je neizbježno potpuno instrumentalni dio igre. U tome slučaju, možemo govoriti o etici izbora i uvjetno rečeno, moralu, koji ima samo instrumentalnu svrhu jer istini za volju, moralno ponašanje doslovno olakšava igru. Isplati se „biti dobar“ i pomagati u virtualnom svijetu oko sebe jer zato *gameplay* i sama igra daju konkretne nagrade i poticaje, međutim, na narativnu ili tematsku srž priče i igre, nipošto se ne može utjecati. Štoviše, iz ranije navedenoga primjera s gospođom Downes i Arthurovim neizbježnim spašavanjem Johna Marstona (koje nema svoje narativno i scenarističko opravdanje u slučaju loše reputacije i niske časti postignute kroz igru) može se vidjeti kako Arthurov autonomni izbor i

mentalno i etičko stanje nije u potpunosti dosljedno njegovim izborima unutar skriptirane priče. Vrlo slično *BioShocku* i Hockingovoj analizi, i *Red Dead Redemption 2* pokazuje odlike slične vrste disonance.

Dakako, ovdje je moguće obrazložiti kako Arthur kao lik ima svoju internu logiku, osjećaje i motivaciju koji se ne moraju ni najmanje podudarati s onima koje imaju igrači. Također, Arthurova teška bolest svakako je argument za moguću duboku osobnu transformaciju bez obzira na prošlost. Međutim, i dalje nije objašnjeno ni argumentirano zbog čega bi Arthura bilo briga za kolegu odmetnika i njegovu obitelj s obzirom da je činio velika zlodjela i odabirao uvijek krajnje sebično tijekom čitave igre. Čini se da je, kako bi se igru bolje narativno i etički utemeljilo, bilo potrebno imati barem još jedan značajnije drugačiji završetak, kao i put prema njemu, uz značajno drugačiju dinamiku odnosa između spomenutih likova. Unutar videoigre *Red Dead Redemption 2*, možemo stoga govoriti o, u najbolju ruku, potpuno utilitarističkom i instrumentaliziranom moralu, koji ima samo ludičku i nikakvu narativnu funkciju. Takva vrsta morala unutar igre *Red Dead Redemption 2* neizbježno proizvodi disonancu i nije u sukladnosti s onime što se u priči događa.

Sifu (2022.)

Vjerojatno je neobično i neočekivano u igre s višestrukim završecima i etički utemeljenim narativnim izborima navoditi, strogo gledano, borilačku igru kao što je *Sifu* iz 2022. godine. *Sifu* (hrv. učitelj, majstor) je videoigra napravljena uz manji budžet, a za njezin dizajn odgovoran je francuski razvojni studio *SloClap*. *Sifu* je, također, videoigra koja u sebi ima određene filozofske koncepte, što ne iznenađuje, budući da je riječ o videoigri koja kao jednu od glavnih mehanika ima borilački sustav *Wing Chun* (hrv. vječno proljeće), što je jedna od brojnih i mlađih podvrsta šireg borilačkog sustava poznatog kao *Kung Fu* (hrv. vještina

ostvarena kroz rad),[200] koji svoje porijeklo vuče iz stare Kine. U središtu igre nalazi se mlada majstorica ili majstor borilačkih vještina kojoj/kojemu nikada nije otkriveno ime. U igri *Sifu* je i moguće birati rod glavnog lika, a za potrebe ovoga rada, glavni će protagonist biti ženskoga roda. Isto tako, valja spomenuti da priča i dijalog ostaju nepromijenjeni neovisno o izboru roda. Spomenuta majstorica borilačkih vještina nalazi se na misiji osvete za ubojstvo svoga oca, koje je prikazano u prologu same igre, koji je također bio veliki majstor borilačkih vještina. Ubojstvo su počinili njegovi bivši učenici i suradnici, a motivacija i cjelokupna priča (koja je, shodno konvencijama suvremenijeg narativnog dizajna) ispričana uglavnom fragmentarno, kroz kraće dijaloge i pisane tragove, a igrači mogu i skupljati tragove koje mogu čitati između nekoliko glavnih poglavlja igre. Nakon što su joj ubili oca, napadači su presjekli grlo i glavnoj protagonistkinji dok je još bila dijete, a spomenuta protagonistikinja oživljena je putem talismana koji ima ljekovite moći i može obnoviti život pod cijenu starenja tijela od uglavnom nekoliko godina. Upravo je spomenuti talisman jedan od igrinih mehanika, koji se uslijed mnogih sukoba pokazuje koristan za dizanje glavnoga lika iz mrtvih, uz cijenu toga što upotreba nije beskonačna i što svakim dizanjem iz mrtvih glavni lik stari za barem godinu dana, a ponekad i više.

Osnova igre je, dakako, borba protiv različitih protivnika, a na kraju svakoga velikog poglavlja igre igrače očekuje obračun s jednim ključnim članom skupine koja je odgovorna za smrt oca glavnog lika. *Sifu* je poznat i kao zahtjevna i teška igra s nemilosrdnim izazovima i ranjivom protagonisticom, a osobito su zahtjevne borbe, kao i upravljanje ograničenim ljekovitim talismanom, po potrebi, tijekom igre. Također, igrači gube sav napredak unutar poglavlja ukoliko dođe do konačne smrti i kraja talismana, kao i sve otključane, „naučene“ poteze. Priča ide u smjeru da je svaki od skupine pobunjenih učenika imao svoj razlog za napad na oca glavnoga lika, a ponajviše njihov vođa Yang, koji ujedno predstavlja i konačni

[200] Nap. prev., doslovni prijevod fraze *kung fu* (također poznat i kao *quan fe*) označava bilo kakvo učenje i vježbu bilo čega što zahtijeva predanost i disciplinu.

obračun u igri. Pred sam kraj igre, igrači otkriju kako je Yang odlučio ubiti oca glavne protagonistkinje jer je otac bio pripadnik reda „čuvara talismana“, koji su bili u posjedu znanja o dragocjenim i naoko čudotvornim talismanima koji su imali razne funkcije, poput, recimo, poticanja čudotvornoga rasta vegetacije, pojačavanja snage, kao i liječenja. Otac je zabranio korištenje ljekovitog talismana, jer je red stare tradicije bio posvećen čuvanju talismana od opće upotrebe, kao i čuvanju samog znanja na spomenute talismane, upravo zato što su imali veliki potencijal za zloporabu. Međutim, Yangova žena i dijete su se jako razboljeli, a stari učitelj i dalje nije dopuštao korištenje talismana, čak ni u svrhu spašavanja obitelji bliskih suradnika, prijatelja i pripadnika reda koji su na samrti. Nakon što je Yang barem pokušao ukrasti talisman kako bi spasio živote svojoj ženi i djetetu (nije otkriveno je li u tome uspio, premda Yangov osvetnički stav i prikaz dva groba na kraju igre ukazuju na to da nije), stari učitelj ga je proglasio nedostojnim i izbacio iz škole i reda. Yang je potom odlučio uzeti stvari u svoje ruke i osvetiti se starom učitelju, kao i nanijeti što je više moguće štete čuvarima talismana, zajedno s drugim istomišljenicima i odmetnicima škole. Valja priznati, neki drugi Yangovi saveznici (koji su poručnici na kraju svakog poglavlja) su se poslije svojim moćima i talismanom služili u sebične svrhe – primjerice, Fajar „botaničar“ odlučio je uzgajati i proizvoditi drogu putem talismana za pojačani rast vegetacije, dok je Sean odlučio koristiti svoj talisman za fizičko ojačavanje sebe i svojih sljedbenika. Tu je i Kuroki, Japanka koja je otvorila muzej i umjetničku galeriju, no ona je i sama u prošlosti imala veze s određenim oblicima organiziranog kriminala i Yakuzama. S druge strane, prisutna je i gospođa Jinfeng koja je postala direktorica velike korporacije koja u sebi obuhvaća i mnogo dobrotvornoga rada, dok je Yang osnovao lječilište, koje je počelo davati izvrsne rezultate u liječenju i najtežih bolesnika.[201] Pri boljem proučavanju antagonista, primjećuju se nijansiranost, kompleksnosti, kao i iskreni altruizam. Igra se,

[201] Priča otkriva da korporacija koju vodi gospođa Jinfeng sponzorira Yangovo lječilište i Kurokinu galeriju i muzej.

logično, završava tako što majstorica borilačkih vještina ubije Yanga i njegove istomišljenike i osveti oca. Međutim, „završetak“ koji uslijedi nije nikakav mirni zaključak, već košmarna scena u kojoj su vidljiva dva groba (vrlo vjerojatno Yangova žena i kćerka) zbog čije se bolesti (ili smrti) Yang okrenuo protiv starog učitelja. Igra tada biva gotova, naša majstorica borilačkih vještina ima tužni i razočarani izraz lica, a glas oca izgovori jedini narativni trag dostupan u čitavoj igri u vezi s otkrivanjem drugih završetaka te kaže sljedeće–„Onaj tko ima Kung Fu i Wude, daje drugome do znanja da ga može slomiti. Njegove ruke idu brzo poput munje i onaj drugi se više ne želi boriti.“

Kao što smo ranije spomenuli, igra *Sifu* u sebi ima i dijaloge, a čak i određeni izbor dijaloga koje igrači mogu odabrati. Međutim, u pitanju je tek kozmetički dodatak koji nije nikakav izbor i koji u velikoj većini slučajeva nema nikakvu narativnu funkciju niti na bilo koji način utječe na radnju, a čak ni na *gameplay*.

