



# **OBNOVA**

Časopis za kulturu, društvo i politiku

---

**Prosinac, 2017. godine**

# **OBNOVA**

Časopis za kulturu, društvo i politiku

## **NAKLADNIK**

Udruga „Obnova“

## **ZA NAKLADNIKA**

Marko Paradžik

## **UREDNIŠTVO**

Davor Dijanović, Marin Sabolović

## **GLAVNI UREDNIK RUBRIKE „UMJETNOST“**

Ante Brešić Mikulić

## **GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK**

Marko Paradžik

## **TAJNICA UREDNIŠTVA**

Nikolina Rodić

## **LEKTURA**

Tihana Pšenko Miloš

## **RECENZENTI**

Prof. emeritus Tihomir Hunjak, dr. sc. Danijela Lucić, doc. dr. sc. Hrvoje Kalinić, dr. sc. Josip Dukić, mag. educ. soc. et mag. soc. Damir Miloš

## **GRAFIČKI DIZAJN, PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK**

Ante Starčević

## **TISAK**

Tiskara Zebra

## **ISSN**

1849-0697

## **MREŽNE STRANICE**

[www.obnova.com.hr](http://www.obnova.com.hr)

## **E-POŠTA**

[casopis.obnova@gmail.com](mailto:casopis.obnova@gmail.com)

Davor Dijanović  
**davor.dijanovic@gmail.com**

Marko Paradžik, mag. iur.  
**theodorospara@gmail.com**

Matej Tolić, mag. iur.  
**matejtolic92@gmail.com**

Mateo Baran, student prava  
**mateobaran1234@gmail.com**

Ivan Trogrlić, student povijesti  
**trogrlic.ivan@gmail.com**

Dino Ljubić, univ. bacc. ing. naut.  
**uvelavristina@hotmail.com**

Ante Brešić Mikulić, mag. art.  
**ante.b.m@hotmail.com**

Georgette Yvette Ponté, mag. art.  
**georgetteponte@gmail.com**

Ivan Dadić, univ. bacc. ing. naut  
**dada128@hotmail.com**

Luka Matej Mahečić, student Medicinskog fakulteta  
**lukamatejmahecic@hotmail.com**

Tihana Pšenko Miloš, mag. educ. croat., mag., mag.  
comm.  
**tihana158@gmail.com**

Marko Mustić, student sociologije  
**marko.mustic@gmail.com**

#### **GOST AUTOR**

Mr. sc. Petar Marija Radelj  
**pemarade@gmail.com**

## AUTORI

# SADRŽAJ

	<b>Riječ urednika</b>	<b>8</b>
	Davor Dijanović <b>Razgovor s prof.dr.sc. Stipom Kutlešom</b>	<b>13</b>
	Marko Paradžik <b>Razgovor s prof.dr.sc. Žarkom Paićom</b>	<b>27</b>
TEMA BROJA	Davor Dijanović <b>Problem tehnike u filozofskoj misli Nikolaja Berdjajeva</b>	<b>48</b>
	Matej Tolić, Mateo Baran <b>Tehnologija u Tolkienovu međuzemlju</b>	<b>75</b>
	Ivan Trogrlić <b>Razvoj i primjena tehnologija proizašlih iz drugoga svjetskoga rata – komparativni prikaz na primjeru Njemačke i Japana</b>	<b>82</b>
RAZNO	Davor Dijanović <b>Dva znanstvena zbornika o Domovinskom ratu</b>	<b>94</b>
	Petar Marija Radelj <b>Protiv nasilja nad naravi, ženom i obitelji – očitovanje u javnu raspravu o potvrđivanju Istanbulske konvencije</b>	<b>98</b>

	Dino Ljubić	
	<b>Revolucija desete umjetnosti</b>	<b>115</b>
UMJETNOST	Ante Brešić Mikulić	
	<b>Veksilološka analiza i rekonstrukcija trijalističkih prijedloga do 1918.</b>	<b>134</b>
	Ciklus likovnih radova autorice Georgette Yvette Ponté	
	<b>Tijelo žene</b>	<b>156</b>
	Perun	
	<b>Bijela Smrt</b> (pjesma)	<b>163</b>
	Marko Paradžik	
	<b>Bića u daljini</b> (pjesma)	<b>164</b>
	Ivan Dadić	
	<b>Nezahvalnik</b> (pjesma)	<b>165</b>
KNJIŽEVNOST	Luka Matej Mahečić	
	<b>(jedna pjesma)</b>	<b>167</b>
	Tihana Pšenko	
	<b>(osam pjesama)</b>	<b>168</b>
	Marko Musić	
	<b>(četiri pjesme)</b>	<b>172</b>
	Davor Dijanović	
	<b>Gnjev pravednosti</b> (pjesma)	<b>176</b>
	Marko Musić	
	<b>Susret</b> (kratka priča)	<b>177</b>
	<b>Udruga Obnova</b>	<b>189</b>

# REVOLUCIJA DESETE UMJETNOSTI

AUTOR

Dino Ljubić<sup>1</sup>



Stručni članak

Rukopis zaprimljen: 18. 08. 2017.

Rukopis prihvaćen za tisak: 06. 10. 2017.

**Sažetak:** Tema ovoga članka fenomen je videoigara te njihova metamorfoza iz medija zabave u medij umjetnosti, što je jasno simbolizirano u riječi revolucija. Ta se metamorfoza oslikava kroz općenito objašnjenje oblika modernih umjetnosti te njihovu usporedbu s videoigrama preko koje se utvrđuju i objašnjavaju jedinstvene odlike videoigara. Kroz rad se nadalje detaljnije analiziraju određeni naslovi, s posebnim naglaskom na novu generaciju videoigara kao predstavnicu korjenite promjene shvaćanja videoigara kao prave umjetnosti u odnosu na dosadašnje uvelike pejorativno gledanje.

---

<sup>1</sup> Dino Ljubić, univ. bacc. ing. naut., student Pomorskog fakulteta u Splitu, Šibenska 47, Split, uvelavristina@hotmail.com

## 1. UVOD

Ujeku snažnog tehnološkog uspona 20. i 21. stoljeća te sa svim industrijskim, tehničkim i društvenim posljedicama koje su iz toga proizašle, pokušavali su se pronaći novi umjetnički izražaji, primjereni za izražavanje duha vremena toga „vrlog novog svijeta“. U sklopu toga, stvoreni su novi umjetnički pravci, dok su stari doživjeli svojevrsni preporod. Primjerice, izumom filmskih kamera i fotografskoga filma te sličnih derivata stvorena je filmska industrija i umjetnost koja će postati novi dominantni medij i ostati takvim više-manje sve do danas. Tehnološkim prodorom u područja klasične umjetnosti stvoreni su određeni hibridi u obliku stripova koji, premda imaju očita obilježja književnosti i može se reći neke vrste slikarstva, dovoljno odudaraju od prethodno spomenutih pravaca da se danas u nekim krugovima smatraju devetom umjetnošću.<sup>2</sup> Kada govorimo o preporodu starih umjetničkih pravaca, glazbena umjetnost mnogo toga duguje izumu prvih elektronskih instrumenata. Temelji popularne pop i rock glazbe, koja značajnim industrijskim dijelom koji proizlazi iz tehnološke revolucije, idu ruku pod ruku filmskoj i *comic-book* industriji. Spomenuti industrijski pravac modernih umjetnosti treba se pobliže objasniti jer također obilježava fenomen koji je glavna tema rada.

