

INTEGRITET I AUTENTIČNOST BAŠTINE U KOMERCIJALNIM VIDEOIGRAMA

DOMINIK GRIMM

Osnovna škola Ivana Cankara
grimmether@gmail.com

UVOD – VIDEOIGRE KAO SUVRREMENI MEDIJ ZA PREDSTAVLJANJE BAŠTINE

Razvoj osobnoga i generacijskoga identiteta, razumijevanje vlastitih korijena te povezivanje prošlosti sa sadašnjošću i budućnošću neprekidan su proces. U tom procesu kulturna baština ima važnu ulogu u povezivanju identiteta pojedinaca s njihovom zajednicom i kulturom. Proučavanje i upoznavanje s baštinom, bilo aktivno bilo pasivno, u većini slučajeva doprinosi kvalitetnijem razumijevanju vlastitih korijena, ali i tuđe kulture. Kako bi se omogućilo upoznavanje svoje i tuđe baštine, potrebno ju je predstavljati, odnosno prenositi informacije o njoj, i to ponajviše postavljajući je u kontekst njezina nastanka i upotrebe.

U suvremenom svijetu tehnološki napredak omogućuje kvalitetno čuvanje i predstavljanje baštine, što se može vidjeti u raznim muzejima i na lokalitetima diljem svijeta. Na raspolaganju nam stoji čitav spektar suvremenih medija kako bismo što primjerenije predstavili baštinu, no jedan od tih medija pokazuje sve snažniji potencijal. Videigre, kao vizualno, auditivno i kontekstno bogat medij, nude mnoge

načine za atraktivno prikazivanje baštine javnosti.¹ Danas su mogućnosti videoigara nadišle sva očekivanja, tako da nije upitno mogu li one kvalitetno prikazati kulturnu baštinu. Već su u prošlosti franšize kao što su *Assassin's Creed* i *Civilization* pokazale kako audiovizualnim i narativnim aspektima mogu dočarati kulturnu baštinu svojim sadržajem. To su franšize koje su i dalje aktivne i relevantne u svijetu videoigara, tako da se sa svakim nastavkom, uz praćenje tehnološkog razvoja medija, ti aspekti sve više poboljšavaju.

Dakle, ključno pitanje više nije usmjereno na mogućnost atraktivnog prikaza baštine, već na autentičnost i integritet prikazane baštine u suvremenim digitalnim medijima.² Drugim riječima, pitanje je kako uključiti kulturnu baštinu u sadržaj videoigara a da se pritom posve (ili u što većem postotku) sačuva njezina autentičnost, a time i integritet.

Pitanje autentičnosti u području zaštite i upravljanja baštinom postavlja se u zadnjih šezdeset godina, od donošenja *Venecijanske povelje*,³ a od početka 21. stoljeća problematizira se u kontekstu istraživanja o baštinskim diskursima i kritičkom pristupu konvencionalnim definicijama baštine i sudionicima koji u tim procesima imaju glavnu riječ.⁴ Novije teze ističu dinamičnu i relativnu vrijednost baštine ovisne o kulturnim i povijesnim okolnostima, pa mogućnosti manipulacije koje proizlaze iz relativnih vrijednosti mogu utjecati na procese legitimizacije, a time i na stvaranje i održavanje identiteta i društvenog statusa zajednica.⁵ No, u kontekstu ovog rada autentičnost će se promatrati iz perspektive dosadašnjih definicija koje su u međunarodnom okviru postavljene UNESCO-ovim konvencijama (*Konvencija o zaštiti svjetske kulturne*

i prirodne baštine, 1972.; *Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine*, 2003.), a koje i definiciju baštine i njezinu autentičnost stavljaju u nadležnost baštinskih stručnjaka. Kod nematerijalne baštine posebno se ističe njezin življeni aspekt i međugeneracijski prijenos znanja i vještina za što je iznimno važna zajednica kao nositelj kulturnih praksi, no definiranje njezine vrijednosti događa se u koordinaciji sa stručnim stajalištima.⁶ Iz perspektive korištenja baštinom u kontekstu industrije videoigara dvije su osnovne vrste igara, a to su komercijalne i ozbiljne. Komercijalne videoigre teže ostvarenju dobiti i orijentirane su na zabavu, dok je kod ozbiljnih igara najvažnije ostvariti obrazovne ciljeve. Upravo zbog njihovih obrazovnih sastavnica ozbiljne se igre prve razmatraju u razgovorima o videoigramama kao mediju za prikazivanje baštine. Na pitanje koje igre (komercijalne ili ozbiljne) bolje odražavaju autentičnost i integritet prikazanog sadržaja za mnoge su odgovor, naravno, ozbiljne videoigre jer njihov cilj nije zarada, već edukacija, što je jedan od temeljnih razloga za prikazivanje autentičnoga baštinskog sadržaja. Iako je to neosporiva činjenica, takve videoigre, nažalost, nisu nikada mogle ozbiljno konkurirati komercijalnim igrama na tržištu. Sadržajno su i autentično stvorene prema visokim standardima, no nemaju privlačnu moć ni marketinšku snagu za privlačenje šire publike. Neki su od razloga za to većinom manji proračun, timovi s manje ljudi te nedostatak igrivih i atraktivnih sastavnica (razrađena priča igre, izazovnost igre, nagrađivanje i otključavanje novih sadržaja napredovanjem u igri). Komercijalne videoigre s druge strane dosežu velik broj igrača kojima pružaju snažno iskustvo, u prvom redu ono koje se