Može se pomisliti da *Sifu* pribjegava dobro poznatoj taktici viđenoj u ranim *Silent Hill* naslovima i prikupljanju predmeta ili otkrivanju nekog skrivenog dokumenta kroz igru. Međutim, ni to nije slučaj. Riječ je o iznimno duboko skrivenoj i izuzetno teško dostupnoj funkciji tijekom zahtjevnih i iscrpljujućih borbi sa spomenutim Yangovim glavnim poručnicima, kao i samim Yangom. Borbeni sustav u igri *Sifu* ovisi o lomljenju protivnikovoga „garda“ i stava, što je izravno preuzeto iz pristupa mnogih borilačkih vještina, a osobito je važno u Kung Fu načinu razmišljanja i filozofiji. Nadalje, spomenuti *Wu De* jest nešto što bi se mogao nazvati „moral borilačkih vještina“, koji uz znanje o fizičkim aspektima borbe i samoobrane, uključuje i određene vrijednosti, kao što su umjerenost, milosrđe i mnoge druge. Ta filozofija prevedena je u ludički svijet videoigre *Sifu* kao skrivena opcija pred poraz svakoga od poručnika, budući da je potrebno ne dovršiti borbu kada se za to ima priliku, već ih pustiti da nastavljaju napadati i nakon nekoliko puta, pokazati će se opcija (ili bolje rečeno, tajni potez) „Poštedi“, za što je potrebno pritisnuti tipku u vrlo ograničenom vremenu, dok se

izbjegavaju opasni protivnički napadi. Pri tome, glavna protagonistkinja može poštedjeti život svakome od poručnika, kao i Yangu. Ako nije poštedjla živote svima, već primjerice samo Yangu, naša glavna protagonistkinja i sama naizgled umire od ozljeda koje joj tijekom zadnjeg obračuna zada Yang te se potom probudi u blizini vrha planine koja je obasjana sunčevim sjajem, što bi mogao biti zagrobni život ili metafora prosvjetljenja. Dakako, neizbježne su i usporedbe s Platonovom špiljom, kao i prispodobe o prosvjetljenju na planinama iz istočnjačke povijesti. Spomenuti, drugi završetak „prosvjetljenja" ne ukazuje jasno je li naša protagonistkinja umrla ili ne, premda je vjerojatnije da je spomenuti prizor na planini prikaz unutrašnjeg stanja duše nego fizičke stvarnosti. Treći završetak možemo ostvariti ukoliko smo poštedjeli svakoga Yangovog saveznika i poručnika, a na kraju i samog Yanga. Pri tome završetku, sve se odvije isto kao u drugom završetku, pri čemu naš glavni lik (a vjerojatno i igrači zajedno s njim) pronađu neku vrstu prosvjetljenja. Nakon što započne odjavna špica,[202] nakon nekog vremena počne kratki prizor mladoga učenika u *dojo*-u (hrv. dvorani za vježbu) koji zove svoju učiteljicu (ili učitelja), na što se spomenuta učiteljica ili učitelj ustaje sa svoje stolice, pri čemu je vidljivo da ima lagano potrošeni talisman izlječenja –što implicira da je Yang u znak zahvalnosti za milost koju je glavni lik pokazao njegovim poručnicima i njemu, vratio našega glavnog lika u život. Glavna protagonistkinja je stoga i sama, čini se, postala učiteljica Kung-fua, to jest, *sifu*, te otvorila vlastitu školu.

Sifu je vrlo očito igra koja se pokušava baviti visokim intelektualnim konceptima, a i duhovnosti, osobito jednim vidom etike i morala koji je bliskiji istočnjačkim konceptima i filozofijama. Etika, moral i izbori svakako su intelektualni koncepti koji sve više i više imaju svoje mjesto u videoigrama, a one tako mogu postati prave meditacije, kao i barem, uvjetno rečeno, mjesta transformacije i novih spoznaja. U videoigrama je, čini se, i sve više mjesta za određene vrste

[202] Odjavna špica je, valja primijetiti, prisutna samo u potonje dvije inačice završetka.

duhovnosti. Međutim, unatoč zanimljivim početnim postavkama, *Sifu,* u etičkom, estetičkom i tehničkom smislu, izuzetno nalikuje ranim *Silent Hill* naslovima, s vrlo sličnim problemima gdje se mehanika i dizajn same igre loše susreću i uglavnom neuspješno kombiniraju s visokim intelektualnim i duhovnim konceptima. Također, zanimljivo je da produkcijski i kronološki gledano, između spomenutih igara postoji razmak od otprilike dvadeset godina – što samo potvrđuje da je mehanicistički način mišljenja i izražavanja u digitalnom smislu i dalje izuzetno prisutan i da nije nikamo otišao dolaskom sofisticiranijih razvojnih alata i tehnologije na polju videoigara. Koliko god su spomenuti intelektualni i duhovni koncepti vjerojatno budućnost produkcije videoigara, implementacija spomenutih koncepata i ideja dalje ostaje duboko problematična, kao što je iznimno vidljivo u videoigri *Sifu.* Zbog toga spomenuti problemi čine *Sifu* više zagonetkom o otkrivanju poteza i njihovim eventualnim, pravovremenim kombinacijama, a ne autentični iskaz vrijednosti igrača, izbora igrača ili aktivna meditacija o složenim duhovnim konceptima.

Uz sve hvalevrijedne ideje koje su prisutne u videoigri *Sifu*, čini se, kako je gotovo nemoguće otkriti samostalno put do drugih završetaka – a igra sama ni ne skriva da određene završetke smatra „boljima“ ili „pozitivnijima“. *Wu De* je također etički koncept koji valja ispitati, a njegovu primjenu u videoigri možemo komentirati čak i bez detaljnog poznavanja taoizma, budizma i konfucijanizma. *Wu De* je nešto o čemu ne postoji mnogo izvora u europskoj sveučilišnoj i filozofskoj tradiciji, međutim, svakako postoje duhovni učitelji i relevantni autoriteti prisutni u Europi koji podučavaju duhovne aspekte kung-fua i wing chuna, kao što je primjerice Shi Heng Yi, koji također u svojim videozapisima i zapisima spominje Wu De.[203] Bez odlaska u suviše duboke filozofske detalje, valja reći da *Wu De* u sebi obuhvaća tri vrste vrlina; tu su vrline uma (ambicija, izdržljivost, upornost, strpljenje, hrabrost), vrline djelovanja (poniznost,

[203] Shaolin Wu De – The Shaolin Virtues, Shi Heng Yi Online

poštovanje, pravda, pouzdanost, odanost), kao i očekivane vrline (sućut, kontrola samih sebe i poniznost).[204] Sam broj vrlina može se razlikovati od škole do škole, no duhovna i etička je jasna i među školama ostaje nepromijenjena. Uzevši u obzir sve navedeno, možemo povezati prijašnje spomenuti argument o važnosti i djelatnosti dijaloga s etičkim i moralnim konceptom kao što je spomenti *Wu De*.



Slika 54. Protagonistica ulazi u zgradu u kojoj lokalni dileri droge, koji su vjerojatno i ovisnici, utjeruju dugove od lokalnih stanara. Svi dijalozi u igri su isključivo kozmetičke prirode i ne doprinose naraciji ni grananju priče na bilo koji način.

(hrv.) (lijevo) Skladište. (gore) Maknite se. (desno) Pustite ih.

[204] *Wu De – The Art of the Warrior: Virtues for a Fulfilling Life,* Shaolin Yuntai Team



Slika 55. Nakon istoga ishoda svakoga ponuđenog dijaloga, neizbježno slijedi sprizor borbe koja po strukturi i kadriranju nalikuje sceni iz nagrađivanoga južnokorejskog trilera *Oldboy* (2003.) čiji scenarij i režiju potpisuje Park Chan-wook.

Već smo ranije spominjali kako se čini da dijalog može pružiti mnogo jači i izravniji utjecaj igrača na narativ i radnju te jače utjecati na srž same igre, svakako narativno, ali i u ludičkom, igračkom smislu. *Sifu* ima nekoliko situacija koje uključuju izbor dijaloga, međutim, sve ih se može preskočiti ukoliko se „nokautira“ ili probode osoba s kojome se razgovara. Nije presudno niti relevantno skupljanje predmeta, budući da se talismane može dobiti samo ako se poštede spomenuti ključni protivnici. Ključan je, očito, duboko skriveni potez i metoda borbe na koju igračima tijekom gotovo čitave igre, nitko nikada ni u kojem trenu ne ukazuje. Nije li, stoga, *Wu De* koncept određene vrste duhovne borbe koji se može odvijati i riječima ili barem nekakvim dijalogom? Pomalo neobično, ali kao dodatni argument možemo iskoristiti činjenicu iz kriminologije i teorije samoobrane – a to je da ključan argument samoobrane, također, mogu biti i pametno odabrane riječi, neverbalna komunikacija i gestikulacija, kao i potencijalno izbjegavanje borbe udaljavanjem s mjesta događaja i pronalaska

zaobilaznoga puta. Deeskalacija potencijalnog fizičkog sukoba može uključivati i pametno odabrane riječi u pravom trenutku. Nije li, stoga, *Wu De* koncept „borbe“ koji bi uključivao i izbjegavanje sukoba, kao i barem neku vrstu verbalne komunikacije deeskalacije sukoba? Čini se da nas *Sifu* osuđuje isključivo na borbu rukama, nogama i hladnim oružjem, skrivajući koncept nesmrtonosnog onesposobljavanja određenih protivnika kao najveću tajnu, a ako primijenimo *Wu De* filozofiju i etiku vrijednosti, nesmrtonosno onesposobljavanje i eventualno zaobilaženje protivnika bi trebalo biti u prvom planu dizajna igre. Spomenuti disonantni problem svakako je neusklađenost mehanika same igre i njezinih krovnih, etičkih i filozofskih koncepata koje tvrdi da istražuje.

Sifu ima i etički problem dublji od neslaganja mehanike i intelektualne/duhovne teme igre. Moral i etika u odnosu s neprijateljskim NPC likovima krajnje su neuravnoteženi i diskriminatorni, pri čemu se, dakako, zanemaruje kantovska maksima univerzalnosti ili bilo kakva etička općenitost, jer ne vrijedi jednako *za sve*. Disonanca opet postaje prisutna– etički gledano, čak i izvan zapadnjačke perspektive razumijevanja etike i morala, kakvog smisla ima poštedjeti ključnog poručnika nakon što smo ubili ili vrlo vjerojatno ubili desetke drugih, „manjih“ i „manje snažnih“ protivnika koji su nam stajali na putu prije poručnika? Ovdje valja spomenuti i etičke pojmove Giorgija Agambena – budući da se čini kako neprijateljski NPC-ji u videoigri *Sifu* postaju *homo saceri,*[205]oni koji mogu biti samo ubijeni, a uopće nije od presudne niti ikakve važnosti (naratološki, ludički, etički niti pravno) budu li u kontekstu stvorenoga svijeta spomenute videoigre ubijeni ili ne. Njihovo ubojstvo se „ne broji“ kao žrtva, te metafizički, etički, ludički ni narativno – njihovo ubojstvo nema apsolutno nikakav značaj jer ne egzistiraju kao autentični likovi, već ono što je u fikciji poznato kao „topovsko

[205] *Homo sacer* (hrv. „sveti“ čovjek) je pojam koji svoje korijene ima u rimskom pravu. Opisuje osobu koju se može samo ubiti, ali ne i žrtvovati. Spomenuta osoba može egzistirati samo izvan društva i izgubila je ono što se u antičkoj misli naziva *bios* – pravu formu ili način života svojstven nekome pojedincu ili skupini. Spomenuta osoba egzistira samo kao obični organizam, što je u antičkoj misli poznato kao *zoe*. Ta osoba je u očima zakona i pripadnika svoje zajednice potpuno ništavna i potrošna.

meso“ bez ikakvog obilježja ili karaktera, koje stoji na putu protagonista između točke A i točke B. Poput *homo sacera*, spomenuti likovi su ništavni i potpuno potrošni.[206] Wu *De* i borilački moral i etika nipošto ne pokrivaju i ne tretiraju jednako „usputne“ NPC protivnike kao i spomenute glavne poručnike, kao i samog krajnjeg protivnika Yanga, degradirajući pri tome još jednom filozofsku i etičku bit teme same priče.