Kada se proučava umjetnost prijašnjih stoljeća, sve do 19. stoljeća primjećuje se odsustvo elementa mase u njezinom doživljavanju. Najveći njezini dosezi, bilo da se radi o Beethovenovoj glazbi ili Goetheovoj poeziji, bili su rezervirani za relativno uzak krug umjetnika, obožavatelja ili *connoisseura*, dok većina ostatka društva nije imala pristup tom užem elitnom krugu, odnosno uopće nije pretjerano marila za umjetnost. Uživanje u umjetnosti i njezino razumijevanje bila je privilegija aristokratske klase. Kao što je već istaknuto u prvom odlomku, 20. stoljeće radikalno mijenja tu sliku i doživljavanje umjetnosti pretvara se u konzumiranje umjetnosti; masa ljudi, građani kozmopoliti postaju nositelji umjetničke misli i simbol novoga duha vremena, jednostavno iz či-

---

2 „A history of comisc“, <http://www.ninthart.com/>, pristupljeno 18. svibnja 2017.

njenicu da im sve postaje lako dostupno. Opskrbljen tim novim umjetničkim proletarijatom, industrijski dio suvremene umjetnosti dobiva prvenstvo nad umjetničkim. Čak i najsmioniji pothvati, poput eksperimentalnih filmova Davida Lyncha, nadžanrovske glazbe dua „Dead Can Dance”, hipernaturalističkih japanskih stripova poput „Berserka”, neizbježno nose taj žig mase, čije odobravanje u prvome redu znači komercijalni, često i kritični uspjeh projekta. Ali između svega toga stvorilo se nešto novo, nešto što je na prvi pogled najjasniji simbol materijalističkog svjetonazora modernog čovjeka, nešto što nije planski razvijano kao koncept, već je nastalo pomalo slučajno, kao razonoda znanstvenika koji su razvijali prva računala ili kao demonstracija mogućnosti umjetne inteligencije u računalima.<sup>3</sup> Nešto što je potpuno lišeno umjetničkog izražaja i daljnjim je razvojem postalo posvećeno zabavi korisnika; stvaraju se prve videoigre.

Iako je prošlo pedesetak godina od stvaranja prvih videoigara, taj se osnovni koncept kao razonoda nije previše mijenjao, barem što se tiče općeg mišljenja. To mišljenje uključuje pojedince koji ne posjeduju veliko zanimanje ili znanje o videoigrama te koji u tu kategoriju stavljaju, primjerice, kolegu s posla koji u slobodno vrijeme igra simulaciju kartaške igre „Solitaire” ili simulaciju „Animal Farm” na Facebooku, sve do aktivnih *gamera* koji dnevno ulažu i desetak sati igranja u djela poput „World Of Warcraft” ili „Starcraft”. Taj se stav očitava u činjenici da naziv videoigara sadržava imenicu igra, dok se interakcija s videoigrom naziva igranje. Postoji određena manjima koja u videoigrama pokušava vidjeti nešto više, ali se to uglavnom svodi da određene igre koje posjeduju umjetnost, a ne da su videoigre same kao mediji umjetnost. Primjerice, neki će naglašavati određeni kvalitetni *soundtrack*, sljedeći će hvaliti obrazovnu prirodu povijesnih ratnih strategija poput „Total War” iz kojih se zadivljujuće mnogo može naučiti o povijesti, ali to ne pomaže mnogo i tezi o videoigrama kao umjetnosti, dok će treći biti zadivljeni radnjom ili naracijom kakve nalazimo u serijalu igara tvrtke „Telltale Games”, ali će ih zato gledati kao interaktivne filmove u najboljem slučaju, odnosno odbijanjem priznavanja da videoigre same po sebi imaju intrinzičnu vrijednost, nego se mora posuđivati od drugih umjetničkih medija da se zamaskira njezina inherentna plitkost. To se mišlje-

---

3 „The First Video Game”, <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>, pristupljeno 18. svibnja 2017.



nje možda najjasnije odražava u riječima Johna Carmacka, jednog od kulturnih tvoraca kultne videoigre „Doom”, koji je zasigurno prvi popularizirao uporabu osobnog računala kao platforme za videoigre: „You can dress it up in many ways, but the game still comes down to: go here, touch this, go there, fight, etc.”<sup>4</sup>

Glavni je cilj ovoga rada diskreditirati prethodno spomenute teze i utvrditi videoigre kao medij koji ne stvara samo zabavu, nego i medij preko kojega se stvara umjetnost, odnosno koji jest umjetnost. Također, ne dokazivati da su videoigre kao medij ravan filmu ili suvremenim romanima, nego promicati pomalo radikalnu tezu o tome da su i osjetno superiorniji po svojim mogućnostima. To će se obrađivati kroz nekoliko poglavlja. U prvom dijelu naglasak će biti stavljen na sažeti prikaz sazrijevanja mišljenja o videoigramima, gdje se uočilo po kojim su dijelovima videoigre uistinu originalne i u srži različite od filmske umjetnosti te će se dati prikaz i objašnjenje tih definicija. Drugi će se dio temeljiti na trenutnoj ludološkoj<sup>5</sup> debati među kritičarima i tvorcama videoigara, koja predstavlja sukob stare škole koja smatra da je glavni dio određene videoigre njezina specifična mehanika kojom igrač vodi interakciju s igrom te novije škole koja igre želi pretvoriti u medij u prvome redu za doživljavanje određene priče, radnje i naracije. Poglavlje će ponuditi rješenje tog sukoba u obliku novih, revolucionarnih pristupa dizajniranju videoigara koji je konačno objedinio oba mišljenja i učinkovito riješio problem koji je do sada stvarao određenu kognitivnu disonancu u svim igrama jer se ludološki i pripovijesni dio nije mogao uspješno spojiti te su se međusobno kočili. U zadnjem će se dijelu konkretno navesti primjeri uspješnog uvođenja novog pristupa dizajniranja koji je počeo polako ali sigurno mijenjati paradigmu videoigara. U to spadaju djela „Dear Esther,” tvorca Dana Pinchbecka tvrtke The Chinese Room, djela „SOMA” i „Amnesia: The Dark Descent”, tvorca Thomasa Gripa, tvrtke Frictional Game te djelo „The Vanishing Of Ethan Carter”, tvorca Adriana Chmeilarza, tvrtke The Astronauts. Knjige i blogovi spomenutog trojca primarni su izvori ovoga rada koji i služi kao posveta njima.