stvara osjećajem da su aktivni dio svijeta videoigre. Videoigre su danas mlađim generacijama postale jedan od glavnih načina izražavanja, medij s pomoću kojega uče stvari o svijetu oko sebe. Na prvom je mjestu riječ o generacijama Z (rođeni između 1997. i 2010. godine) i Alfa (rođeni nakon 2011.) koje su odrastale (i odrastaju) uz već razvijene i široko dostupne tehnologije i videoigre.⁷ Čak i kada igre nemaju edukacijske elemente i cilj, igrači se neposredno susreću s različitim informacijama i stječu nova iskustva, što upućuje na činjenicu da je edukativnost igre neizostavan aspekt ovog medija. Komercijalne videoigre stoga ne bi trebalo podcjenjivati kao nerelevantan medij kojim se kulturna baština može predstaviti svim igračima. No, kada je riječ o zaradi, integritet baštine često zna biti zapostavljen jer vizualna autentičnost, kao i druga obilježja autentičnosti, mogu biti u sukobu s tržišnim zahtjevima.⁸ Jedan od problema koji se javlja kod ove teme je to što se komercijalne videoigre često znaju zvati zabavnim medijem ili medijem za razbibrigu,⁹ pa se automatski pojavljuju određene negativne konotacije koje mogu dovesti do pretpostavke da one ne mogu ni ozbiljno ni autentično predstavljati baštinu. To je stajalište do neke mjere vidljivo i u radovima ove tematike jer, kada je god riječ o baštini u kontekstu videoigara, većinom se radovi kreću u jednom od dva smjera. Ili se povede rasprava o postojećim ozbiljnim videoigramama¹⁰ ili o jednoj, eventualno dvjema snažnim komercijalnim franšizama koje su pokazale potencijal baštine u svojem sadržaju.¹¹ Cilj je ovog rada omogućiti bolje razumijevanje potencijala komercijalnih videoigara kao medija za autentično predstavljanje kulturne baštine, ali i razmotriti neke od potencijalnih koraka

za očuvanje integriteta baštine u sadržaju videoigara u budućnosti.

DINAMIČNI ČIMBENICI KOMERCIJALNIH VIDEOIGARA

Videoigre, baš kao filmovi, televizijske serije i ostali popularni mediji, imaju iznimno moćan svjetski utjecaj na mnoge generacije. No, koji to čimbenici čine komercijalne videoigre toliko privlačnim medijem te kako upravo ta privlačnost doprinosi potencijalu za prikazivanje kulturne baštine – pitanja su na koja je potrebno odgovoriti kako bi se videoigre razdvojile od spomenutih popularnih medija. Odgovor je u njihovoj osnovnoj značajki koja je igrivost (engl. *gameplay*), a označuje poseban način na koji se odvija ili doživljava radnja igre. U suštini igrivost spaja pojmove interakcije, izazova, naracije, zalaganja igrača i mehanike igre u jedan pojam.¹² No, i nekomercijalne videoigre u sebi sadržavaju element igrivosti (ipak ih to čini videoigrama), samo što je kod njih taj element nešto drukčijeg oblika i intenziteta – mehanika igre većinom je iznimno pojednostavnjena, izazovi su lagani, katkad i nepostojeći, a interakcija sa svijetom ograničena je na edukacijske sastavnice. Drugim riječima, igrivost postoji kod ozbiljnih, nekomercijalnih igara, ali pada u drugi plan, dok kod komercijalnih videoigara oblikuje način na koji igrači sudjeluju u igri, što se od njih očekuje te kako postižu postavljene ciljeve.¹³ Igrivost je čimbenik koji videoigre čini uistinu jedinstvenim i dinamičnim medijem, pri čemu igrači postaju aktivni sudionici u svijetu igre, a ne samo promatrači nečijega tuđeg svijeta.¹⁴ Dubina iskustva koje videoigre pružaju svojim korisnicima,

odnosno igračima, nekoliko je razina veća od ostalih suvremenih medija. Za razliku od tradicionalnijih medija, poput fizičke knjige ili linearnog filma, od publike se ne očekuje da samo promatra kako se odvija radnja u predočenom svijetu, već se od nje zahtijeva sudjelovanje u odlukama koje taj svijet mijenjaju. Upravo zbog toga, u kontekstu rasprave o videoigramama, potrebno je odmaknuti se od pojma publike prema pojmu igrača. Odluke koje igrači donesu tijekom igranja igre aktivno oblikuju priču, utječu na ishod i mijenjaju određene elemente unutar svijeta igre. Drugim riječima, na određen način igrači postaju sustvaratelji tog svijeta. Slično se pristupa pisanju avanturističkih knjiga u kojima je moguće odabrati svoju pustolovinu, a od protagonista se traži aktivno sudjelovanje u donošenju odluka koje određuju u kojem smjeru ide radnja knjige te koji će ishod biti za čitatelja. Upravo su takve knjige bile jedno od glavnih nadahnuća za interaktivne, nelinearne videoigre. Videoigre su preuzele koncept, ali za razliku od knjiga uključile su brojne čimbenike igrivosti kojima su dodatno proširile iskustvo igrača. Preuzimajući ulogu likova u videoigramama, igrači ne dobiju samo osjećaj pripadnosti svijetu igre, već doživljavaju događaje iz perspektive tih likova pri čemu se stvara osjećaj prisutnosti i stvarnosti. Igrači su ti koji odabiru i provode bitne odluke likova kojima upravljaju te se tako stvara emocionalna veza između likova, svijeta igre i igrača. Neke videoigre osjećaj prisutnosti pojačavaju personalizacijom, odnosno omogućuju igraču da bira različite putove, načine rješavanja izazova i odgovore u interakciji s drugim likovima te da tako kroji igru prema vlastitim preferencijama. Velike su šanse da se nečije iskustvo igranja videoigre i interakcije s njezinim

sadržajem razlikuje od svih drugih iskustava, ako videoigra sadržava dovoljno različitih mogućnosti.¹⁵ Takav osjećaj individualnosti i personalizacije teško je postići u pasivnijim medijima. Stirling i Wood također navode aspekt ponovnog prolaženja kroz igru (engl. *replayability*) kao ključan element koji igračima omogućuje povezivanje sa sadržajem.¹⁶ To je element koji igrače motivira na ponovno igranje jer su im sa svakim novim igranjem omogućeni odabiri ključnih narativnih trenutaka kako bi igru doživjeli s drukčijim ishodima. Zbog toga igrači provode više vremena u svijetu igre, više su izloženi njezinu sadržaju, a time ga i dodatno upijaju.