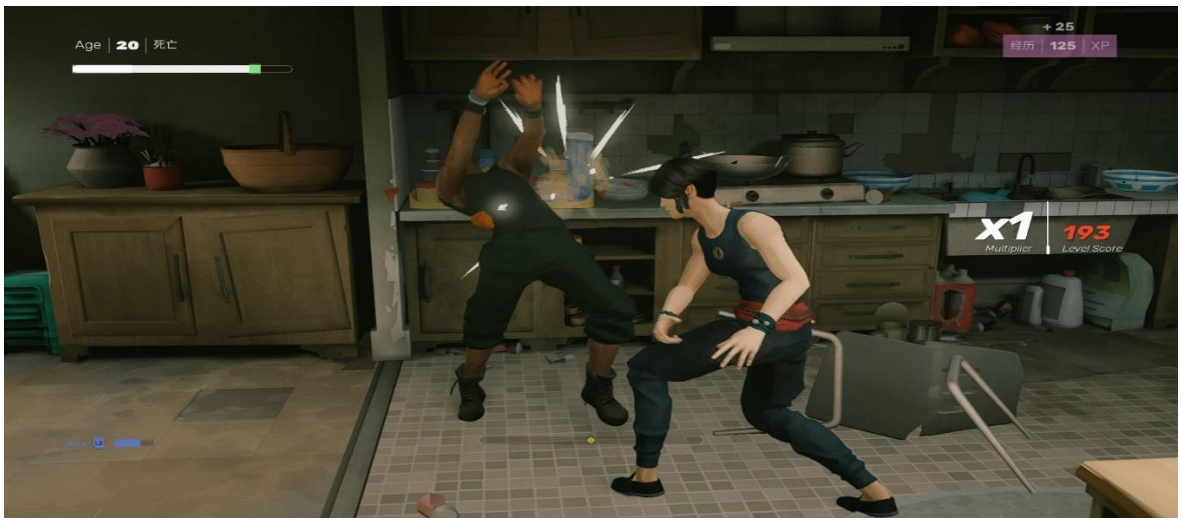


Slika 56. Protagonistica kratkim mačem probada jednog od „usputnih“ NPC-jeva. Igraču u ovom slučaju nije pružen nikakav izbor.

Sama igra često ne daje naslutiti jesu li udarci rukama i nogama naše majstorice borilačkih vještina (koji su zaista žestoki) usmrtili nekog, za radnju manje značajnog neprijateljskog NPC-ja, ili ga samo onesposobili i onesvijestili. Od samog početka igre, protagonistkinji su, također, dostupni brojni svakodnevni predmeti, poput palica, boca i cigli, kojima se može poslužiti u borbi protiv neprijatelja. Dostupna su i hladna oružja (mačete, noževi, sječiva, itd.) koji umnogočemu pomažu u igranju igre – ta oružja se svakako mogu upotrijebiti i na

[206] Spomenuti odnos prema NPC-jevima prisutan je u mnogim videoigrama, a takav odnos prisutan je i u kinematografiji, osobito akcijskoj.

protivnicma, jer ih i spomenti protivnici često pokušavaju upotrijebiti protiv igrača.



Slika 57. Udarac bocom u glavu u samoobrani. Protagonistkinja ili protagonist igre vladaju uvjerljivim i učinkovitim borilačkim i samoobrambenim potezima.



Slika 58. Onesposobljavanje drvenim štapom. S narativnog i ludičkog gledališta, često nije potvrđeno je li spomenuti napad smrtonosan za neprijateljski nastrojene NPC-jeve.

Ovdje možemo povući paralelu s ranije spomenutim naslovom *Dishonored* koji pažljivo nijansira *sve* NPC-jeve u igri, kao i razinu kaotičnih posljedica s obzirom na počinjenu upotrebu smrtonosne sile, o čemu ovisi i glavnina narativnog ishoda.

Valja spomenuti, *Dishonored,* isto tako, vrlo jasno igračima pruža mogućnosti potpunoga suzdržavanja od upotrebe smrtonosne sile. Sve gore spomenuto, čini se da sprječava Agambenovsku subjektivaciju igrača kroz igranje igre *Sifu*, kao i da estetički gledano kroz prizmu Waltera Benjamina, ostaje na razini impresivne, ali i dalje samo kompleksne, nedovoljno objašnjene i zahtjevne zagonetke.

And Then There Were None (2005.)

Videoigra *And Then There Were None* adaptacija je književnog djela[207] dobro poznate autorice kriminalističke književnosti Agathe Christie (1890. – 1976.). Spomenuta videoigra je *point and click* avantura u kojoj se igrači kreću u 3D okolišu, skupljaju određene predmete i razgovaraju s NPC likovima. Mjesto radnje jest manji otok na južnoj obali Engleske 1939. godine, gdje se međusobno upoznaje deset naizgled nepovezanih osoba koje su sve navodni vlasnici kuće, gospodin i gospođa Owen, pozvali da provedu neko vrijeme na otoku u njihovoj luksuznoj vili koja se tamo nalazi. Međutim, ono što povezuje sve pozvane osobe je to da je svaka od spomenutih osoba na određeni način u prošlosti bila povezana s nečijom smrti, a mnoge od njih podsjećaju na ubojstva. Gospodin i gospođa Owen se ne pojavljuju, a pozvani gosti na otoku jedan po jedna počinju tajanstveno umirati. Radnja, u određenoj mjeri, vjerno prati priču izvornoga romana, s određenim slobodama u vezi s identitetom ubojice, kao i sudbine posljednje dvije žrtve. Drugim riječima, izvorni ubojica iz knjige Agathe Christie u igri nije ista osoba kao u navedenoj videoigri. Spomenuta igra ima četiri različita krajnja ishoda, koje vrijedi bolje preispitati, a, također, vrijedi preispitati ludičko-narativne načine na koje se do spomenutih završetaka dolazi, kao i kako sve to izgleda u korisničkome sučelju igre.

[207] Istoimeno književno djelo u izvorniku nosi naslov *Deset malih crnaca* (eng. *Ten Little Niggers*) što je također i izvorni naziv verzije na engleskom jeziku. Izvorni naslov na engleskom jeziku adaptiran je u duhu vremena i kako bi se izbjegli zastarjeli i diskriminatorni izrazi. U videoigri su umjesto crnih dječaka prisutni maleni mornari, (engl.) *little sailor boys*.

Glavni protagonist igre jest lik po imenu Patrick Narracott, brat lika Freda Narracotta, koji je u izvornom romanu spomenut kao mornar koji povremeno dolazi i prevozi čamcem ljude do malenog otoka. U videoigri, on preuzima ulogu glavnog protagonista koji istražuje što se točno događa na otoku. Prije nego se bolje posvetimo završetcima, valja pobliže objasniti *gamerski* pojam koji se spominje kada su avanture poput *And Then There Were None* u pitanju, a to je *brutforsanje*[208] u nekoj igri. Pojam ne uključuje brutalnost niti silu, već znači rješavanje zagonetke ili situacije na određeni „primitivni" način, budući da smo tijekom igre došli do mjesta s kojega nikako ne možemo pomaknuti priču dalje. To je najčešće zbog toga što ne možemo riješiti neku zagonetku, poput zaključanih podrumskih vrata, lika koji nam uporno ne želi dati neki važan predmet ili možda našemu liku nedostaje neka ključna informacija (primjerice nekakva skrivena poruka) koja se nalazi u okolišu i bez koje se priča ne može odviti dalje. Avanture su, kao žanr, specifične zato što vrlo često postoji nekakav inventar pokupljenih predmeta i što često imamo na raspolaganju nekakve razgovorne mogućnosti s drugim likovima s kojim smo okruženi. Predmeti iz inventara često se mogu pokušati „upotrijebiti" na drugim likovima (pri tome protagonist uglavnom pokaže spomenute predmete drugim likovima), kao i kombinirati predmete međusobno – primjerice, moguće je kombinirati strelicu koju smo pokupili na nekakvom mjestu zločina s komadom trske koji smo otkinuli u močvari kako bismo napravili puhaljku kojom je moguće „ispucati" strelicu gdje želimo i gdje igra svojim narativnim dizajnom kaže da je potrebno. Koristeći svaki mogući dostupni predmet, kao i pokušavanje svih mogućih kombinacija predmeta, uz razgovor sa svakim likom, kao i korištenje svakog predmeta na svakome dostupnome liku, bez obzira koliko neintuitivno ili čak apsurdno bilo, sve s ciljem da se nešto u igri napokon „pomakne" i da kao igrači

[208] Spomenuti pojam vuče svoje korijene u engleskom jeziku i izrazu *brute force* (hrv.) brutalna sila. Esencijalno, riječ je o „nasilnom" iscrpljivanju svake mogućnosti i kombinacije u igri kako bi se, vrlo mehanički, napredovalo i došlo dalje u priči igre.

dođemo dalje u priči– jest *brutforsanje* u igri. Spomenuti se pojam pojavljuje i u računalnoj kriptografiji, a u studijama igara, ponajviše je vezan za *point and click* avanture. Valja spomenuti kako je spomenuta tehnika prilično učinkovita, a također treba spomenuti da se i *brutforsanje* često povezuje s *moon* logikom u videoigrama. Naime, „logika“ u pojedinim videoigrama zna biti toliko namjerno protuintuitivna i apsurdna (budući da ne vrijede pravila našeg svakodnevnog svijeta, povremeno do neke mjere opravdano kontekstom izmišljenoga i vrlo fantastičnog izgrađenog svijeta) da je često, jedino što je igračima preostajalo, pokušavanje apsolutno *svega* i kombinacije svega sa svim, odnosno *brutforsanje*.

Valja navesti kako se spomenuta videoigra *And Then There Were None* temelji upravo na navedenim načelima i mehanikama. Može se pokupiti mnogo predmeta koji idu u inventar našega glavnog protagonista Narracotta, kao i razgovarati s određenim likovima koji se nalaze u kući i na otoku. Unutar videoigre, dostupno je ukupno četiri završetka, a četvrti završetak (najtragičniji) je onaj u kojemu nismo uspjeli spasiti niti jednog od preostale dvije potencijalne žrtve. U najtragičnijem završetku Patrick Narracott mora pobjeći jer ostaje predstavljen kao glavni i jedini osumnjičenik za seriju nasilnih smrti na otoku. Drugi, donekle tragični, no ipak nešto optimističniji završetak je onaj u kojemu spasimo lika po imenu Philip Lombard, rivalski nastrojenog lika s kojim je Narracott većinu vremena u sukobu, no koji ipak nije ubojica. Također, otkrije se kako je nevin za zločin za koji je optužen. Međutim, u tom završetku umire Vera Claythorne, djevojka za koju su obojica romantično zainteresirani. Protagonist Narracott tada ne mora pobjeći, premda je djevojka, s kojom se značajno povezao i koju je želio spasiti, ubijena. Još bliže sretnom završetku je treći dostupan završetak,u kojemu je djevojka Vera spašena, no Lombard umire. Narracott komentira kako smatra da jeLombard u prošlosti možda učinio neko zlo, no da nije zaslužio ovako završiti. On i Vera na samom kraju priče započinju romantičnu vezu, uz otkriće kako ni Vera nije učinila ono za što je isprva optužena. Konvencionalno najsretniji

završetak jest četvrti završetak u kojemu i Lombard i Vera prežive, uz otkriće i dokaze da nitko od njih nije odgovoran za ono što je isprva optužen.