---

4 „Interviews With ID”, <http://www.geocities.ws/gruntwd/interviews.htm>, pristupljeno 18. kolovoza 2017.

5 Ludologija je posebna grana znanosti koja proučava igre, odnosno akt igranja u čiji kontekst danas spadaju i videoigre. Naziv ludologija potječe od latinske riječi *ludus*, što znači igra. „Game studies”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies), pristupljeno 7. rujna 2017.

## 2. ŠTO VIDEOIGRE ČINI JEDINSTVENIMA?

Sve umjetnosti dijele jednu posebnu odliku, koliko god međusobno bile različite po obliku i sadržaju. Bilo da smo u kazalištu te gledamo dramsku izvedbu, možda slušamo neki glazbeni komad ili promatramo jedan portret, zbog same srži umjetnosti, odnosno zbog njezinoga punoga doživljaja i iskustva, uložena je naša cjelovita pozornost. U prethodno spomenutim slučajevima subjekt se potpuno udubi, uživi ili unese (engl. *immersion*) u svijet umjetnosti te se na trenutak umno, ili nazovimo duševno, odvoji od stvarnoga svijeta. U čitanju Tolkienove „Prstenove družine“, čitatelj lako zamisli kako s družinom prolazi ledom okovanim Maglenim Gorjem te suosjeća s njihovim poteškoća i gotovo pa sam osjeti tu hladnoću koju Tolkien vješto oslikava riječima. Gledaoci se često suoče s navalom osjećaja uzbuđenja tijekom napete scene akcijskog filma, pogotovo ako im je omiljeni protagonist u opasnosti te je njegova sudbina neizvjesna, to je pokazatelj kako gledatelj svojom unesenošću postaje sudionik naracije, njegova je mašta uložena u samu radnju. Ista je stvar i s videoigrama svih žanrova, bez obzira na puninu iskustva subjekt je jednako umno zaokupljen bilo da upravlja divizijom Terminatora u Warhammeru ili kao Geralt hoda zlaćanim poljanama prošaranim makom kakve viđamo u prvom „Witcheru“. Ono što je važno naglasiti jest da postoje razlike u vrstama pojma *immersion*. Prethodno spomenuti primjeri obuhvaćaju filmove, knjige ili igre koje sadržavaju potpuno razrađene fiktivne svjetove s većim brojem radnji i likova. Primjerice, može se biti potpuno zaokupljen igranjem Tetrisa, ali to proizlazi iz čiste interakcije s igrom. Slično se može uočiti kod kartanja ili igranja šaha. Kod igara se u kontekstu pojma *immersion* učinio radikalnan korak naprijed, u prvome redu u igrama sa stajališta prvog lica, s glavnim naglaskom na priču i pripovijest, gdje se javlja osjećaj prisutnosti (engl. *sense of presence*) i taj je fenomen nešto inherentno prisutno samo u videoigrama te je prvi temelj njezine distinkcije od svih ostalih medija.<sup>6</sup>

Kada bi se, recimo, napravila igra „Gospodar prstenova“ te se rekreirala sce-

---

<sup>6</sup> Adrian Chmielarz, „Nine Amazing Things Unique In Video Games“ <http://www.theastronauts.com/2013/03/nine-amazing-things-unique-to-video-games/>, pristupljeno 21. kolovoza 2017.

na u Maglenom Gorju, igrač bi se gotovo doslovno mogao osjećati kao da je u igri. Svijet mašte evociran čitanjem retka knjige bio bi zamijenjen „punokrvnim“ virtualnim svijetom čiji bi vizualno-auditorni podražaji mnogo akutnije dočarali sve što se događa u toj sceni. Više se ne bi moralo samo suosjećati s poteškoćama družine kroz maštu, već bi se moglo reći da će igrač to osjetiti na svojoj koži. Taj fenomen uočavamo u bezbroj drugih primjera. Kada promatramo druge kako igraju „pucačinu“ u prvom licu poput „Counter Strike“, u kojoj se igrači u ulozi naoružanoga specijalca ili terorista bore s protivničkim igračima, možemo primijetiti kako dok viri glavom iza ugla u igri, igrač pred računalom svojom glavom radi jednaku kretnju, također ako neki objekt poput granate leti izravno prema njima, igrač će se često trznuti i čak sagnuti dok je za ekranom, padanje s visoke litice pobudit će osjećaj kao da sam pada u stvarnosti – sve su to instinktivne reakcije koje se ne mogu kontrolirati. Izvještaji koji najjasnije dokazuju osjećaj prisutnosti primjeri su kada od dvoje ljudi jedan izravno igra jednu primjerice horor-videoigru, dok drugi promatra igru sa strane. Kod igrača će osjećaj straha i nervoze biti osjetno jači i trajat će dok ne zamijeni mjesto s pasivnim promatračem te njemu prepusti mjesto igranja. Zauzvrat će on iskusiti isto što i prvi.<sup>7</sup>

Kako bi se objasnilo zašto se javlja osjećaj prisutnosti, mora se na trenutak zakoračiti u područje evolucijske psihologije. Ljudski se mozak prilično lako može prevariti te ono što nije stvarno ne znači da za naš mozak nije stvarno pa će pobuditi jednake instinkte i reakciju kao kada podražaji koje primi dolaze iz objektivne stvarnosti. Na tom principu počivaju, primjerice, sve poznate optičke iluzije koje ustraju u postojanju prema našem mozgu bez obzira na to što smo racionalno svjesni da promatramo iluziju. Također, rad našeg mozga počiva na dosadašnjem naučenom i doživljenom iskustvu te se zbog toga neki događaji s jasnom točnošću mogu predvidjeti i prije nego što su se dogodili, primjerice posljedica diranja električne žice pod naponom. Poprilično smo vješti u točnom predviđanju i naslućivanju i kada nam je dostupno malo podataka.<sup>8</sup> Taj aksiom svi umjetnički mediji, svjesno ili nesvjesno, vrlo dobro iskori-

---

7 Thomas Grip, „Evoking Presence“, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2017/04/evoking-presence.html>, pristupljeno 21. kolovoza 2017.

8 Thomas Grip, „Mental Models“, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2017/04/mental-models.html>, pristupljeno 21. kolovoza 2017.