Postoji, međutim, još jedan razlog zašto su videoigre toliko uspješne i utjecajne kao medij, a to je odnos između izazova i nagrade. Svaka videoigra ima svoje ciljeve – mnoštvo manjih koji kao koraci vode do konačnog cilja. Neke igre sadržavaju i dodatne zadatke i ciljeve koje nije nužno riješiti kako bi se igra završila, što je jedna od ključnih narativnih razlika među igrama. Neke stavljaju igrača pred linearni put, dok mu druge dopuštaju da se kreće po svijetu prema vlastitim željama i redoslijedu.¹⁷ No, kako bi igrači postigli neke od ciljeva, moraju prelaziti brojne prepreke. Sama činjenica da su se prepreke prešle dovoljna je da pobudi osjećaj zadovoljstva kod igrača i razvije želju za nastavkom igranja. Postoje i one igre koje dodatno nagrađuju svoje igrače za uspješno riješene izazove. Dinamika nagrađivanja dodatno potiče igrače na istraživanje svijeta oko sebe i aktivno sudjelovanje u izazovima, jer na kraju puta slijedi nagrada. Danas se taj sustav izazova i nagrada pospješuje i dijeljenjem rezultata na društvenim platformama. Postignuća

u videoigramu postaju izvor društvene validacije, a interakcija s ostalim igračima razvija osjećaj ponosa i pripadnosti.

Kada je riječ o društvenom aspektu igranja, komercijalne videoigre ne moraju biti namijenjene jednom igraču (engl. *single player games*). Neke od najpopularnijih igara upravo su one koje umrežuju igrače na internetu, omogućujući im suradnju s drugima u rješavanju izazova i istraživanju svijeta. Igranjem videoigara s igračima diljem svijeta stvaraju se globalne virtualne zajednice igrača čime se omogućuje međukulturno dijeljenje znanja i mišljenja, dijeljenje iskustava među igračima te načina na koji doživljavaju sadržaj igre. Igre poput *World of Warcraft* (jedne od videoigara koje stvaraju virtualne zajednice) godinama su među najpopularnijim videoigramima diljem svijeta, a danas imaju više od milijun aktivnih igrača.

Kada se svi dinamični aspekti videoigara postave u kontekst kulturne baštine, odnosno kada se počne razmatrati kako baštinu uvesti u njihov sadržaj, javljaju se zanimljive mogućnosti. Jedna od najintuitivnijih mogućnosti je pružiti igračima interaktivno istraživanje svijeta igre.¹⁸ Naravno, kako bi baština bila prikazana, svijet koji igrači istražuju mora do neke razine imati svojevrstne rekreacije povijesnih lokacija, umjetnina, baštinskih predmeta. Čak i u tom aspektu razvojni timovi videoigara imaju dosta slobode (a da se ne ugrožava autentičnost baštine). Ako su radnja i sadržaj videoigre smješteni na lokacije koje odgovaraju stvarnom svijetu, moguće je prenijeti (iznimno vjerodostojno) građevine i lokacije iz stvarnog svijeta u svijet videoigre.

Igrač katkad ima i više slobode istraživati u svijetu igre nego u stvarnom svijetu u kojemu su neki dijelovi i aspekti lokaliteta

možda zatvoreni zbog obnove, sigurnosti ili su nedostupni javnosti. Videoigre nemaju to ograničenje, svaki kutak baštinskih lokacija može biti dostupan igraču za istraživanje, u onom obliku u kojemu je danas ili kakav je bio nekada. S druge strane, ako se igra odvija u izmišljenom svijetu, koji na prvi pogled nema nikakve izravne povezanosti sa stvarnim, taj svijet može biti obogaćen materijalnom i nematerijalnom baštinom – nadahnut tradicijama, folklorom različitih kultura, autentičnom glazbom, folklorom odjećom, stilom arhitekture itd.

Odlaskom u muzej moguće je dobiti uvid u to kako je život izgledao u nekome prošlom vremenu, a ovisno o muzeju naglasak će se staviti na neki određeni aspekt života u tom razdoblju. Igranjem videoigre, koja je narativno postavljena u to razdoblje, dobije se uvid u više aspekata života istodobno.¹⁹ Narativna struktura je ono što igračima omogućuje stvaranje emocionalnih veza s likovima i događajima, a posljedično i s kulturom s kojom se susreću. Videoigre mogu potaknuti empatiju i razumijevanje toga kako je život izgledao u prošlosti te nagnati igrača na saznavanje i učenje o kulturnoj baštini nekog kraja.²⁰ Većina komercijalnih videoigara u prosjeku traje oko dvadeset sati, tijekom kojih se prvi put ostvaruje glavni cilj igre, u što se ne računa dodatni sadržaj, ponovno prolaženje igre ili skretanje s „linearnog puta“ kako bi se dublje istraživao svijet igre. Ako se strogo drži linearnog puta prema završetku igre, igrač u prosjeku ima dvadeset sati i već je to dostatan broj tijekom kojega je izložen narativnoj strukturi igre, a time i baštinskim sadržajima. U usporedbi s prosječnim trajanjem dokumentarnih filmova, prezentacija, seminara, baštinskih tura i posjeta muzejima, to je velik skok

u broju sati. S obzirom na to da su filmovi općenito linearno iskustvo, vrijeme provedeno u svijetu igre svakom igraču daje osobni, posebniji doživljaj. Činjenica da se svaki igrač osjeća kao da je igra posvećena njemu te da stvara vlastitu priču omogućuje i da upijanje samog sadržaja igre bude prirodije.²¹