Autor ovoga rada smatra kako situacija s narativnom nepravednosti i netransparentnosti nije ekstremna ni značajna kao što je to slučaj u nekim ranijim igrama poput ranih *Silent Hill* igara, a nije čak ni kao *Witcher*, međutim, korisničko sučelje i mehanika igre ipak pokazuju značajne i duboke nelogičnosti, kao i određenu netransparentnost. Nažalost, unatoč atmosferičnom potencijalu spomenute igre, ovdje ne možemo govoriti o autentičnome izboru. Postoje posljedice i postoji određeno pravovremeno djelovanje, no u pitanju su samo pravovremene i „ispravne" reakcije – koje kontekstualno nemaju mnogo smisla. S obzirom na već spomenute završetke, potrebno je pobliže promotriti što je točno potrebno učiniti da bi se spasile posljednje dvije potencijalne žrtve. Videoigra *And Then There Were None* od igrača traži da otprilike u pretposljednjem poglavlju igre pravovremeno reagiraju i što je prije moguće odu na liticu gdje je lik po imenu Lombard rekao da ide održavati signalnu vatru. Pjesmica po kojoj likovi „tematski" umiru sadrži stih da pretposljednji maleni mornar umire od toga da ga „opeče sunce", a jedino slično sunčevoj toplini na spomenutom kišnom otoku je signalna vatra na litici. Ako su igrači proveli neko vrijeme i zavrili u nekoliko drugih soba u kući prije nego su otišli do litice gdje je signalna vatra, Lombard će poginuti od eksploziva koji je skriven u blizini lomače, a Narracott će ga pronaći mrtvog. Ako igrači odmah krenu do litice, Narracott nakon nešto nepovjerljivog naguravanja odguruje Lombarda u posljednji čas i time mu spašava život. Ukoliko spomenuti lik preživi, utoliko otkrije da se ne zove Philip Lombard, već Morley, te da je bio Lombardov prijatelj koji je umjesto njega došao na otok, budući da se poziv činio sumnjivim. Naime, „pravi" Lombard se ubio neko vrijeme prije događaja na otoku, moguće zbog krivnje za zločin za koji je optužen, a to je da je dok je radio kao plaćenik u istočnoj Africi ukrao zalihe hrane pripadnicima afričkog plemena s kojima je surađivao, a zatim ih ostavio da

umru, s opravdanjem da hrane nije bilo dovoljno za sve. Ovdje se, unatoč duboko moralno problematičnom i spornom kontekstu kojim čitava igra obiluje, dakako, ne radi ni o kakvom etičkom izboru niti izboru u najširem smislu te riječi, već isključivo o pravovremenoj reakciji u točno određeno vrijeme do koje se došlo detekcijom kontekstualnih tragova ili pukim slučajem. Odmah nakon toga, moguće je utjecati na sudbinu Vere Claythorne, s obzirom da se pravi ubojica odlučio razotkriti u kući. Razotkrije se da je ubojica (u ovoj verziji priče) gospođa Emily Brent, koja je zapravo glumica po imenu Gabrielle Steele, a dijalog otkriva da planira počiniti samoubojstvo otrovom nakon što ustrijeli Narracotta, dok Veri neće ostati ništa drugo nego da počini samoubojstvo vješanjem pomoću omče koja visi na stubištu, jer joj policija ni bilo tko iz pravosuđa neće vjerovati da nije ubila sve na otoku ako je pronađu kao jedinu preživjelu. Ubojica također drži Veru na nišanu, kako bi ju zadržala na mjestu i spriječila da upozori Narracotta.



Slika 59. Ubojica drži pištolj uperen u Veru Claythorne, dok je Patrick Narracott neprimjetno ušao u sobu. Ako igrači krenu bilo kamo u smjeru žene koja drži pištolj, ubojica će čuti korake i ustrijeliti Veru. Jedini način da se Vera spasi je otvoriti svoj inventar i među predmetima odabrati polomljeni mramorni sat u obliku medvjeda, koji je opisan kao (hrv.) „veliki komad mramora“ te ga

upotrijebiti na ruci koja drži pištolj. Tim činom Patrick izbije pištolj iz ruke ubojice i spasi Veru. Valja spomenuti da su u inventaru prisutni i drugi predmeti koji u ovoj situaciji obrane i samoobrane djeluju korisno, poput štapa za hodanje s medvjedom na dršci, čaše za viski, itd.

Kao što gore navedena slika prikazuje, ponovno je riječ o pravovremenoj reakciji u pravo vrijeme, koja je moguća ako i samo ako smo nešto ranije (odmah prije žurnog odlaska na liticu te potencijalnog spašavanja Lombarda) pokupili razbijeni mramorni sat u obliku medvjeda, koji je korišten da se s balkona ubije jedan od likova, korumpirani policijski detektiv Blore. Taj i samo taj predmet moguć je da se razoruža ubojica koji može ubiti Veru Claythrone. Razumna dedukcija i opažanje omogućuje nam da vidimo, da bi u kontekstu situacije, za razoružavanje ubojice jednako učinkoviti, u spomenutom kontekstu, bili i štap s medvjeđom glavom, čaša za viski, drvena kutijica i svemu tome slično. Tematski gledano, možda je moguće reći da je spomenuti komad mramora bilo jedno od ubojičinih oružja, te je stoga potrebno razmišljati kako okrenuti ubojičine alate protiv nje same, što dodaje element situacijske ironije. Međutim, takvo što nije spomenuto ni ranije prisutno na bilo koji način u dijalogu ili kontekstu igre, zato nema osobit značaj ukoliko se kao princip uvodi tek u posljednjoj igrivoj sceni igre. S ludičkog, ali i naratološkog gledišta, ovdje se stoga radi o klasičnom *brutforsanju* rješenja određene situacijske zagonetke, u kojoj je jedno i samo jedno rješenje pravo. Kontekstualno, logički, tematski i narativno gledano, nije uopće jasno zbog čega je samo jedan predmet, to jest, jedno rješenje ispravno, budući da bi se mogli poslužiti i drugim predmetima. Dakako, do rješenja je moguće doći ukoliko pokušamo odabrati svaki predmet koji Narracott ima kod sebe, a zatim ga koristiti na ruci ubojice koja drži pištolj. Ukoliko smo pokupili polomljeni komad mramora, prije ili kasnije ćemo biti u pravu.

Navedena situacija ima drugačije posljedice, s obzirom da u jednom završetku Vera Claythrone preživi, a u drugome biva ustrijeljena metkom iz revolvera.

Spomenuto rješenje zagonetke zaista nije nemoguće ni potpuno nelogično, no s etičke strane, ponovno nije riječ ni o kakvom izboru, već isključivo o pravovremenoj reakciji s točno određenim predmetom. S obzirom na bliskost svakodnevnoj uporabi predmeta i ipak, do neke mjere, kontekstualno logičnom rješenju, ovdje nije moguće govoriti o *moon* logici (ili developerskoj logici). Međutim, disonanca ipak postoji. Spomenuta situacija je dijaloški postavljena tako da bi vjerojatno trebala biti ograničena vremenom, budući da se spomenuta ubojica očigledno planira upustiti u potragu za Narracottom, te bi se s vremenom vjerojatno okrenula prema vratima (ili jednostavno ustrijelila Veru ukoliko bi se predomislila). Umjesto toga, ubojica i Vera jednostavno tamo stoje, dok igrači imaju neograničeno vrijeme da pokušaju upotrijebiti svaki predmet koji imaju sa sobom. Također, ako se pokuša iskoristiti krivi predmet, lik Narracott sam izjavi: „Moram nešto učiniti *brzo*, ali to nije pravo rješenje!“ S druge strane, dakako da igračima umnogočemu olakšava to što nisu opterećeni vremenom, kao i time što ubojica jednostavno stoji na mjestu. Takvo što samo dodatno naglašava disonantnu prirodu situacije u igri, pojačava nerealni dojam i čini očitim *brutforsanje* koje je potrebno da se dođe do rješenja, ako se slučajnim odabirom ne odluči prvo iskoristiti komad mramora. Etički gledano, rješavanje zagonetke na navedene načine, igrače ne dovodi do inovativnih pitanja koja mogu voditi u samospoznaju, niti pojačava subjektivacijsku osviještenost na bilo koji način. S narativnog, etičkog i filozofskog gledišta, navedeno se može smatrati štetom budući da igra obiluje etički duboko kompleksnim moralnim situacijama u koje se ,očigledno, osim površnog spomena u dijalogu i degradirajući izbor u običnu situaciju „reagiraj u pravo vrijeme“, ne usudi ulaziti na bilo koji dublji način.

6. Zaključci

Radi lakšega izlaganja i preglednosti, zaključke ovoga rada možemo podijeliti na dvije skupine. Prvu skupinu čine zaključci koji se tiču narativnog dizajna izbora u videoigrama, koji mogu poslužiti raznim svrhama: u produkcijama, kreativnom pisanju scenarija, kvalitetnijem recenziranju, kritičkom i kritičarskom pisanju o mediju videoigre. Spomenuta prva skupina uključuje i tipologiju izbora, kao i metode njihova detektiranja u videoigrama. Druga skupina zaključaka tiče se filozofije i općenito humanističkog pogleda na medij videoigre, a ponajviše etike i suvremenoga etičkog pristupa mediju videoigara, koji također ilustriraju i ukazuju na značajnu potrebu dublje, detaljnije i osviještenije humanističke analize video igara u suvremenom svijetu. Također, prvo, i nadolazeće, potpoglavlje ponoviti će ključne točke doprinosa ovoga rada i njegove hipoteze.

6.1. Ponovno razmotren doprinos rada i hipoteze

Pri uvodnom dijelu rada, navedeno je pet (5) hipoteza što ih ovaj rad istražuje. *Prva hipoteza* rada jest da je mehanicističko razmišljanje u narativnom dizajnu uzročno povezano s narativnom nepravednošću. Spomenuta je teza u radu potvrđena, ponajviše u potpoglavljima 2.8. i 2.9., kao i u studijama narativnog dizajna videoigara koje rad smatra narativno nepravednim, što je pokriveno u opsežnome potpoglavlju 5.2., između stranica 212 i 269.

Druga hipoteza jest da disonanca u videoigrama nije samo ludonoarativna, već i tematska, psihološka, emotivna, kao i etička (među ostalim mogućim vrstama disonance). Spomenuta hipoteza, također, stoji kao potvrđena, a osobita joj je pažnja posvećena u poglavlju o narativno nepravednom dizajnu, posebno u potpoglavlju 5.1., između stranica 207 i 211. Ovaj si rad, također, ne uzima za pravo postavljati to kakva sve disonanca u videoigrama može biti, već samo detektira i predstavlja neke daljnje vrste disonance, koje su očito duboko prisutne u videoigrama, a osobito promatra ono što bi mogli nazvati etičkom disonancom.