štavaju. Primjerice, u filmu gdje se tijekom jednog kadra pokaže pucanj pištolja, a u sljedećem neki čovjek kako ranjen pada, automatski se pomisli kako je upravo taj pištolj upućao tog čovjeka, iako nije izravno prikazana cijela scena. Isto tako, dok se u nekoj horor-igri igrač nalazi u mračnom hodniku te u daljini čuje režanje i korake, istog trena pomisli da se radi o nekom čudovištu koje ga može ubiti, iako se objektivno radi o skriptiranoj sceni predviđenoj prema jednostavnom programskom kodu koji se samo aktivira kada igrač prođe tim mjestom prvi put.<sup>9</sup> U tome leži srž teze kako subjekt postaje sudionik naracije te kako je maštom uključen u radnju. Vještina filmskoga redatelja ili stvaraoca videoigre sastoji se u tome da što više potiče maštu subjekta te da isti sam popuni neizbježne nedostatke ili rupe u radnji jer je nemoguće sve vizualno eksplicirati zbog manjka vremena ili financijskih sredstava. Stvaraoci videoigre tim imaju težu zadaću jer neprestano moraju pokušavati ili što više održavati osjećaj prisutnosti koji u filmu ne postoji i koji je sasvim lako prekinuti, ali su utoliko plodovi njegovog rada bogatiji. U filmovima ili knjigama subjekt je pasivni promatrač, dok je zbog osjećaja prisutnosti u videoigrama subjekt aktivni sudionik jednoga organskoga svijeta te svaka njegova akcija izaziva protureakciju toga svijeta. „Mogućnost interakcije i krojenja naracije“ čini svaki doživljaj vrlo osobnim, i to je opet nešto što je moguće samo u videoigrama.<sup>10</sup>

Danas postoji vrlo velik broj nelinearnih igara u pogledu radnje i priče. Najosnovnije opisano, igre čija se priča kroji kroz osobni izbor igrača u određenom dijelu, gdje se zaplet krene granati u nekoliko različitih smjerova, svaki sa svojim jedinstvenim raspletom. To se može pojaviti i pojavljuje se u bezbroj oblika, bilo svjesnim izborom, primjerice kada odlučujemo o sudbini jednog od likova unutar igre, bilo kada učinimo radnju čijih budućih posljedica još nismo svjesni. U videoigri „Batman – The Telltale Series“ izbora je toliko mnogo da je potrebno i do tisuću puta iznova igrati da bi igrač iskusio sve moguće scenarije. Zbog bogatoga svijeta i mnoštva likova, svijeta iz „Batmana“, koji je svima koji su gledali filmove ili čitali stripove jako dobro poznat, sloboda koju igrač ima u oblikovanju vlastite jedinstvene priče kolosalnih je razmjera. Suma svih

---

9 Thomas Grip, „Gaps of the Imagination“, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2017/06/gaps-of-imagination.html>, pristupljeno 21. kolovoza 2017.

10 Thomas Grip, „Exploring Deeper Meaning In Games“, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2010/02/exploring-deeper-meaning-in-games.html>, pristupljeno 22. kolovoza 2017.

izbora koje igrač napravi tijekom nekoliko poglavlja može dovesti do dijametralno suprotnih ishoda, pri jednom igranju moguće je spasiti već rastrojenog i do ruba dovedenog Harveyja Denta da na kraju ne doživi potpuno osakaćenu metamorfozu u Dvoličnog te postići sasvim jedinstvenu perspektivu odnosa igrača kao Batmana i jednog od najpoznatijih antagonista Jokera u jednom neočekivanom i ekscentričnom prijateljstvu, ali već u sljedećem igranju možemo prethodno spomenutim likovima zacrtati klasičnu sudbinu kakvu obično dožive u stripovima ili filmovima. Neke igre tako uspješno dočaravaju dojam kako najmanja akcija ima posljedicu u virtualnom svijetu, da izgleda kao da se proživljava svojevrsni leptirov učinak. Između tih dijametralno suprotnih ishoda postoje stotine varijacija, i to su sudbine samo dvaju likova od nekoliko desetaka ostalih koje igra nudi. Očigledno je za zaključiti da je to u filmovima i stripovima neostvarivo. Lako je moguće da za vrijeme ponovljenog čitanja ili gledanja uočimo detalj koji nam je promaknuo ili ga drukčije doživimo, ali temeljni postulati ostaju vječno jednaki. U filmu „The Dark Knight” Rachel će uvijek umrijeti zarobljena u napuštenoj zgradi, okružena bačvama benzina, s aktiviranim detonatorom. U knjizi „Zločin i kazna“ Raskoljnikov će uvijek zatući Aljonu Ivanovnu sjekirom. Neke igre sadržavaju mogućnost proceduralnog generiranja svijeta, gdje uz vrlo složene algoritme u svakom ponovljenom igranju svijet bude potpuno drukčiji. U videoigri „No Man’s Sky“ cijela se galaksija nanovo generira s doslovno 18 kvintilijuna planeta, svaki sa svojom jedinstvenom florom i faunom koje igrači teoretski mogu posjetiti, a čime se ulazi u područje beskonačnih mogućnosti akcija i ishoda.

Iz svega navedenoga moglo bi se zaključiti da iz same količine različitih radnji koje je moguće uklopiti u priču jedne videoigre proizlazi njezina nelinearnost i naizgled beskonačnost/neponovljivost, ali to bi bilo samo djelomično točno. Uzmimo, primjerice, jedan od najlinearnijih FPS naslova koje možemo zamisliti, poput videoigre „Doom“ u kojoj je cilj u suštini u svakom nivou doći od točke A do točke B, preko određenih prepreka koje dolaze u obliku jednostavnih zagonetki ili neprijatelja, kako je Carmack to svojim riječima jednostavno opisao. Kada bismo gledali kako su ga stotine drugih igrača odigrali, u principu bismo u svakom primjeru pojedinačno svjedočili jedinstvenom *play through* (ustaljen žargon za cjelokupno prelaženje neke videoigre, nap. D. LJ.). Ne bi uvijek koristili iste taktike u borbi protiv paklenih demona, kretali bi se drukči-

jim pravcima te na drugu ruku algoritmi koji određuju ponašanje neprijatelja također ne bi bili isti. Potpuno bi se jednako opazilo kada bi jedan igrač sam stotinu puta odigrao „Doom”. Osim što bi igra svaki put izgledala drukčije, svakoga bi puta i iskustvo bilo posve drukčije. Puki čimbenik raspoloženja igrača koji bi utjecao na njegov performans kretao bi se u rasponu između velikog zadovoljstva ili potpune frustracije. Taj koncept vrijedi i za najprimitivnije igre poput „Tetrisa“ – nekom će igraču jedan dan izvrsno ići igranje te će dogurati do najteže razine i možda postići osobni rekord, što će vjerojatno izazvati osjećaj uzbuđenja i sreće, dok će drugi dan iznova zaredati početničke pogriješke te će možda cijelu konzolu frustrirano baciti kroz prozor. Kada bi stotinu ljudi čitalo istu knjigu, vjerojatno bi svaki čitatelj u mašti drukčije oslikao svijet te knjige i njegove likove, ali svakome bi ponaosob zasigurno uvijek isti dijelovi bili najdraži ili najomraženiji. Iz svega navedenoga zaključuje se da sama mehanika igre, a ne njezin sadržaj, utječe na njezinu nelinearnost i neponovljivost, odnosno kako iz osobnog krojenja naracije proizlazi „nelinearnost radnje i neponovljivost iskustva“, još jednog stupa temeljca koji čini videoigre jedinstvenima.<sup>11</sup>