Budući da komercijalne igre imaju iznimno velik domet i privlače svjetsku publiku (procjenjuje se da je 2020. godine bilo više od dvije milijarde aktivnih igrača diljem svijeta,²² a taj broj i dalje raste), kulturna baština kao sadržaj videoigre ima priliku doprijeti do ljudi koji se s njom nisu prije susreli niti imali prilike iskusiti je. Ovakvo širenje sveopće svijesti o kulturnoj baštini ima potencijal razviti veće zanimanje za nju, što igrače može potaknuti na daljnje širenje svijesti, istraživanje i učenje. S razvojem tehnologije također se dolazi do sve inovativnijih pristupa u prikazivanju kulturne baštine u videoigramama. Virtualna i proširena stvarnost dva su brzorastuća fenomena u industriji koja dodatno osnažuju dubinu doživljaja, tako da je s pomoću nove tehnologije moguće stvoriti iznimno autentično, pa čak i nezamjenjivo iskustvo.

URAVNOTEŽIVANJE IZMEĐU INTEGRITETA BAŠTINE I PRIVLAČNOSTI VIDEOIGARA

Ako je toliko čimbenika koji upućuju na izniman potencijal videoigara kao medija koji može autentično prikazati kulturnu baštinu u svojem sadržaju, bez prijetnje njezinoj integritetu, pitanje je gdje dolazi do problema. Nedvojbeno najpoznatiji primjer komercijalne videoigre s autentičnim prikazima baštine jest *Assassin's Creed*, kojim se, ako se analizira način uvođenja

kulturne baštine u sadržaj igre, mogu ilustrirati neki od problema. Sve igre iz franšize *Assassin's Creed* igrača postavljaju u određeni povijesni kontekst (u svakom nastavku taj je kontekst drukčiji)²³ te su se autori igara potrudili da ta povijesna razdoblja obogate detaljno rekreiranim kulturnim lokacijama.²⁴ *Assassin's Creed: Brotherhood*, igra iz 2010. godine, igrača postavlja u Rim 1499. godine. Lokacije koje su igračima dostupne za istraživanje su Amfiteatar Flavijevaca, Panteon, Rimski forum, bazilika sv. Petra.

Sve navedene lokacije odgovaraju njihovim stvarnim geografskim područjima u gradu, s jednom iznimkom, a to su udaljenosti između lokacija koje ne odgovaraju u omjeru 1 : 1 onima u stvarnom Rimu. No razlog tomu nije povezan s manjkom predanosti prikazima baštinske autentičnosti, već s tehničkim ograničenjima videoigara tog razdoblja, što današnje igre ne poznaju. Dokaz autentičnosti baštine u igri *Assassin's Creed*, a i predanosti razvojnih timova pri njezinoj izradi, predstavljaju svod Sikstinske kapele i freska *Posljednji sud*, koji u igri nisu vidljivi. Razlog je za to što 1499. godine, kada se odvija radnja igre, ta dva elementa nisu bila oslikana. To ne samo da odražava autentičnost baštinskih lokacija u određeno doba već igračima daje jedinstvenu mogućnost istraživanja jednoga povijesno i baštinski bitnog lokaliteta u obliku u kakvom je nekoć postojao, u kojemu ga u stvarnom svijetu ne mogu doživjeti.²⁵

Primjer igre *Brotherhood* odličan je za usporedbu s novijim nastavcima iste franšize, zato što se u novijim nastavcima odmaknulo od povijesne i baštinske autentičnosti (barem na tolikoj razini), a više se posvetilo dočaravanju spektakularnosti igrivosti. Ta se spektakularnost odražava

u većem broju akcijskih segmenata, povećanom broju eksplozija i dramatičnih trenutaka koji se katkad ostvaruju tako što se igračima dopušta (pa čak i nagrađuje) uništavanje baštinskih lokacija i predmeta. U tome se kod uravnoteživanja između prikaza autentičnosti baštine u videoigrama i njezine privlačnosti igračima pojavljuje prvi problem, koji je možda i najizraženiji. Naime, kod igara koje su manje žanrovski definirane autorima je lakše zadržati svu potrebnu autentičnost baštine u sadržaju jer time ne utječu na igrivost. No kod akcijskih, avanturističkih žanrova, kao što je *Assassin's Creed*, okviri žanra zahtijevaju dramatična i spektakularna događanja. Mnogi autori igara na to pitanje pronalaze dosta izravan odgovor u naglašavanju ili umanjivanju pojedinih baštinskih aspekata. Izmišljaju se novi i povijesno neprecizni načini primjene određenih lokacija u prošlosti, počinje se mijenjati izgled lokacija kako bi igračima bile atraktivnije, narodna se odjeća nekog razdoblja počinje miješati s modernom kako bi igračima bilo zanimljivije uređivati izgled svojeg lika. Pokazalo se da je igračima zanimljivo u videoigrama susresti se s modernim elementima, čak i kada oni ne pripadaju razdoblju ili ugođaju igre, jer se lakše povežu s nekim ugođajem ako u njemu pronađu stvari koje su im bliske. Međutim, to su sve trenutci u kojima se gubi ili umanjuje autentičnost baštine koja se predstavlja. U jednu ruku smatra se da je baština privlačan element koji zanima igrača, ali se također smatra da ona sama nije dovoljna kako bi zadržala to zanimanje. Mišljenja su među igračima o tome podijeljena. Jedni smatraju da videoigre prilagodbama gube na vrijednosti te da su povijesna preciznost i autentičnost baštine bitne kako bi igra zadržala smisao

i vrijednost, a i da je igraču lakše osjećati se dijelom svijeta igre koji je autentičan. Drugi pak smatraju da zabavni aspekt igre ipak zaslužuje viši položaj na ljestvici važnosti od autentičnosti te bi, kada bi i sami morali birati koji od tih aspekata unaprijediti, odabrali onaj zabavni.²⁶