Treća hipoteza jest da je narativna pravednost dokaziva osobina dizajna izbora, a koja se dokazuje kombiniranjem kriterija eksplicitnosti, kontekstualne suvislosti i odnosa pravila igre i priče. Ova hipoteza, također, stoji potvrđena. Dokaz su tome uspješno **pomno čitanje** učinjeno na primjeru videoigre *Grad Theft Auto IV* u potpoglavlju 2.3., između stranica 24 i 29, kao i potpoglavlje 4.3., između stranica 201 i 204, a što navodi metode za iščitavanje izbora u videoigrama koje imaju, prema ovome radu, uspješan i dovoljno transparentan narativni dizajn. Dakako, dokaz tome jest i čitavo potpoglavlje 4.2., koje navodi i dodatno objašnjava primjere transparentnoga narativnog dizajna na određenom dijelu odabranog korpusa videoigara. Jedini komentar pri ovoj (trećoj) hipotezi je da namjera ovoga rada nije govoriti o nekom univerzalnom, jedinstvenom mjerilu, skali ili „potpuno egzaktnoj" mjerljivosti. Zbog iznimne nijansiranosti i subjektivnosti igrača – kao i ,do neke mjere, umjetničke prirode samog medija narativne videoigre – ne možemo, a vjerojatno niti ne trebamo, pokušavati odrediti egzaktne granice (ne)transparentnoga i (ne)pravednog narativnog dizajna. Međutim, teza svakako stoji, budući da je putem određenih tehnika – poput *pomnoga čitanja*, dubinskog promatranja pravila igre u međuodnosu s pričom i *detektiranjem potencijalne disonance* – narativna (ne)pravednost dokaziva pojava koju se može razumno argumentirati.

Četvrta hipoteza jest da medij videoigre dopušta etičko-estetsko izvanpravno promišljanje koje u drugim narativnim medijima nije moguće na istom stupnju. Hipoteza stoji dokazana, osobito zbog toga što se kroz čitav rad provlači tematiziranje i argumentiranje izbora, a osobit je dokaz u potpoglavljima koja tematiziraju medij filma, poput potpoglavlja 3.8., između stranica 117 i 126. Rad prikazuje kako se, unatoč značajnom utjecaju i sličnostima između kinematografije i narativne videoigre, videoigru svakako može promatrati ontološki i etički posebno, upravo zbog utjecaja što ga igrači mogu imati na samu radnju i narativne posljedice, za razliku od filma. Također, to dokazuje i

filozofska, etička i estetička srž rada, koja se nalazi u poglavlju 3., pod naslovom „Etički aspekti suvremenih videoigara, etičko-estetsko tumačenje“, i koje se proteže od stranica 81 do 126.

Peta hipoteza jest da osoba koja igra videoigru nije samo primatelj već i aktivni reinterpretator, čime se Ecov model *otvorenoga djela* primjenjuje na medij videoigre. Dublji uvid u nepostojanje idealnoga čitatelja, kao i paralela s nepostojanjem idealnog igrača (str. 131), dokazuje Ecovo stajalište pozicioniranjem spomenute teze u kontekst videoigre. Spomenuta hipoteza se dokazuje i kao točna pri detaljnome obrazloženju subjektivacije o kojoj govori Giorgio Agamben i odnosu prema videoigri kao prema aparatu određene vrste, osobito između stranica 107 i 112. Također, Badiouovo problematiziranje etičkog događaja koje ovaj rad situira u videoigru (str. 103 - 107), kao i McLuhanovo naglašavanje neizbježnosti sudjelovanja pojedinaca u suvremenom električnom dobu (str. 91. - 100.) ukazuju na konstantnu aktivnu reinterpretaciju sadržaja korisnika, koje je simptomatično za videoigru, kao i za suvremeno električno doba.

6.2. Zaključci povezani s izborom u videoigrama

Osnovno i ključno svojstvo tipologije izbora što ga predstavlja ovaj rad, je razlikovanje narativnih i nenarativnih izbora. Kao što smo ranije spomenuli, nenarativni su izbori oni koji su ograničeni samo na sferu ludičkog svijeta igre i koji ni na koji način ne doprinose priči i narativu igre. Primjer takvoga nenarativnog izbora je izbor odjeće ili boje automobila za glavni lik u igri *Grand Theft Auto IV*. Isto tako, rad je uspostavio kako se narativni izbori među sobom mogu podijeliti na: 1) *narativne izbore s ograničenim posljedicama* i 2) *narativne izbore s krajnjim posljedicama*. Mogu biti i izraženi s varijabilnom količinom eksplicitnosti i implicitnosti – postoje *eksplicitni izbori* (s krajnjim ili ograničenim posljedicama), *implicitni izbori* (s krajnjim ili ograničenim posljedicama), kao i *potpuno prešućeni ili potpuno implicitni izbori* s krajnjim ili

ograničenim posljedicama. Rad, također, uzima u obzir kako se pretjeranom eksplicitnošću korisničkoga sučelja i stvorenoga svijeta značajno gubi imerzivnost i, uopće, uvjerljivost stvorenoga svijeta. Izbor s krajnjim posljedicama vodi do drugačijega završetka priče i narativnoga dijela igre, dok izbori s ograničenim posljedicama utječu na manji dio priče, ali ne i na njezin krajnji ishod. Rad je, također, razmotrio i eksplicitno naveo primjere „narativnog pritiska" koji se pojavljuju ako je riječ o videoigrama smještenima u širi, već postojeći narativni svijet (kao što je, primjerice, *Star Wars* univerzum). Ludički, narativno i filozofski gledano, izbori u spomenutim videoigrama – koji se odvijaju unutar šire franšize i narativnog univerzuma – ispadaju mogući, uz to što otvaraju prostor za potencijalno različito tumačenje već postojeće narativne građe spomenutoga izgrađenog univerzuma. Kao ključna – krajnje štetna i još uvijek suviše prisutna pojava – analizirana je *moon logika* (poznata kao i developerska logika), okarakterizirana kao neizbježno paradoksalna i nepravedna pojava koja značajno umanjuje umjetničku, intelektualnu, emocionalnu i kulturnu vrijednost videoigre u kojoj je prisutna.

Kao najveća zabluda i pogreška unutar narativnog dizajna igre predstavljena je „igra koja ne teče dalje" i koja samu sebe doživljava puko mehanicistički, poput križaljke, Rubickove kocke ili slične zagonetke. Spomenute igre koje ne teku dalje su na taj način, suprotstavljene izravnom životnom iskustvu koje neizbježno uvijek „teče" i ide dalje bez obzira što napravili. Kao ilustrativan i eksplicitan primjer igre koja se nepovratno zaustavlja ako točno određeni slijed radnji nije učinjen navedena je *King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder!*, premda je postojanje sličnih narativnih principa također detektirano i u novijim igrama, poput *Fallout 3* i *Planescape: Torment*. Igra koja ne teče dalje ilustrativan je prikaz mehanicističkog načina razmišljanja o dizajnu igara, koji i dan danas još uvijek duboko određuje igre, kao i čitave serijale i franšize videoigara.

Pozivajući se na tradiciju proučavanja ludonarativne disonance, rad je detektirao i predstavio disnonancu određene vrste (ne nužno ludonarativne) koja se pojavljuje u odabranim igrama. Također, demonstrirao je i jasnu vezu između lošega i problematičnog narativnog dizajna i pojave disonance u videoigrama, bez obzira bila spomenuta disonanca tematska, psihološka ili etička. Etički gledano, duboko je problematično istraživati filozofski i psihološki nijansirane teme poput roditeljstva, žalovanja za bliskom osobom, dječje patnje, vjerskoga fanatizma, osobne (i krvne) osvete i sličnog ukoliko se prema igraču postavljaju zadaci koji tematski ni najmanje ne odgovaraju niti zapravo imaju bilo kakve izravne veze s onime o čemu se u priči igre zapravo govori. Unutar polja videoigara, svakako je problematičan i potpuno instrumentalizirani, čisto ludički moral, gdje se „isplati“ biti dobar (ili loš, ovisno o željenom benefitu i posljedici) no spomenuta (ne)djela nemaju nikakav utjecaj niti posljedice na dublju tematsku i narativnu srž igre.

Rad je, također, na primjeru pažljivo odabranih videoigara pokazao određene spoznajno-deduktivne metode kojima je moguće iščitati postojanje izbora, osobito ukoliko je on nešto implicitnije predstavljen unutar izgrađenoga svijeta neke videoigre. Među tim metodama možemo izdvojiti sljedeće: 1) slušanje i čitanje dijaloga, uz iščitavanja ili čitanje uputa korisničkoga sučelja, 2) slušanje i čitanje dijaloga i iščitavanje dramskih funkcija, poput npr. tragikomedije i ironije, 3) poznavanje i pozivanje na iskustvo iz stvarnoga svijeta, 4) usporedba s drugim narativnim medijima, npr. filmom, serijom ili knjigom, 5) retroaktivno učitavanje spremljene pozicije radi boljega razumijevanja narativa, 6) iskrenost prema svojim osobnim etičkim vrijednostima, 7) franšizni pogled unatrag, 8) spekulativno mišljenje kroz imaginaciju, 9) metoda eksperimenta. Kao što je ranije napomenuto, spomenuti popis nije konačan, a autor se ovog rada nada daljoj raspravi u vidu spomenutih metoda. Spomenute metode, isto tako, mogu biti od pomoći narativnim dizajnerima i scenaristima pri razvoju i dizajnu izbora,

kao i sprječavanju disonance pri igranju i doživljaju igre. Mogu biti i od pomoći igračima i igračicama, kako za usporedbu sa njihovim iskustvom, tako i za bolju pripremu pri susretu s novim igračkim izazovima. Također, mogu biti od pomoći razvojnim programerima pri dizajniranju neposrednoga okoliša u kojima se spomenuti izbori odvijaju ako se radi o igri koja u sebi sadrži autentični izbor.

6.3. Zaključci iz perspektive etike, estetike i filozofije

Videoigre svoj postanak i postojanje duguju tehnici i razvoju tehnologije. Međutim, svoju današnji uspjeh, rasprostranjenost u svim slojevima društva, kao i ekonomski, umjetnički i transformativni humanistički potencijal izuzetno duguju svome humanističkom, književnom i umjetničkom sadržaju. Postojanjem autentičnoga narativnog izbora u videoigrama, humanistički i društveni potencijal videoigara samo se pojačava. Dakako, iznimno relevantni, zanimljivi i važni za daljnje razmatranje ostaju ekonomski, pravni i društveni aspekti koji se tiču postojanja videoigara i njezine industrije, premda oni nisu tema ovoga rada. Filozofija i etika imaju mnogo veze s pravnim, kao i izvanpravnim aspektom esencijalne kreativnosti i stvaralačkoga potencijala videoigara.