Lako se uočava da videoigre kao medij imaju jedan poseban odnos sa svojom publikom, ponajprije zbog iskustva osjećaja prisutnosti iz kojega je stvorena uvjerljiva iluzija kako subjekt komunicira sa živim svijetom. Ali ono što je igrač dužan uložiti zauzvrat vlastiti je trud u prevladavanju svih izazova koji su nužni za njezino završavanje i otkrivanje smisla i ideje koje autori igrom žele otkriti. Svaka se igra, bez iznimke, sastoji od izazova koji se moraju prijeći i za čije savladavanje igrač mora uložiti vrijeme da usavrši svoje vještine. Nekad će mozgati danima da riješi apstraktne zagonetke u avanturama poput „Sanitarium”, ili će jednako danima uvježbavati reflekse, brzinu reagiranja i brzinu razmišljanja koja na ekranu predstavlja uspješnu borbu ratnika protiv određenog zahtjevnog *bossa* u „Dark Soulsu”. Mnogo više od bilo kojeg drugog medija svaka videoigra od igrača zahtijeva da što bolje nauči njezina pravila; u svakoj se novoj igri u samom početku mora iznova naučiti hodati, to jest mora se upoznavati s osnovama kretanja, interakcije i ponašanja svijeta i likova. Iz tih izazova i užitka njihovoga prevladavanja nastao je *multiplayer* koji služi tome da bi

---

<sup>11</sup> Adrian Chmielarz, „Why the Next-Generation will change games forever”, (<http://www.theastronauts.com/2013/04/why-the-next-generation-will-change-games-forever/>, pristupljeno 24. kolovoza 2017.)

igrači jedni protiv drugih odmjerili svoje vještine i neki žanrovi poput taktičkih FPS, RTS i MOBA<sup>12</sup> sastoje se ponajviše od izazova. Danas su po svijetu poznati brojni turniri u kojima se profesionalno uvježbane ekipe ogledavaju u mečevima naslova poput „Dota 2“ ili „Starcraft“, gdje se zgrću deseci milijuna dolara i koje prate deseci tisuća gledatelja uživo i *online*. Toliko je značajno porasla industrija kompetitivnih videoigara da se govorilo o potencijalnom uvrštavanju mečeva „Starcrafta“ u discipline Olimpijskih igara, čime bi se njihov status izjednačio s najpopularnijim sportovima današnjice.<sup>13</sup>

Prisan odnos igrača i igre ide i izvan okvira interakcije sa samom igrom, danas mnogi tvorci videoigara aktivno potječu svoju baza obožavatelja na suradnju te spremno prihvaćaju njihove savjete i sugestije koje mogu u velikoj mjeri utjecati na razvoj videoigre. Zbog darežljivosti tvrtki, grafički *engine* na kojemu je igra napravljena često postane dostupan široj publici te se nadareniji ili nadobudniji među igračima mogu okušati u stvaranju vlastitih igara manjeg opsega na postojećem *engineu* ili stvoriti vlastita unaprjeđenja koja služe za optimizaciju postojećih mehanika igara ili modificiranje, iz čega takvi pothvati vuku i ime *modovi*. To je u osnovi pandan fan-fikciji koja nastaje na temelju popularne knjige ili stripa, ali ono što je važno naglasiti jest da ima mnogo komercijalnih uspješnih modova. Najhvaljenije i najprodavanije igre nastale su na temelju jednog *moda* poput „Dear Esther“ i „Portal“ preko *Source Enginea* iz videoigre „Half Life 2“. Autor rada imao je priliku nekoliko godina sudjelovati u izradi horor-igre temeljene na svijetu Edgara Allana Poea i Lovecrafta zvane „The Last Door“, koja je u konačnici postigla zapažen kritički i komercijalni uspjeh te na krilima tog uspjeha španjolska kompanija „The Game Kitchen“ razvija nove projekte. S umjetničko-estetskoga stajališta mogu se jasno uobličiti elementi koji čine videoigre jedinstvenima, a to su osjećaj prisutnosti, osobno krojenje naracije, nelinearnost radnje, neponovljivost iskustva i izazovnost.

---

12 *First Person Shooter, Real Time Strategy, Multiplayer Online Battle Arena* (nap. D. LJ.)

13 „League Of Legends And StarCraft II Could Become Olympic Sports As Early As 2020 Summer Games“, <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/08/15/league-of-legends-and-starcraft-ii-could-become-olympic-sports-as-early-as-2020-summer-games/#85eb5a11d0ef>, pristupljeno 1. rujna 2017.

### 3. REVOLUCIJA KOJA JE SRUŠILA LUDOLOŠKU DEBATU

Trnovit se put morao prijeći da bi se došlo do utemeljenja definicija inherentne jedinstvenosti videoigara te su i danas ti zakoni daleko od općeg prihvaćanja. Mnogi današnji pojedinci koji i sami stvaraju videoigre imaju urođenu odbojnost prema njihovu klasificiranju kao umjetnosti, što se najbolje sažima u mišljenju da ako se želi ispričati dobra priča, neka se radije napravi film ili napiše knjiga.<sup>14</sup> Za razlog te refleksivne odbojnosti pozivaju se na brojne neuspjele primjere dočaravanja priče tim medijem te argumentom da je taj pothvat u samoj svojoj naravi oksimoron – i bili bi djelomično u pravu. Činjenica je da su velikim dijelom svojeg dosadašnjeg životnog vijeka videoigre bile isključivo zabavne prirode te nitko nije ni tražio da postanu nešto više od toga, ponajprije većina igrača, koji su bili sasvim zadovoljni u interakciji s osnovnim kibernetičkim mehanikama neke apstraktne igre samo zato što je bila zabavna.<sup>15</sup> Bio je to glavni čimbenik uspješnosti prodaje nekog naslova, učiniti je što zabavnijom i dostupnijom što široj publici, priča i smisao u toj su okolini nastali samo kao nusproizvod, kao dodani ukras koji bi osnovnu mehaniku igre učinio što zabavnijom. Prvi naslovi poput „Space Wars!”, koji su na ekranu bili prikazani kao osnovni pikseli, bili su umotani u kontekst borbe svemirskih brodova da se malo više stimulira mašta igrača, bio je dovoljan sasvim maleni dio priče da se to postigne. U tom smislu igrača nije bilo previše briga kako se jedan vodoinstalater poput Super Maria našao u neobičnom svijetu u kojem treba spasiti izgledom tipičnu Disneyjevu princezu od stvorenja sličnog reptilu, zvanog Bowser, kada je većinu vremena bio zaokupljen gaženjem gljivolikih stvorenja, prikupljanjem zlatnih novčića te vještim izbjegavanjem postavljenih zamki. U tom kontekstu, kada bi se čak i ustrajalo na naglašavanju priče, sveukupno bi se iskustvo igranja samo poremetilo. Kada igrač vodi interakciju s mehanikom igre svojom platformom uz posredstvo upravljača te izvodi radnje poput ubijanja, šuljanja ili rješavanja neke prepreke, njegov je mozak ugođen kao da

---

14 Ian Bogost, „Video Games Are Better Without Stories”, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>, pristupljeno 5. rujna 2017.