Problemi koji se javljaju kod komercijalnih videoigara većinom su dakle povezani s površnim korištenjem baštinom, odnosno njezinom trivijalizacijom kako bi igra bila zabavnija ili kako bi se stvorio lakši ugođaj igre u slučajevima teških baštinskih tema. *Ryse: Son of Rome* (2013.) jedna je od igara koju se kritiziralo zbog korištenja baštinskim elementima radi stvaranja zabavnog iskustva i uprizorenja netočnih povijesnih događaja (vojnih i političkih), likova i arhitekture. Slično se dogodilo i s igrom *Kingdom Come: Deliverance* (2018.) koja je u početku bila hvaljena zbog truda koji su autori uložili u povijesnu preciznost kod prikazivanja, da se čak i marketinška strategija promidžbe igre usredotočila na činjenicu da je to najpreciznija povijesna videoigra dosad stvorena. Naknadno se upozorilo na brojne povijesne nepreciznosti u prikazu srednjovjekovne Europe. Igra ni kulturno ni povijesno, zapravo, ne daje vjerodostojan prikaz tadašnje Kraljevine Bohemije (u kojoj se odvija radnja), a time ni češke baštine.²⁷ Odjeća i oklop likova s kojima se igrač susreće ne odgovaraju povijesnom razdoblju niti su u svim situacijama autentično predstavljeni, što upućuje na činjenicu da autori često žele oblikovati igru više kao zabavni spektakl nego autentično iskustvo. S druge strane, ista je igra mnogo baštinskih elemenata predstavila znatno vjerodostojnije. Mjesta u igri odgovaraju stvarnim lokacijama, a arhitektura je rekreirana na temelju povijesnih

dokumenata, odnosno autentične kulturne baštine.²⁸ Iako se igra predstavljala kao najpreciznija povijesna igra i proizvod u koji je uloženo mnogo truda i predanosti, ni ona nije mogla obuhvatiti sve aspekte srednjovjekovnog života i kulture jedne regije. Naime, videoigre, pogotovo one komercijalne, nisu zamišljene da budu replike i potpuna simulacija stvarnog života, već prozor u drugu stvarnost. One su pomno osmišljena naracija koja vodi igrača kroz dio života, a ne kroz njegovu cijelost. Kao i mnogi drugi, autori ove igre znali su da neće biti moguće postići potpunu simulaciju povijesnog doba, tako da je *Kingdom Come: Deliverance* jedan od primjera videoigara koje se služe dodatnim sadržajem kako bi se obogatilo svijet igre i nagradili oni koji žele istražiti i naučiti više.²⁹ Kod ove igre konkretno je riječ o dodatnom izborniku nazvanom *kodeks* (engl. *codex*) koji sadržava informacije o svijetu, predmetima, lokacijama, povijesnim ličnostima te frazama s kojima se igrač susreće dok istražuje svijet. Igraču *kodeks* nije dostupan u cijelosti od početka igre, već je njime nagrađen. Tako se igračima omogućuje da predahnu od izravne igrivosti te da se čitanjem informacija upoznaju s elementima kulture kojom je igra prožeta. Međutim, dodatni izbornici nisu obvezatni dio igranja i napredovanja kroz igru. Igrač može proći cijelu igru a da nijednom ne otvori *kodeks*, ako to ne želi, i zbog toga neće biti kažnjen. Korištenje dodatnim izbornicima jedan je od učinkovitijih načina kojima igre mogu postići prirodnu ravnotežu između zabave i predstavljanja autentičnoga baštinskog sadržaja.³⁰

Brojne igre koriste se ovom ili sličnom strategijom kako bi obogatile svoj sadržaj bez prisiljavanja igrača na čitanje dodat-

nog sadržaja koji ga možda ne zanima. Zadaća takvog izbornika ista je u većini igara, a mijenja se samo njegov izgled i naziv (kako bi se što bolje uklopio u ugođaj igre). Zbog toga se igra *Red Dead Redemption 2* (2018.) koristi dnevnikom (engl. *journal*), *Kingdoms of Amalur: Reckoning* (2012.) kamenjem (tzv. *lore-stones*), *Forbidden Siren* (2003.) arhivom (engl. *archives*), a *The Witcher 3* (2015.) bestijarijem (engl. *bestiary*). Iako su ovo samo neki od brojnih primjera, treba imati na umu da postojanje dodatnog izbornika ne znači uvijek da se u njemu nalazi autentična baština, pravilno kategorizirana i dokumentirana. Neke igre imaju drukčiji pristup, poput znanstveno-fantastičnoga akcijskog serijala *Mass Effect* koji u svojem izborniku sadržava informacije o povijesti svemira, raznim galaktičkim rasama i njihovim tehnologijama. Zbog prirode igre izbornik ne sadržava baštinu neke stvarne kulture, no čak i u pričama o izmišljenim galaktičkim rasama mogu se pronaći tragovi nadahnuća iz postojećih kultura našeg svijeta. U svakom slučaju, korištenje dodatnim izbornikom izvrstan je način za uvođenje baštinskog sadržaja u igru bez potrebe da se taj sadržaj mijenja i dramatizira radi dodatne zabave. Samo postojanje dodatnoga, autentičnog sadržaja dovoljna je zabava i nagrada za one igrače koje takav sadržaj privlači i koji žele saznati više o baštini s kojom se susreću u igri.

VAŽNI ASPEKTI PRI UVODENJU KULTURNE BAŠTINE U VIDEOIGRE

Kada se raspravlja o izazovima komercijalnih igara pri uvođenju kulturne baštine u njihov sadržaj, često se govori o

izazovima već gotovih proizvoda. Što je učinjeno pogrešno, što je dramatizirano, a što je zadržano kao autentičan element. No ti izazovi prisutni su u svim fazama razvoja videoigara, ne samo kod gotovog proizvoda. Potreba za razumijevanjem baštine kojom se želi koristiti te planiranjem njezina uklapanja u igru javlja se od prve, konceptne faze do one posljednje, odnosno do plasiranja igre na tržište.