Upravo zbog toga što su videoigre proizvod ljudske djelatnosti, one imaju i posebnu i ključnu vezu s ljudskom etikom, obrascima mišljenja, djelovanja i zaključivanja. Ovaj rad spomenuo je samo neke od ključnih dodirnih točki filozofije i etike s dizajnom, narativom i pripovijedanjem videoigara, s osobitim naglaskom na *autentični izbor*. Izbor je središnji pojam ljudskog djelovanja, kako za čovjeka, tako i za čitavu političku, pravnu, filozofsku i etičku misaonu ljudsku tradiciju. Sloboda izbora jest sintagma koja se gotovo svakodnevno čuje u medijskom i političkom diskursu, što daje zaključiti kako je izbor nešto što temeljito određuje naše individualno i društveno postojanje i funkcioniranje. Nije stoga nikakvo čudo da izbor sve više pronalazi svoj izričaj u videoigrama. Dakako, izbor u videoigrama mora se napisati, narativno dizajnirati i kontekstualizirati, što je moguće učiniti na razne načine. Čini se da je to moguće

učiniti narativno uspješnije, ili pak, s mnogo manje uspjeha i imerzije. Humanističku srž razmišljanja o vezi izbora i sloboda u estetičkoj sferi u radu predstavlja Umberto Eco, svojim shvaćanjem „otvorenoga“ djela, čije se poimanje otvorenosti i stalne (re)interpretacije umjetničkoga djela simptomatično iznimno podudara s videoigrama u kojima postoji autentični narativni izbor. Također, u vidu poimanja videoigre kao medija uopće, značajan je Marshall McLuhan, svojom dijagnozom medija kao poruke, što je zanimljivo za daljnja istraživanja – budući da videoigra pokazuje odlike hladnoga, kao i vrućega medija. Uz to, McLuhanova perspektiva nudi poveznicu s onime što ovaj rad razmatra kao „mehanicističko“ shvaćanje i dizajniranje videoigre, budući da je doba što ga civilizacijski prolazimo zapravo *elektroničko doba*, a ne više mehanicističko. Navedeno se podudara s estetičkim i političkim razmišljanjem Waltera Benjamina, čije teorije se isto značajno podudaraju s videoigrama koje su krajnje ilustrativni primjer umjetničkoga djela u dobu tehničke reprodukcije – kao i tehničke produkcije. Tehnička i tehnološka produkcija upravo je ono što proizvodi medij videoigre, a spomenuti medij može se tehnički reproducirati. Spomenuta tehnička i tehnološka produkcija u sebi može sadržavati pripovjedačke tehnike i narativnu posebnost kojima se postiže – baš kao što kaže Benjamin – *izvanpravno tumačenje i promišljanje etike izvan pravnog sustava*, budući da je, barem unutar tehničkih okvira videoigre, moguće dizajnirati etički sustav koji je sasvim drugačiji od našega (ili gotovo identičan našemu), na izravniji i imerzivniji način nego što je to moguće u knjizi ili u srodnom mediju filma. Dakako, značajan dio spomenutoga izgrađenog etičkog sustava bio bi *autentični izbor*, kao i njegove posljedice. Čini se da videoigre kao medij tek naslućuju mogućnost onoga što možemo nazvati *eksperimentalno igranje s pravom*, budući da svaka videoigra po definiciji i ontološki u sebi neizbježno sadrži određeno igranje. Čini se kako Benjaminova perspektiva predstavlja beskonačno mnogo izgrađenih svjetova unutar videoigara, svaki s isto toliko

autentičnih narativnih izbora, o kojima će svaki igrač ili igračica imati svoju individualnu ljudsku i etičku perspektivu.

Nadalje, to se podudara s perspektivom Alaina Badioua, koji također razmatra potrebu postojanja izvanpravnoga i ne-univerzalnog promatranja etike, kao i to da je etika neodvojiva od samih situacija. Rad je pokazao kako videoigra može upravo tomu doprinijeti, izgrađujući bezbroj mogućih situacija na krajnje imerzivan i izravan način, donoseći mislećim i igračkim subjektima diljem svijeta mogućnosti razmišljanja o spomenutim situacijama i vlastitim izborima unutar spomenutih situacija.

Agambenovski rečeno, videoigre na taj način u vidu etike mogu potaknuti promišljanje o do tada nepromišljanim problemima, zatim osvještavanje, bolje upoznavanje sebe i svojih vrijednosti, kao i subjektivaciju čovjeka. Nadalje, Agambenovo problematiziranje pojma „aparat“ uopće, navodi kako bi kao korisnici tehnologije (kao i narativni dizajneri, scenaristi i razvojni programeri) trebali biti svjesni određene desubjektivacije što ih tehnološki (i drugi) aparati povlače sa sobom. Međutim, videoigra svojom aktivnom naracijom, kao i humanističkim dizajnom, uz slobodu izgradnje interaktivnoga i imerzivnog svijeta, može aktivno doprinijeti i dodatnoj subjektivaciji samih igrača i igračica, ako se ne pristane na pasivnu ulogu običnog korisnika tehnologije, te ako se u svijetovima koji su stvoreni putem videoigara aktivno promišljaju vlastiti izbori, kao i izbori uopće. Etički gledano, tu svoju ulogu trebaju odigrati i scenaristi, narativni dizajneri i programeri video igara, koji nijansirane, kompleksne i slojevite etičke situacije i dileme znaju predstaviti igračima na primjeren način.

Nadalje, estetički gledano, rad ne propušta priliku navesti brojne sličnosti sa srodnim medijem filma. Ovdje je rad uveo potencijalno potpuno novi pojam u filmsku kritiku i terminologiju, a to je *metaizbor gledatelja* koji se događa u slučaju postojanja više istovrijednih inačica jednoga te istog filma, sa značajno drukčijim ishodima i razrješenjima njegove radnje. Rad ne propušta primijetiti

kako filmskome mediju izbor nije potpuno stran, budući da u radu spomenuti filmovi (*Slučajnost, Lola Rennt* i *Right Now, Wrong Then*) s autorskim i umjetničkim pečatom svakako imaju u sebi (uglavnom različite) varijante ishoda – doduše, unutar jednoga filma, što se značajno razlikuje od prijašnje spomenutoga metaizbora gledatelja u slučaju postojanja više inačica istoga filma.

Etički i estetički, videoigre su izuzetno značajni medij za suvremeno doba, koji sa sobom povlači duboku odgovornost narativnih dizajnera, scenarista i razvojnih programera. Načelno, ovaj rad i autor ovih redaka svakako uzimaju narativni izbor unutar videoigara kao nešto dobrodošlo i kao značajno etičko, estetičko i tehničko dostignuće. Međutim, narativni dizajn ima i neke skrivene strane, što ih je ovaj rad također obrazložio. Radi boljega razmatranja odgovornosti narativnog dizajnera kao i potencijalne problematičnosti narativnih izbora unutar videoigara, treba imati na umu i dalje razmatrati problematiku videoigara u nastavcima. Rad je pokazao i nekoliko puta spomenuo, kao vodič za potencijalne buduće rasprave, koliko etičko, estetičko i tehničko dostignuće narativnog izbora može postati problematičnim, ukoliko se promotri s gledišta slobodne volje igrača, kao i igračevih stajališta, mišljenja, osjećaja, te etičkih načela. Spomenuta problematika poštovanja *slobodne volje igrača* dolazi do izražaja kada se, primjerice, producira i kreira izravni nastavak videoigre koja je u originalu imala nekoliko potpuno različitih ishoda i završetaka. Sadašnja faza razvoja videoigara došla je do toga da je potrebno značajno u obzir uzimati slobodnu volju igrača i njihove izbore ukoliko se želi producirati nastavak neke videoigre – s obzirom da su igrači mnogo više od običnih korisnika, ako želimo govoriti o subjektivaciji bilo kakve vrste ili barem spriječiti desubjektivaciju. Sve to se izuzetno i simptomatično slaže s Ecovom perspektivom s početka druge polovice prethodnoga (dvadesetog) stoljeća o sve jačem, dubljem i značajnijem sudjelovanju čitatelja i publike u recepciji umjetnosti, kao i s time da je svako ponovno čitanje (ili učitavanje, u slučaju videoigara) određena reinterpretacija. Iz

druge naratološke perspektive, a koju navodi Tzvetan Todorov, čini se da se potpunim prešućivanjem izbora također oduzima i značajno narušava naratološki model redoslijeda i transformativnosti, budući da se igračima oduzimaju i prešućuju određeni narativni koraci. O čimbeniku *otvorenosti* u stanju suvremene umjetnosti na kakvom inzistira Eco, svjedoči i ranije spomenuti *metaizbor gledatelja* u vezi s različitim verzijama filma. Čini se neizbježan zaključak da današnja umjetnost i čitava kulturno-umjetnička (kao i tehnološka) produkcija uopće, zahtijevaju obrazovaniju, angažiraniju i zainteresiraniju publiku.

U vrijeme pisanje ovoga rada, nalazimo se u svijetu u kojemu industrija videoigara prolazi brojne promjene; međutim, čini se kako spomenuta industrija nema namjeru stati. Ovo je vrijeme je kada određene videoigre pronalaze svoje mjesto kao dio školskoga kurikuluma. Studiji dizajna videoigara, također, prema riječima i dojmovima određenih scenarista, sada značajno nalikuju filmskim školama i akademijama. S obzirom na svakodnevnost zbilje, kao i ako uistinu promotrimo ono što se odvija, a ne samo ono što propisani školski kurikulum, stručnjaci na državnoj televiziji ili nekakva teorija kažu da bi se trebalo odvijati, opažamo da ljudi provode značajan dio svog vremena uz videoigre. To dakako vrijedi ponajviše za mlađe ljude, međutim – to već neko vrijeme nije nešto isključivo generacijski specifično. Naraštaji ljudi raznolikih dobi već su odrasle uz videoigre kao značajan dio života. Mnogo je ljudi tijekom svoga odrastanja, a i mnogo kasnije, posvetilo vrijeme videoigrama, svladavajući tako njihove izazove, učeći strane jezike i osnove informatičke tehnologije, a, osim toga, putem njih stvarajući određenu perspektivu i (su)kreirajući svakodnevicu, zajednicu i javnu sferu. Bez sumnje je mnogima spoznaja da priču mogu povesti u sasvim novome smjeru bila veliko otkriće, koje se u mnogočemu znakovito odražava na našu stvarnost, spoznaje o slobodnoj volji i ljudskome djelovanju uopće.

Videoigre su medij koji je, bez obzira što nismo do kraja ovladali svim njihovim funkcijama, sada već duboko s nama i čini se da njihova prisutnost i integracija postaje sve jača. Stoga je potrebno posvetiti vrijeme njihovoj temeljitoj i dubokoj humanističkoj analizi. To je potrebno, budući da su videoigre samim svojim postojanjem i upotrebom već odavno dio uglavnom neslužbenoga humanističkog obrazovanja i kurikuluma. Time su postale dio života mnogih, bez da su ikakve političke, vjerske, obrazovne ili tehnološke autoritete i stručnjake išta pitale.