15 Thomas Grip, „Video Games – too much fun for their own good?”, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2017/03/videogames-too-much-fun-for-their-own-good.html>, pristupljeno 5. rujna 2017.



rješava neki apstraktni matematički zadatak. S obzirom na to da su jednadžbe te matematičke računice uobličene grafičkim pikselima i poligonima, to iskustvo postaje zabavnije te dodatno zaokuplja pozornost igrača. Ali, kada želimo iskusiti neku priču ili shvatiti smisao nekog fenomena, to zahtijeva velik omjer introspekcije i kontempliranja te je nemoguće u isto vrijeme biti zaokupljen mehanikom igre ili igranjem i doživljajem nekog iskustva. To je daleko najveći kamen spoticanja u napretku videoigara jer je neizbježan sudar tih dvaju modela iskustva te će se jedan srozati na račun drugoga.<sup>16</sup>

Ta se neugodna činjenica pokušala zaobići na razne načine, najčešće pokušavajući ispričati priču neizravno kroz igru, neovisno o samom *gameplayu* (standardni naziv za određenu mehaniku igre, nap. D. LJ.). Primjerice, brojne igre sadržavaju *cut-scene* u kojima se na određenom mjestu u igri aktivira skriptirana sekvenca pa igrač izgubi kontrolu nad svojim avатарom (standardni naziv za lika koji igra, upravlja, nap. D. LJ.) i primoran je odgledati dio radnje koja promiče ili razrješava dio priče. Najčešće promatra sa strane dijalog dvaju likova ili dramatičnu scenu poput pojave nekog novog antagonista. Drugi način forsiranja priče u videoigru dijelovi su informacije koje igrač prikuplja tijekom cijele igre, najčešće u obliku istrgnutih stranica dnevnika ili ostavljenih tonskih zapisa u kojima monolog jednog od aktera igre razrješava priču. Problem s prethodno spomenutom metodom jest da su ti fragmenti razbacani posvuda po igri često i na najneuvjerljivijim mjestima, primjerice u videoigri „Doom 3” kada se igrač doslovno nađe u paklu nonšalantno će putem pronalaziti stranice ispisanog papira, i to ih preočito linearnim redoslijedom tako da igrač stječe dojam da mu dizajner igre ostavlja krušne mrvice koje treba pratiti. Takva očita metasistemska intervencija dizajnera uništava osjećaj igrača da se nalazi u živom virtualnom svijetu te ga podsjeća na činjenicu da je sve determinirano apstraktnim pravilima. Kod potonjeg slučaja čini se još veći grijeh, jer se oduzimanjem sposobnosti kontrole igrača ubija najdublja srž osjećaja prisutnosti u igri, jer je u principu igrač primoran prestati igrati igru te gledati film svako određeno vrijeme.<sup>17</sup> To najsnažnije podržava stajalište kritičara u ludološkoj

---

16 Adrian Chmielarz, „Why do we need to kill gameplay to make better games”, <http://www.theastronauts.com/2012/11/why-we-need-to-kill-gameplay-to-make-better-games/>, pristupljeno 5. rujna 2017.

17 Thomas Grip, „Why I hate „Cinematic””, <http://frictionalgames.blogspot.hr/2010/08/why-i-hate-cinematic.html>, pristupljeno 5. rujna 2017.

debat<sup>18</sup> koji tvrde da su videoigre primorane posuđivati od drugih medija da bi predstavile nešto umjetnički značajno te da je to sam po sebi uzaludan pothvat od samog početka.<sup>19</sup>

Najekstremniji prikaz nekompatibilnosti tog modela dizajniranja videoigara jedna je od najpopularnijih videoigara, na kojoj su radili najvještiji programeri, dizajneri i čiju su priču pisali pisci holivudskog ranga: „Bioshock Infinite“. Na trenutke se radi o fantastičnoj igri. Sam početak u kojem se dogodi tranzicija od infiltracije neobičnog svjetionika srcu tmine i oluje s dvoje agenata britanske tajne službe do dolaska u grad iznad oblaka zvanom Columbia uistinu oduzima dah. Sama Columbia, sa svojim viktorijanskom-južnjačko-američkim štihom s elementima steam-punka, tako je uvjerljivo dizajnirana da se igrač uistinu osjeća prisutnim dok šeta njezinim ulicama, izgubljen u mnoštvu drugih građana. Također, postoji još nekoliko sličnih trenutaka u igri, ali što se događa u međuvremenu, što igrač sve čini da dođe do tih pamtljivih trenutaka? Bori se protiv horde neprijatelja i skuplja zlatne novčiće. Prošlo je 28 godina između izdavanja „Super Maria“ i „Bioshocka“, ali pomalo tragikomično, osnovna mehanika igre se, od skupljanja novčića i svega ostalog, nije nimalo promijenila. Kognitivna disonanca koju ta igra stvara i samog igrača ekstremna je i najbolje se dočarava sljedećim primjerom koju je i sam autor rada iskusio. U jednom trenutku, kada se protagonist-igrač susretne s dvojicom antagonista, odvija se dramatična i potresna scena kada jedan od njih drugome zgrabi glavu i brutalno mu je krene razbijati o fontanu te ga na kraju ubije. Ta me jedna smrt više potresla i šokirala bez obzira na činjenicu da sam dotad izbo na smrt, propucao mitraljezom i zoljom raznio stotine i stotine ljudi, posve mehanički. U toj se sceni svjedoči dvojici razvijenih likova čija svaka radnja ima težinu i smisao dok se u drugom slučaju radi o bezličnim i dehumaniziranim masama programskog koda u kojima čovjek više empatije osjeti kada pogazi mrava nego kada njih brutalizira. Sve je stvar stajališta, repetitivnim i brojnim segmentima *gameplaya* uskoro se i cijela Columbia krene promatrati i osjećati kao umjetni, beživotni mravinjak. Što je najgore, ta je scena s potresnim uboj-

---

18 Dan Pinchbeck, *Story as a function of gameplay in First Person Shooters: an analysis of FPS diegetic content 1998. – 2017.*, University of Portsmouth, Portsmouth (2009), 48–65.

19 „The Sins of Game Stories“, [http://onlyagame.typepad.com/only\\_a\\_game/2007/04/the\\_sins\\_of\\_game.html](http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2007/04/the_sins_of_game.html), pristupljeno 5. rujna 2017.

stvom bila *cut-scene* nad kojom igrač nije imao kontrolu te se praktički radilo o malom filmu.