Kod konceptne faze, već na samom početku razvoja igre, prije nego što se tehnički započne izrada, javlja se potreba za postavljanjem dobrih temelja za uvrštavanje baštine. O kojoj god se kulturi radilo, potrebno je definirati koji će se baštinski elementi predstaviti u igri te na koji način. Kao što je već spomenuto, igrivost je bitan element komercijalnih videoigara i čimbenik koji ih čini privlačnima, stoga je bitno pronaći dobar način povezivanja elemenata igrivosti (priče, mehanike igre) s baštinom. Potrebno je uspostaviti ravnotežu između baštinskoga i zabavnoga aspekta igre. Mnogi autori tvrde da su ta dva aspekta, baštinski i zabavni, uvijek međusobno oprečni, te se razvojni tim odluči slijediti ili jedan ili drugi aspekt.³¹ Jasno je da stavljanje naglasaka na baštinski aspekt može dovesti do manje zabavnog iskustva za igrača, odnosno većeg usmjerenja prema žanru ozbiljnih videoigara, a ako se previše naglasi zabavni aspekt, može doći do površnoga ili netočnoga prikaza baštine. Ako se na samom početku postave dobri temelji te se izgradi dobra ravnoteža između ta dva aspekta, manje su šanse da će se poslije u razvoju igre krenuti putem mijenjanja baštine radi poboljšanja zabavnog aspekta igre.

Pri razvoju videoigre potrebno je precizno rekreirati baštinske elemente. Ako je riječ o lokacijama ili baštinskim predmetima,

potrebno ih je oblikovati kao vjerne reprezentacije stvarne baštine,³² dok se za nematerijalnu baštinu treba savjetovati s preciznim izvorima te je također što vjerodostojnije prenijeti u igru. Dobar način da se to postigne je istraživanje povijesnoga i kulturnoga konteksta povezanoga sa sadržajem igre, ali je možda još bolji ostvariti dugotrajnu i aktivnu suradnju između autora videoigara i stručnjaka – povjesničara, muzeologa, arheologa, etnologa, povjesničara umjetnosti i drugih. Ne samo da to pomaže razumijevanju baštine, tradicije, okružja, arhitekture, kulturnog konteksta i sličnoga kod autora igara već i otvara vrata za povratne informacije kojima stručnjaci mogu upozoriti na određene dijelove koje treba doraditi ili na koje treba obratiti dodatnu pozornost. *Ghost of Tsushima* (2020.), *Okami* (2006.), *Forbidden Siren* (2003.) i *Pathologic 2* (2019.) neki su od primjera igara čiji su razvojni timovi surađivali sa stručnjacima kako bi što vjerodostojnije uklopili baštinu određenih kultura u svoju igru.

No, stručnjaci nisu jedini s kojima bi autori igara trebali surađivati. Bilo bi idealno kada bi se uspostavio kontakt s članovima zajednice čijom se kulturom koristi u videoigri kako bi se dobilo njihovo iskustvo i poznavanje kulture, čime bi se spriječile netočnosti i aproprijacija. *Never Alone* (2014.) primjer je igre čiji je razvojni tim surađivao izravno s lokalnom, inuupiatkom zajednicom kako bi se osigurala autentičnost njezine baštine. Isto je postupio i razvojni tim igre *Mulaka* (2018.) kada je surađivao s predstavnicima plemena Tarahumara čija je kultura i mitologija u osnovi sadržaja igre.

Iako su ozbiljne videoigre one koje u svojim timovima već imaju neke stručnjake zadužene za osiguravanje autentičnosti

sadržaja, katkad se taj slučaj dogodi i kod komercijalnih videoigara, koje mogu producirati i kulturne ustanove. Na primjer, igra *Versailles 1685* od početka je bila projekt kulturne ustanove, pa je za glavnog pisca i voditelja projekta postavljena osoba koja razumije srž baštinskog djelovanja.³³ Unatoč činjenici da industrija, pa i kada u svojem timu nema stručnjaka za baštinu, povijest i kulturu, surađuje s brojnim drugim stručnjacima i lokalnim zajednicama, postoje slučajevi kada razvojnim timovima nedostaju sredstva za razvoj autentičnoga baštinskog sadržaja. To nisu nužno samo financijska sredstva, iako su ona, naravno, vrlo važna, nego je većinom riječ o vremenu. Komercijalne videoigre u velikoj su mjeri ograničene datumima, često strogo postavljenima, pa razvojni timovi komercijalnih igara katkad imaju tek nekoliko mjeseci za stvaranje nastavka igre nakon njezina izlaska na tržište. Zbog toga je teško održati kvalitetna i dosljedna savjetovanja sa stručnjacima ili osobno putovati do lokacija kako bi se provelo istraživanje o kulturi lokacije. To je problem kojemu je, nažalost, teško stati na kraj, i dokle god je glavni cilj komercijalnih videoigara dobit (a samom definicijom ne može biti drukčije) uvijek će postojati mogućnost da se težnjom za što većom dobiti zanemari autentičnost. To ne znači da sve velike tvrtke imaju takvu praksu, ali u velikoj količini videoigara zasigurno će se pronaći i takvi slučajevi, pogotovo danas kada se ruše rekordi u broju novih videoigara koje se puste na tržište u jednoj godini, kojih je 2022. godine bilo 10 963. S razvojem industrije razvila se i potražnja za igrama, pa ne čudi rast brojeva iz godine u godinu. No upravo zato ne treba ni čuditi što se u toliko velikom broju pronađu igre koje

autentično predstavljaju baštinu, kao i one koje je predstavljaju pogrešno.