LITERATURA

KNJIGE

Agamben, Giorgio, *What is An Apparatus and Other Essays*, Stanford University Press, 2009.

Agamben, Giorgio, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*,Stanford University Press, 1995.

Agamben, Giorgio, *State of Exception*, The University of Chicago Press, 2003.

Badiou, Alain, *An Essay on Understanding of Evil*,Verso, 2001.

Barišić, Ilija, *Filmski diskurs u videoigrama - modaliteti vizualnog izlaganja novih medija*, doktorski rad, Filozofski fakultet Zagreb, 2017.

Benjamin, Walter, *Umjetničko djelo u doba svoje tehničke reproduktivnosti*, (prvo izdanje 1936.), Matica hrvatska, 1968.

Benjamin Walter, *The Right to Use Force, Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1 (1913-1926)*, The Belknap Press of Harvard University Press, London

Benjamin, Walter, *Imagination, Walter Benjamin Selected Writings, vol. 1 (1913-1926),* The Belknap Press of Harvard University Press, London

Bukač, Zlatko, *Digitalna književnost i videoigre,* AGM, Zagreb, 2025.

Derrida, Jacques, *Of grammatology* (1967.), Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, 1974.

Eco, Umberto, *The Role of the Reader*, Indiana University Press, Bloomington, 1979.

Eco, Umberto, *The Open Work*, President and Fellows of Harvard College, 1989.

Galloway, Alexander, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture,* University of Minnesota Press, 2006.

Horvat, Jasna, *Kružnost u kreativnoj industriji*. Književna revija, svezak 59, (str. 7. - 26.), Osijek, 2019.

Horvat, Mijoč, Plaščak,*Kružna kreativnost u turističkom i gospodarskom povezivanju gradova-utvrda Eugena Savojskog*,Hrvatska izvan domovine IV, Centar za istraživanje hrvatskog iseljeništva, (str. 313.-319.), Zagreb, 2022.

Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,*2005., The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England [Kindle izdanje]

King, Stephen, *Carrie*, Doubleday, United States, 1974.

Krivak, Marijan, *Suvremenosti*, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet, 2012.

Lafrance, Jean-Paul,*Games and Players in the Electronic Age. Tools for Analysing the Use of Videogames by Adults and Children, Reseaux: The French Journal of Communication*, (str. 299. - 331.) 1996.

Lukić, Milica i Lendić, Slaven, *Comic Book Esthetics as a Literary Form in the Circular Creativity Process,* Lingua Montenegrina, god. XV/2, br. 30, (str. 277. - 311.), Cetinje, 2022.

Maravić, Manojlo,*Totalna istorija video-igara*,Clio, Beograd, 2021.

McLuhan, Marshall, *Razumijevanje medija*,Golden marketing – tehnička knjiga, Zagreb, 2008.

Sicart, Miguel, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013. [Kindle izdanje]

Spajić, Iris, *Kriza obitelji u njemačkoj, hrvatskoj i engleskoj drami prve četvrtine 21. stoljeća***,** doktorski rad, Filozofski fakultet Osijek, 2024.

Todorov, Tzvetan, *The 2 Principles of Narrative,* Diacritics, Vol 1., No. 1, 1971. Johns Hopkins University Press

Turković, Hrvoje, *Filmske marginalije*, dpkm, Zagreb, 2024. (drugo izdanje)

Turković, Hrvoje, *Teorija filma*, Meandermedia, Zagreb, 2012.

Vigato, Matija, *Narativ i videoigre*,Čemu: časopis studenata filozofije, 2019.

Vigato, Matija, Vigato, Teodora, *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak*,Dani Hvarskoga kazališta: Građa i rasprave o hrvatskoj književnosti i kazalištu, 2021.

Williams, Walt,*Significant Zero: Heroes, Villains and the Fight for Art and Soul in Video Games*, Atria Books, 2017.

MREŽNI IZVORI

Alex Polyak, *There is No Canonical Ending in GTA IV*, 25. srpnja, 2025. izvor: https://www.youtube.com/watch?v=tsi2OXcOJiE, podaci preuzeti 20. svibnja, 2026.

Archer, Morgan, *Analysis: Spec Ops: The Line*, 21. svibnja, 2017., izvor:https://medium.com/@mrgnarchr/spec-ops-the-line-a-semiotic-analysis-ae47023888ab

Ashens, *The Dark Side of Moon Logic*, 1. veljače, 2024., https://www.youtube.com/watch?v=m7nk_Apf35A&t=442s,podaci preuzeti 8. svibnja, 2026.

Blunt, James, *Same Mistake*, album*All the Lost Souls*(2007.),Atlantic, Custard

fiftyfour, Spec Ops: The Line – An Anti-Game Game, 25. kolovoza, 2024. izvor: https://www.youtube.com/watch?v=gsnxJjrIP7U,podaci preuzeti 10. svibnja, 2026.

Flachett, Chris, *Run Lola Run 25 Years Later: Life and Death in Choices, Big and Small*, *FilmObsessive*,2023.izvor: https://filmobsessive.com/film/film-features/film25yl/run-lola-run-25-years-later-life-death-in-choices-big-small/,podaci preuzeti 9. travnja, 2026.

Feldman, David, *The Psychology of Star Wars: Dark Side Edition*, Psychology Today, 2018.

Gratton, Kyle, *Red Dead Redemption 2 Cost Roughly $540 Million to Make* ScreenRant, 21. kolovoza, 2021.

Haffenden, Andrew, *Silent Hill Memories*, https://www.silenthillmemories.net/sh2/endings_en.htm#Rebirth, podaci preuzeti 11. listopada, 2025.

Hocking, Clint, *Ludonarrative Dissonance in BioShock*, Click Nothing: Design from a Long Time Ago, izvor: https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/, podaci preuzeti 26. ožujka, 2026.

Jocić, Miloš, *Ludonarativna disonanca: teorija, poetika i stvaralački izazovi* (Studije video-igara 2021.), izvor: https://miloshjocic.com/2021/12/17/ludonarativna-disonanca-teorija-poetika-i-stvaralacki-izazovi-studije-video-igara-2021/, podaci preuzeti 25. ožujka, 2026.

Laidlaw, Marc, *On Games: Sekiro and a Plague Tale*, 17. travnja, 2022., izvor: https://www.marclaidlaw.com/on-games-sekiro-and-a-plague-tale/, podaci preuzeti 17. siječnja, 2026.

MacLeod, Riley, *I Accidentally Got The Worst Ending In The Witcher 3*, Kotaku, 2017.

Matulef, Jeffrey, *Miyazaki won't be directly involved in Dark Souls 2, doesn't want too many sequels*, Eurogamer, 29. siječanj, 2013., podaci preuzeti 9. travnja, 2026.

Mercal, Andrew, *Video Games vs Hollywood: Gaming Revenue Soars Past Movies in 2025*,1. kolovoz, 2025., izvor:https://id-times.com/news/industry-analysis-lists/video-game-industry-2025/, podaci preuzeti 9. travnja, 2026.

Miller, Greg, *GTA V: Burning Questions Answered*, 17. studeni, 2012., izvor: https://www.ign.com/articles/2012/11/17/gta-v-burning-questions-answered, podaci preuzeti: 16. veljače, 2026.

Novak, Sonja et. al., *Askins21* (Analiza sustava u krizi i nove svijesti u književnosti 21. stoljeća), Filozofski fakultet Osijek, https://askins21.ffos.hr, podaci preuzeti 15. svibnja, 2026.

Outsidexbox, *7 Times You Made the Game Unwinnable Through Stupidity*, https://www.youtube.com/watch?v=OwIxXdZ1pi4&t=607s,podaci preuzeti 8. travnja, 2026.

PushingUpRoses, *Did Moon Logic Kill Adventure Games*,28. siječnja, 2017., https://www.youtube.com/watch?v=zpiAFd9OkHY&t=294s, podaci preuzeti 8. travnja, 2026.

Reparaz, Mikel, *Prince of Persia – Creating The Sands of Time Trilogy*, 10. listopada, 2024., izvor:https://news.ubisoft.com/en-au/article/3oAqiLg5k7GazIw5OWYTO2/prince-of-persia-creating-the-sands-of-time-trilogy, podaci preuzeti 9. listopada, 2025.

Small, Zachary, *Video Games Can't Afford to Look This Good*, New York Times, 26. prosinca, 2024., izvor: https://www.nytimes.com/2024/12/26/arts/video-games-graphics-budgets.html, podaci preuzeti 17. siječnja, 2026.

Shaolin Yuntai Team, *Wu De – The Art of the Warrior: Virtues for a Fulfilling Life,* Shaolin Yuntai Blog, 2023.

Shi Heng Yi, *Shaolin WuDe 武德 - The Shaolin Virtues*, 29. ožujka, 2020.,izvor: https://www.youtube.com/watch?v=2bWIOG035eY,podaci preuzeti 17. siječnja, 2026.

Super Eyepatch Wolf, Why You Should Play Silent Hill 2, 30. listopada 2016., https://www.youtube.com/watch?v=ckYvsSjV99A,podaci preuzeti 30. listopada, 2025.

FILMOGRAFIJA

Bress, Eric, Gruber, Jonathan, *Butterfly Effect*, 2004.

Chan-wook, Park, *Oldboy*, 2003.

Fincher, David, *Klub boraca*, 1999.

Kieslowski, Krzystof, *Slučajnost*, 1987.

Linklater, Richard, *Before Sunrise*, 1995.

Linklater, Richard, *Before Sunset*, 2004.

Linklater, Richard, *Before Midnight*, 2013.

Lucas, George, *Nova nada*, 1977.

Lucas, George, *Carstvo uzvraća udarac*, 1980.

Lucas, George, *Povratak Jedija*, 1983.

Nolan, Christopher, *Batman Begins,* 2005.

Nolan, Christopher, *The Dark Knight,* 2008.

Nolan, Christopher, *The Dark Knight Rises*, 2012.

Ramis, Harold, *Groundhog Day*, 1993.

Sang-soo, Hong, *Right Now, Wrong Then*, 2015.

Scott, Ridley, *Blade Runner*, 1982.

Tykwer, Tom, *Lola rennt*, 1998.

LUDOGRAFIJA

And Then There Were None, AWE Productions, The Adventure Company, 2005., PC

Catherine: Full Body, Atlus, Sega, 2019., PlayStation 4

Dark Forces 2: Jedi Knight, LucasArts, 1997., PC

Detroit: Become Human, Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment, 2018.

Dishonored, Arkane Studios, Bethesda Softworks, 2012., PlayStation 4

Fallout 3, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008., PC

Far Cry 6, Ubisoft Toronto, Ubisoft, 2021., PlayStation 4

Half-Life, Valve, Sierra Studios, 1998.