Kritičari su uistinu u pravu, igre ne mogu ispričati priču i barem u slučaju Bioshocka, smisao bi bio mnogo bolje dočaran poezijom ili filmom nego tom nekonzistentnom zbrkom od igre. Ali bez obzira na to, ovaj rad uporno postavlja tezu umjetničke naravi videoigara te njihove nadmoći u pričanju i doživljavanju priče od bilo kojeg drugog medija. Promijenjena paradigma videoigara polagano se otkrivala jer je njezino postojanje utemeljeno kao nusproizvod dodavanja sloja priče na osnovicu mehanike određene videoigre, a to definitivno nije nešto što se svjesno tražilo. Kroz prvih nekoliko desetljeća u najboljem bi se slučaju na trenutak percipirala kroz nasumične segmente igranja igre, kao kad se u „Doomu“ nakon n-tog masakra s paklenim demonima pogleda u pikselizirani prikaz neba, prošaran paklenim užasima te nakon doživljene nelagode i jeze igrač iskusi lagani osjećaj prisutnosti. Prvi veliki pra-temelj postavio je „Half-Life“ koji nije oduzeo mogućnost kontrole kod skriptiranih *cut-scene* dijelova koji su se posljedično daleko dublje iskusili, ili gdje je mehanika ubijanja vala bezličnih neprijatelja dobila svoje najbolje moguće okruženje u „Medal of Honor“, gdje je simulacija iskrcavanja na Omaha Beach iz Drugoga svjetskoga rata jedan od najpamtljivijih trenutaka u povijesti videoigara, jer je suvremeni rat sam po sebi dehumanizirajući. To se nije previše uzimalo u obzir i igre su nastavile svojim klasičnim tijekom jer se u trenutku još uvijek najviše obaziralo na zabavu koju videoigra pruža. Ali potom se događa revolucija, Dan Pinchbeck sa svojom ekipom iz „The Chinese Room“ izdaje „Dear Esther“.

Što je toliko posebno u videoigri „Dear Esther“, u toj iznimno kratkoj igri koja je nastala kao mod za „Half-Life 2“? Sama priča nije nešto originalno. Ukratko, radi se o čovjeku koji šeta pustim škotskim otokom i prisjeća se svoje pokojne žene Esther, tako da zahvaljujući monologu protagonista igrač otkriva pojedinosti o njihovu životu. Igra nije donijela ništa novo, ali bit je u onome što je uklonila – Pinchbeck se odvažio na radikalni pothvat i potpuno je ubio *gameplay*. Lutajući predivnim krajolicima, promatrajući razne neobične objekte i pojave, poput duhova u daljini i čudnih natpisa na zidu koji zapravo svi neka-ko simboliziraju sjećanja na pokojnu ljubav protagonista, kod igrača inducira stanje kontemplacije koje je nemoguće drukčije replicirati, kao i jačinu osjećaja tijekom scene kada igrač ugleda flotu papirnatih brodića kako plove pre-

ma pučini obojenoj zrakama zalazećeg sunca, papirnatih brodića napravljenih od svih ljubavnih pisama koje je protagonist napisao svojoj pokojnoj ženi. Za vrijeme cijelog iskustva u Estheru, jedino je moguće kretati se, promatrati i slušati, nikakav *cut-scene* nije potreban, nikakav drugi lik u igri, ništa što treba posredovati u komunikaciji igrača i svijeta, kao da se uklanjanjem mnogih klasičnih mehanika *gameplaya* riješilo okova koje su sputavale da se u cijeloj punini iskusi taj novi svijet. „Dear Esther“ predstavlja uistinu malen korak za igre (korak unazad, rekli bi zlobnici), ali veliki skok za umjetnost.<sup>20</sup>

Istodobno Thomas Grip s ekipom iz „Frictional Gamesa“ razvija horor-igre „Penumbra” i „Amnesia” u kojima se također radikalno način mijenja *gameplay*. Standardna formula horor-igara u kojima se igrač najčešće suočava i bori s velikim brojem istaknutih monstruma, sada ima potpuno bespomoćnog protagonista i relativno malen broj čudovišta koja se rijetko sreću. No zahvaljujući vještoj naraciji, igraču se uvijek čini da je čudovište iza svakog novog ugla i da postoji mogućnost iznenadnog napada; kada se to konačno dogodi i kada se skriva u ormaru dok monstrum željan njegove krvi mahnitito luta uokolo ili dok igrač panično bježi hodnikom prošaranim truplima prijašnjih žrtava, ne sasvim siguran što ga točno progoni, iskusi se jačina osjećaja koji se s malo čim mogu mjeriti. „Frictional“ s novom, *gameplay* minimalističkom metodom dizajniranja igara<sup>21</sup> stvara djelo zvano „SOMA”, u kojem se dotiče ozbiljnih i dubokih pitanja egzistencijalizma, svijesti i identiteta pa se lako zapitati koliko su članovi „Frictionala“ upoznati s likom i djelom Martina Heideggera. U tom djelu igrač preuzme ulogu lika koji je iz svoje tipične svakodnevice neobjašnjivo prebačen u podmorni istraživački laboratorij, gdje u metežu nepoznate tehnologije primjećuje kako su roboti poprimili ljudska obilježja, kako su uvjereni da su zaista ljudi. Igraču je u jednom trenutku ponuđena mogućnost aktivacije električnog sustava koji napaja vrata koja služe kao prečac do sigurnosti i koji također napaja određenu pokretnu traku na kojoj se nalazi teško oštećeni robot koji je uvjeren da je čovjek, da je ranjen te uvjerljivo sebe identificira kao člana osoblja tog laboratorija o kojem prethodno igrač nađe informacije. Aktivira-

---

20 Adrian Chmielarz, „Short game revolution”, <http://www.theastronauts.com/2013/01/short-games-revolution/>, pristupljeno 5. rujna 2017.

21 Thomas Grip, „4 Layers, A Narrative Design Approach” <http://frictionalgames.blogspot.hr/2014/04/4-layers-narrative-design-approach.htm>, pristupljeno 5. rujna 2017.

njem te trake, robot-čovjek krene proizvoditi tako uvjerljive krikove patnje uz očajničko moljenje za pomoć. Odabiranjem druge opcije robot ne će proizvoditi vječne smrtne urlike, ali će pustiti na slobodu agresivnog robota koji se ne će susprezati usmrtniti protagonista na licu mjesta ako ga pronađe. Igrač je stavljen u vrlo uvjerljivu situaciju u kojoj mora vagati između svojih instinkta i osjećaja. Ako se odluči za svoju sigurnost te svjesno pusti robota da pati, vječno će se u njegovoj glavi boriti racionalizacija da se ne radi o stvarnom biću, nego o posebno naprednoj i uvjerljivoj umjetnoj inteligenciji te da je suludo riskirati svoj život za hrpu složenog koda i prigušenog glasa u podsvijesti koji ga neprestano vodi prema neizvjesnosti spoznaje jesu li uistinu nekako ljudske svijesti ostale zarobljene u robotima i je li upravo nekog čovjeka osudio na vječne patnje dok čuje prigušene jecaje daleko u sigurnosti, bez mogućnosti povratka i eventualnog mijenjanja situacije. Ovo je ekstrem izvlačenja iz zone komfora kakav je ikad postignut, ovo više nije „igra”. Sličnom se tematikom svijesti pozabavila i serija „The Black Mirror” u epizodi „White Christmas”, ali neusporediva je razlika gledati to sekvencijalno u seriji i biti taj na kojega je pala sva težina izbora i na kojega će pasti sva težina posljedica vlastitih izbora. Nikada do sada nije bio postignut tako akutan osjećaj prisutnosti i u tome leži najosnovnija srž revolucije desete umjetnosti. Uz hiperrealističke scenarije, videoigre su jednako akutno u stanju dočaravati i hiperfantazije u djelu „The Vanishing Of Ethan Carter” Adriana Chmielarza i ekipe iz „The Astronauts”, rađenom prema istom principu kao i „SOMA”.<sup>22</sup> Tijekom šetnje fotorealističnom šumom, igrač svjedoči iznenadnoj pojavi jednog astronauta koji svojim bijegom namami na jednu čistinu gdje se iz vedra neba pojavi svemirski brod koji pokupi igrača i treptajem oka prebaci ga u dubinu svemira gdje uz jato zvijezda i galaksija svjedoči također jednako brojnom jatu drugih svemirskih brodova. Scene poput takvih prizivaju dojam uronjavanja u san. Primjera je uistinu mnogo, budući da danas često izlaze slični naslovi i ovi do sada opisani uhvatili su se samo jednog malog dijela cijele igre, ali već se konceptualno uočava nešto sasvim novo. Također se mora biti svjestan činjenice da ne postoji disertacija, toliko detaljna i iscrpna, koja može sve riječima uspješno dočarati, osjećaj prisutnosti budi se samo kada se nađe licem u lice s ekranom i s tipkov-