Velika prednost kod videoigara je povratna informacija koja se može dobiti od igrača, lokalne zajednice i baštinskih stručnjaka, i to ne samo u procesu razvoja igre nego i poslije.³⁴ Dapače, još je i bolje ako se ta povratna informacija i komunikacija nastave nakon što se igra plasira na tržište. Neke od povratnih informacija i kritika mogu biti ključne za bolje razumijevanje percepcije sadržaja igre kod igrača i zajednice. Tako se mogu naglasiti dijelovi igre koji nisu autentični ili koji su površni. Pitanje je što napraviti s tim informacijama kada jednom dođu natrag do razvojnog tima.

Jedna od mogućnosti je da razvojni tim osobno razmotri kritike te odluči poboljšati svoju igru naknadno.³⁵ To je danas moguće posuvremenjivanjem igre na platformi na kojoj je objavljena što u suštini znači nadogradnju koja se objavljuje kao nova inačica. Kada su igrači imali pristup igrama jedino s pomoću fizičkih kopija, nadogradnja je bila gotovo nemoguća, ali danas, kada se igre kupuju na raznim mrežnim servisima i platformama, proces je puno lakši. Doduše, ta mogućnost podrazumijeva da razvojni tim želi ili može učiniti prilagodbe. Mnogi timovi, nakon što završe jednu igru, gotovo odmah započinju novi projekt kako bi tvrtka mogla u što bržem roku proizvesti što više igara i zadržati korak s brzim i zahtjevnim tržištem. U tom slučaju postoji i druga mogućnost, a to je aktiviranje zajednice igrača koja na svoju ruku unapređuje igru, odnosno stvara dodatni, prilagođeni sadržaj za nju. Budući da su autori takvoga prilagođenog sadržaja (engl. *modders*) svjesni da se njihov rad ne može unovčiti, trud je volonterski. To zapravo pomaže

samom sadržaju jer autori volonteri nisu ograničeni vremenom i prilagodbom potrebama tržišta, nego se svojim slobodnim vremenom koriste kako bi igru sadržajno poboljšali za zajednicu igrača koja u njoj uživa. Zbog toga si autori mogu dopustiti stvaranje autentičnog sadržaja, pa su takve promijenjene igre katkad autentičnije od izvornika. Jedan od zanimljivijih primjera je igra *Crusader Kings II* koja se tematski odnosi na vladanje srednjovjekovnom dinastijom, no igrači koji su se posvetili dorađivanju igre i tako postali autori prilagođenog sadržaja stvorili su dodatak nazvan *When the World Stopped Making Sense*. Svojim su trudom uspjeli vjerno prikazati i dorađiti razdoblje u središtu igre – 5. stoljeće i pad Zapadnoga Rimskog Carstva. Autori su se posvetili istraživanju kulture tog razdoblja kako bi stvorili autentičniji svijet. Svojim su dobrovoljnim radom uspjeli obogatiti jednu komercijalnu igru nakon što se originalni razvojni tim okrenuo novim projektima.

PRIMJERI AUTENTIČNOSTI BAŠTINE U KOMERCIJALNIM VIDEOIGRAMA

Kada bi se pokušao načiniti popis svih objavljenih komercijalnih videoigara, on bi bio iznimno dug, čak i ako bi ga se pokušalo svesti na visokobudžetne komercijalne igre (engl. *AAA video games*). Puno izvediviji pokušaj je popisivanje samo onih visokobudžetnih komercijalnih videoigara koje u sebi sadržavaju baštinske elemente. Među takvim igrama svakako treba istaknuti prethodno spomenutu franšizu *Assassin's Creed*, koja je poznata po autentičnim građevinama, lokacijama i povijesnim ličnostima, kao i *Okami*,

igru koja ima jedinstveni pristup prikazu japanskog folklora i mitologije, ili pak *Shadow of the Colossus*, koja prikazuje dijelove iz različitih mitologija i kultura te ih spaja u zanimljiv izmišljeni svijet. *Uncharted* je serijal koji u središte stavlja različite kulturne lokacije koje dodatno obogaćuje elementima lokalne baštine (Šambala – mistično kraljevstvo iz budističkog folklora; Iram – izgubljeni grad koji se spominje u *Kuranu*; Muzej palače Topkapi itd.). U daljnjem tekstu sagledavaju se elementi videoigara povezani s baštinom na nekoliko odabranih primjera. Element koji je najprije moguće uočiti je izgled, odnosno vizualni stil igre. Velik broj komercijalnih igara danas je rađen u realističnome, čak i hiperrealističnome vizualnom stilu. Realizam u vizualnom prikazivanju bio je popularan od samih početaka razvoja videoigara, odnosno od trenutka kada su tehnološke mogućnosti stvorile uvjete za takav način stvaranja vizualnog identiteta. Tehnološki razvoj pomaknuo je granice u mogućnostima prikazivanja, pa razvojni timovi iskorištavaju taj pomak kako bi stvorili igre koje vizualno sve više graniče sa stvarnim svijetom,³⁶ čime se omogućuje i autentičniji prikaz baštine. No, realizam nije jedini stil kojim se služi pri izradi videoigara. Katkad se autori odluče riskirati i koristiti se stilom koji se ne pronalazi često, a katkad je sam po sebi dio baštine neke kulture.³⁷ Primjer je igra *Okami* čiji se koncept zasniva na japanskoj mitologiji i folkloru, od glazbe, vizualnosti, likova, pa do same mehanike igre, a koja je u cijelosti nadahnutu tradicionalnom japanskom školom slikanja i vizualnim stilom *ukiyo-e*. Osim što igri pridaje aspekt baštinske autentičnosti, *ukiyo-e* istodobno pruža jedinstveno i prepoznatljivo vizualno iskustvo azijskim

igračima i poznavateljima azijske kulture. Budući da je riječ o igri koja nije zasnovana na stvarnom svijetu, s radnjom koja uključuje mitološka bića, realistični stil ne bi bio najbolje rješenje za očuvanje autentičnosti predstavljenoga baštinskog sadržaja.