Half-Life 2, Valve, 2004.

Ifigenija, Narodni muzej Zadar, 2024.

King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder, Sierra On-Line, 1990

Myst, Cyan, Broderbund, 1993., PC

Planescape: Torment, Black Isle Studios, Interplay Entertainment, 1999., PC

Prince of Persia: Sands of Time, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2003.

Prince of Persia: Warrior Within, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2004.

Prince of Persia: The Two Thrones, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2005.

Red Dead Redemption 2, Rockstar Games, 2018., PlayStation 4

Sekiro: Shadows Die Twice, FromSoftware, 2019., PlayStation 4

Sifu, SloClap, Kepler Interactive, 2022., PlayStation 4

Silent Hill, Team Silent, Konami, 1999., Playstation 1

Silent Hill 2, Team Silent, Konami, 2001., Playstation 2

Spec Ops: The Line, Yager Development, 2K, 2012., PC

Super Mario Bros., Nintendo R&D4, Nintendo, 1985., NES

Tetris, Alexey Pajitnov, 1988., PC

The Novelist, Kent Hudson, Orthogonal Games, 2013., PC

Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red, CD Projekt, 2015., PlayStation 4

Sažetak

Kao narativni medij, videoigre su evoluirale tijekom druge polovice dvadesetoga stoljeća, s daljnjom evolucijom koja se nastavila u dvadeset i prvom stoljeću. Jedna od ključnih scenarističkih i narativnih inovacija u narativnim videoigrama jest postojanje izbora koji mogu biti stavljeni pred igrača unutar priče. Spomenuti izbori mogu imati vrlo dalekosežne posljedice na završetak priče u videoigri. Izbori su povremeno toliko nijansirani i prepuni filozofskih i etičkih implikacija da možemo govoriti o izborima unutar suvremene narativne videoigre kao nečemu što je srodno misaonim eksperimentima u filozofiji. S druge strane, izbori ne moraju imati nikakav značaj i mogu u kontekstu priče videoigre biti beznačajni. Ovaj doktorski rad u sebi sjedinjuje nekoliko perspektiva koje čine njegov teorijski okvir. Rad u obzir uzima opću teoriju pripovjednog teksta, to jest, naratologiju. Iz naratološke perspektive, osobito zastupljeni autor je Umberto Eco, a kao dodatno utemeljenje u radu će biti spomenut i naratolog Tzvetan Todorov. S druge strane, rad uzima u obzir i teoriju igre, koja se u akademskom kontekstu naziva i ludologija, iz čije je perspektive ponajviše zastupljen autor i dizajner Jesper Juul. Također, iz perspektive ludologije, ali i praktičkog iskustva dizajna videoigara, u kasnijem dijelu rada i pri analizi korpusa referentni autor bit će i Clint Hocking, uz spomen nekolicine drugih suvremenih teoretičara igre. Naposlijetku, videoigrama se značajno prilazi iz perspektive praktičke filozofije i etike, ponajviše iz perspektive Waltera Benjamina, Giorgija Agambena i Alaina Badioua. Istraživački gledano, cilj i ključno pitanje ovoga rada jest najdublje povezano s pitanjem svojevrsne narativne pravednosti – kada možemo reći da je igra narativno pravedna po pitanju narativnih izbora koje nudi, kao i na koji način i koliko jasno uopće daje do znanja igračima da u priči postoji nekakav izbor? Rad će se pri pružanju odgovora na to pitanje služiti komparativnom metodom iščitavanja digitaliziranoga teksta i tumačenja međuodnosa u kojem tekst stoji s korisničkim i vizualnim sučeljem igara. Spomenuto iščitavanje oprimjereno je na odabranom korpusu pojedinih videoigara, a rad će argumentirati i selekciju odabranoga korpusa. Filozofska analiza etike izbora temeljena je na etičkim i estetičkim shvaćanja Benjamina, Agambena i Badioua, uz poseban osvrt na izvanpravnu etiku. Rad je multimedijalnog karaktera, zbog čega, također, u ograničenoj mjeri tematizira i filmski medij pri usporedbi s medijem videoigre. Jedan od glavnih narativno-dizajnerskih i filozofskih doprinosa rada je uvođenje i analiza pojma mehanicističkog razmišljanja u narativnom dizajnu. Rad će spomenuto razmišljanje oprimjeriti i prikazati kako je blisko narativnoj nepravednosti. Za razumijevanje narativne (ne)pravednosti važan je i pojam disonance u videoigrama. Budući da je korpus videoigara proizvedenih i objavljenih od početka postojanja vrlo velik i raznovrstan, fokus rada bit će na

videoigrama objavljenima od kraja 20. ili početka 21. stoljeća. Rad će, uz klasični teorijski i tekstualni pristup, u sebi sadržavati snimke zaslona (engl. screenshotove) s posebnim fokusom na situacije izbora i vizualna pojašnjenja kako spomenuto korisničko sučelje videoigre postojanje izbora prenosi (ili ne prenosi) igraču.

Ključne riječi: videoigra, izbor, etika, mehanicističko razmišljanje, disonanca, narativni dizajn, medij

Summary

As a narrative medium, videogames have been evolving throughout the second half of the 20th century, with an ongoing evolution that is still taking place in the 21st century. One of essential scripting and narrative innovations in narrative videogames is the existence of choice that the player can have within the story. In other words, the player decides for himself what a certain character will do or say in a certain moment of a story that is taking place within a game. The mentioned choices can have significant consequences on the story's ending within a videogame. These choices can sometimes be nuanced and loaded with philosophical and ethical implications, so much so that those choices can be considered as something akin to a thought experiment in philosophy. On the other hand, choices can have no significance nor consequences within the story. This doctoral thesis rests on several perspectives. It takes into account the general theory of narrative text, that is, narratology. From narratological standpoint, the central author is Umberto Eco. The thesis also takes into account the general game theory, also known as ludology, and thus it rests upon theories of Jesper Juul from this standpoint. Also, from the ludology standpoint but also quite close to practical field of video game design, a referred and relevant author is also Clint Hocking, especially in the later part of thesis, alongside the mention of few other contemporary game theorists. Finally, videogames are analysed from the perspectives of Walter Benjamin, Giorgio Agamben and Alain Badiou. The thesis aims to prove a certain number of hypotheses, and is guided by several key research questions, which are listed in the introductory part. From a scholarly standpoint, the essential and driving question of this thesis is deeply assocaited with a sort of a narrative fairness – when can we say that a game is narratively fair with regards to its narrative choices, and with regards to how clear does it present to the players that some kind of choice exists at all? In terms of method, the thesis will employ a comparative method of digital text analysis, as well as interpretation of interrelation in which the text stands juxtaposed to user and visual interface of the games. Close reading is also a method that is used in the

thesis. The mentioned reading will be done on a selected corpus of video games, and the thesis will also explain the logic behind the selection of corpus. The corpus also serves to demonstrate and establish a typology of certain applicable and practical tehcniques of detecting potential choice in games, with techniques also including experiment method. Philosophical analysis of ethics involving choice is based on ethical and esthetical concepts of Walter Benjamin, Giorgio Agamben and Alain Badiou, with a specific focus on extralegal ethics. This thesis is multimedial in nature, and also touches upon film medium to a limited extent, comparing it with the medium of video game. The thesis will also display contemporary tendencies of narrative video game design associated with providing and designing player choice experience. One of the thesis' central original contributions in terms of narrative design and philosophy is the concept of mechanistic thinking in narrative design. The thesis will provide examples for the mentioned thinking, and also display how close it is to narrative unfairness. For better understanding of narrative (un)fairness, the concept of dissonance in video games is also significant. Considering that the corpus of video games developed and published since their inception and creation is immense and various, the thesis will concentrate on video games published near the end of the 20th, as well as the beginning of the 21st century. This is also the time when a significant evolution in narration and choice within video game stories has taken place. A fair amount of innovative contribution of this thesis relies on examining how present are the various types of deep dissonance between the various levels of video game, including mechanical, narrative and thematic levels, which is examplified by an in-depth analysis of certain video games.The thesis will also show how this pattern, which is also conditioned by mechanistic thinking, and is present through decades of video game design.Alongside classic theoretical and textual approach, the thesis also includes visual screenshots, with a particular focus on choice situations within games, as well as visual markings of how the user interface communicates (or fails to communicate) the existence of choice to the player. The important factors of the thesis are multimediality and intermediality, considering it is based on the interpretation of videogames in the way usually a literary text would be interpreted and read.

Keywords: video game, choice, ethics, mechanistic thinking, dissonance, narrative design, media

Životopis

Slaven Lendić rođen je 29. rujna 1989. godine u Ljubljani. U Osijeku je završio osnovnu i srednju školu. Na Filozofskom fakultetu u Osijeku završio je preddiplomski studij Filozofije i engleskog jezika i književnosti 2011. godine, a potom i diplomski studij Filozofije i engleskog jezika i književnosti (prevoditeljsko usmjerenje) 2014. godine. Na istom je fakultetu završio i pedagoško-psihološko obrazovanje (PPDMI). Tijekom studija objavljivao je recenzije i prikaze u časopisu *Filozofska istraživanja*, a djelovao je i kao predstavnik studenata filozofije, uz sudjelovanje na dramskoj sekciji Filozofskoga fakulteta u Osijeku, kao i pri uredništvu studentskoga časopisa *Aleph*. Tijekom treće godine preddiplomskog studija bio je član počasne garde Hrvatski sokol Osijek. Dobitnik je pohvale za izvannastavne aktivnosti Filozofskog fakulteta u Osijeku na trećoj godini preddiplomskog studija. Radio je kao osnovnoškolski učitelj engleskoga jezika, prevoditelj i instruktor poslovnoga engleskog jezika u tvrtki *Born2Invest*, kao i na mjestu agenta korisničke podrške. Preveo je s engleskog na hrvatski jezik književne naslove Veronice Roth, Lorne Byrne i Ajahna Brahma, među ostalima. U Francuskoj alijansi u Osijeku stekao je temeljno znanje francuskoga jezika. Od 2017. do 2026. godine živio je u Bruxellesu, gdje je radio u privatnom sektoru, kao i pri EU institucijama. Stekao je značajno iskustvo kao stažist prevoditelj u Vijeću Eropske unije i projektni asistent u Glavnoj upravi za međunarodna partnerstva. Vrijedno iskustvo stekao je i kao agent za unutrašnju kontrolu u Glavnoj upravi za informatiku Europske komisije. U Francuskoj alijansi u Bruxellesu položio je B2 certifikat francuskog jezika. Na temu studija igara (engl. *game studies*) izlagao je na međunarodnim konferencijama u Portugalu i Češkoj Republici, u sklopu kojih je objavio i radove na engleskome jeziku u akademskome časopisu *Via Panoramica* i međunarodnoj publikaciji *Video Game Cultures 2025: Gaming Landscapes*. Njegovi stalni interesi su digitalna humanistika, prevođenje, filozofija politike, filozofija prava, kao i *game* dizajn.