---

22 Adrian Chmielarz, „SOMA and the Lost Layer of Narrative Design”, <http://www.theastronauts.com/2015/09/soma-and-the-lost-layer-of-narrative-design/>, pristupljeno 5. kolovoza 2017.

nicom pod rukama.

Zaključak ludološke debate jest da je sekvencijalno pripovijedanje u stilu filma i knjige tehnički neostvarivo u medijima poput videoigara jer se zbog elementa „osjećaja prisutnosti“ igrača sve u igri događa u realnom vremenu, sada. Sekvencionalno pripovijedanje pretpostavlja buduće i prošle događaje zbog linearnosti radnje od početka do kraja, od uzroka do posljedice kakve prati standardna radnja. U videoigrama je zbog inherentne linearnosti u najboljem slučaju moguće ostvariti iluziju sekvencijalnosti, čak kada se igrač u jednom trenutku prebaci u prošlost nekog lika. Michael Samyn daje iznenađujuće pronicljivo mišljenje u tom kontekstu, tvrdeći da videoigre zbog nelinearnosti i nesekvencionalnosti imaju mnogo više zajedničkoga sa slikarstvom i arhitekturom nego samim filmovima,<sup>23</sup> jer kada promatramo sliku, moguće ju je promatrati samo u stvarnom vremenu i sve njezine detalje, ovisi od slike do slike, možemo tumačiti u bezbroj sličnih scenarija koji ovise od osobe do osobe. U tom se pogledu iskustvo videoigre može opisati kao biti izravno u živoj, četverodimenzionalnoj slici. Glazba je također sekvencionalna i linearna poput filma, ali opet obiluje u nelinearnom mediju poput videoigre. Štoviše, sve do sada opisane scene praćene su, vođene i oslikane složenim skladbama bez kojih mnogo tih scena ne bi bilo isto. Glazba je, poput priče, doživjela drastičnu promjenu kroz videoigre i drastično se razlikuje od *soundtracka* u filmu. U igrama svaka scena, svaki događaj, svaki lik imaju zasebnu glazbu koja se vraća kad se god ponovno želimo susresti s prethodno nabrojanim, i to je već nemoguće postići u filmu. Najbliži ekvivalent koji se može pronaći uporaba je lajtmotiva u operama Richarda Wagnera, premda se ovdje radi o punim skladbama, a ne samo o pojedinačnim motivima i temama.

## 4. ZAKLJUČAK

Trebalo je uistinu mnogo vremena da se prepoznaju jedinstvenosti videoigara kao medija i kada ih se prepoznalo, trebalo je još mnogo vremena da se prikupi hrabrosti i zakorači u novom smjeru k nepoznatom području, daleko od sigurnosti.

---

23 Michael Samyn, „The Contradiction Of Linearity”, [https://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the\\_contradiction\\_of\\_linearity.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php?print=1), pristupljeno 5. rujna 2017.

nosti klasičnih načina dizajniranja koji uvijek jamče dobru prodaju i koji danas predstavljaju jedan uporni atavizam koji se ne da lako odstraniti.<sup>24</sup> Premda, stvari su tek u povelju i možda bi se moglo reći da su videoigre kao medij tek zašle u pubertet nakon dugog djetinjstva. Koje je točno odredište započete revolucije danas je nemoguće reći, s obzirom na nove tehnologije, poput uspješne implementacije virtualne stvarnosti koje su tek došle. Ali ono što se sigurno zna jest da su videoigre kao medij sposobne dočarati i najdubokoumniji smisao, što ih izjednačava s ostalim umjetnostima, ali na jedan svojstven način koji ih čini i superiornijima; već je i sam naziv videoigra anakronizam koji ne će još dugo opstati, jer se više ne radi o igri, a i riječ „video” je promašena jer se neizravno povezuje s filmom, a dokazano je da u srži nema značajne sličnosti između tih medija. Priče su u videoigramama uglavnom krojene, kao u filmovima ili romanima, po modernističkom i post-modernističkom duhu sadašnjice. No budući da nam videoigre pružaju jedinstvenu perspektivu koja proizlazi iz osjećaja prisutnosti, teško se ne zapitati kako bi stara remek-djela bila doživljena kroz njihovu prizmu kada je već „SOMA” tako uspješno dočarala egzistencijalna pitanja svijesti. Kako bi se jedan Dante ili Goethe mogao primijeniti u takvom mediju? Mogu li videoigre uistinu preobličiti sve prijašnje umjetnosti kroz svoj jezik i osjetno promijeniti njihovu srž, kao što se učinilo s glazbom? Pred sobom gotovo bez sumnje imamo budući dominantni medij 21. stoljeća, ali usuđujemo li se pitati imamo li možda najbolju, ultimativnu umjetnost u povijesti zapadne kulture?

## The Revolution Of The Tenth Art

**Abstract:** The subject of this paper is the phenomenon of videogames and their metamorphosis from the medium of entertainment to the medium of art, which the word revolution clearly symbolizes. That metamorphosis is depicted through the basic explanation of modern arts and their relation with videogames, from which distinctive features of videogames could be derived and analyzed. Later in the paper, a detailed analysis of certain titles is presented, with the special emphasis on the new generation of videogames, which stand as heralds of the thorough shift of understanding video games as true art, in

---

24 Adrian Chmielarz, „Reboot your AAA brain with indie games”, <http://www.theastronauts.com/2012/10/reboot-your-aaa-brain/>, pristupljeno 6. rujna 2017.

opposition to the previous, mostly pejorative perspective.

**Keywords:** *videogames, art, revolution*