Dakle, korištenje nekim od brojnih vizualnih stilova koji odmiču od realizma može biti iznimno pozitivan čimbenik u prikazivanju baštine i očuvanju njezine autentičnosti. Ovdje ponovno treba istaknuti nužnost dobrih temelja pri konceptualizaciji igre. Ako autori naprave kvalitetnu podlogu za svoju igru istraživanjem detalja baštine koju su odlučili uklopiti u sadržaj, moguće je doći do kreativnih rješenja za očuvanje integriteta baštine u krajnjem proizvodu, bez narušavanja zabavnoga i maštovitoga aspekta igre. Naravno, za one igre koje se temelje na stvarnom svijetu i lokacijama koje žele prikazati onakvima kakve uistinu jesu, realizam je pravilan odabir.³⁸ Katedrala Naše Gospe (fr. Notre-Dame) u igri *Assassin's Creed Unity* ne bi mogla ostaviti autentičan baštinski dojam da vizualni stil igre nije realističan. Šintoistički hramovi i dvorci feudalnog Japana u igri *Ghost of Tsushima* također ne bi mogli biti jednako autentično prikazani da je za tu igru odabran drugi vizualni obrazac. Općenito govoreći, videoigre sa stvarnim baštinskim lokacijama i povijesnim događajima mogu se posve koristiti tehnološkim mogućnostima i u što preciznijem omjeru dočarati baštinu onakvom kakva je u stvarnosti.³⁹ Vizualni stil samo je jedan od elemenata kojima se autori mogu posvetiti pri izradi videoigara kako bi dočarali baštinu u što autentičnijem obliku. Drugi element, usko povezan s vizualnim, jesu glazba i zvuk (engl. *sound design*), bez kojih danas

popularnost teško dobiva ijedna komercijalna videoigra. Glazba služi kao snažan čimbenik doživljaja jer se njome igrače još više uranja u svijet igre. Ako se dodatna pozornost posveti izboru glazbala i zvučnika, moguće je stvoriti zvučnu podlogu (engl. *soundscape*) koja ne samo da odgovara baštini koja se pojavljuje u igri već je i obogaćuje,⁴⁰ a katkad i sama glazba može biti baštinski element koji se predstavlja. Kako u gotovo svim trenucima igre zvučnici prate igrača, izloženost kvalitetnoj glazbenoj podlozi može pojačati autentično iskustvo i pružiti dublji uvid u kulturu i povijest te povezati svijet i sadržaj igre sa zajednicama i kulturama koje se predstavljaju igraču. Gotovo svaka kultura ima svoje tradicionalne glazbene instrumente koji obilježavaju njezin baštinski identitet. Upoznavajući se s načinima upotrebe instrumenata, moguće je dodatno osnažiti autentičnost baštinskog sadržaja. Igre čija se radnja odvija u Aziji često se za zvučnu kulisu koriste zvukom instrumenata kao što su koto, šamizen i flauta (jap. *shakuhachi*). Videoigre koje predstavljaju baštinu Bliskog istoka koriste se instrumentima kao što su *oud* i *darabukka*, dok se kod nordijskih kultura upotrebljavaju razne varijacije harfi i frula koje su im autohtone. *God of War: Ragnarök* (2022.) i *Raji: An Ancient Epic* (2020.) izvrsni su primjeri komercijalnih videoigara u kojima se za glazbenu podlogu služi autohtonim i autentičnim glazbalima.

No, samo korištenje instrumentima nije nužno dovoljno za očuvanje autentičnosti baštine, iako je dobar početak. Potrebno je i poznavanje pravila i glazbenih obilježja poput tempa, takta, strukture napjeva i sl. Sve su to elementi koji mogu imati svoje posebne značajke u kontekstu neke kulture, što zahtijeva da se autori glazbe

za videoigru posvete istraživanju radi postizanja autentičnosti.

Osim glazbenih skladbi postoje i zvučnici koji posjeduju kulturne osobitosti, bilo da je riječ o obredima, ritualima, bilo drugim događajima za koje su se organizirale posebne molitvene, glazbene ili plesne izvedbe. Uklapanje baštine na ovaj način ogroman je korak prema očuvanju njezine autentičnosti te pomaže igračima razumjeti kontekst i vrijednosti kulture s kojom se u igri susreću. Svijet videoigre *Pathologic 2* (2019.) nije temeljen na stvarnoj lokaciji, no snažno je nadahnut manjim naseljima i mjestima s područja Rusije, pogotovo njihovom kulturom i običajima iz razdoblja prije Ruske revolucije. Običaji prikazani u igri, koja se bavi problemom sukoba modernoga i tradicionalnoga svijeta, nadahnuti su stepskim nomadima, a posebice kulturom altajskog naroda. Stepski plesovi i obredi preuzeti su iz kulture Altajaca te su autentično prikazani u ponašanju likova i glazbenoj pozadini u kojoj prevladavaju alikvotni tonovi (engl. *overtone*), odnosno grleno pjevanje svojstveno kulturi stepskih nomada.

Radnja igre, likovi (glavni i sporedni), vizualni stil i glazba – sve su to elementi kojima se stvara svijet igre, a ako je jedan od ciljeva da se u tom svijetu predstavi kulturna baština neke zajednice, onda su svi elementi potrebni kako bi se to moglo učiniti autentično. Ako igra audiovizualno odgovara obilježjima neke kulture i autentično predstavlja baštinu, ali radnja se neprecizno ili površno dotiče te baštine, pa je čak i stereotipizira⁴¹ ili pretvara u neprecizan spektakl, stvara se jaz i gubi baštinski integritet. Naravno da je vrijedno svaki autentično odrađeni element pohvaliti, ali su i cjelokupna slika i doživljaj bitni za održavanje integriteta baštine.

PREMA VEĆOJ AUTENTIČNOSTI BAŠTINE U KOMERCIJALNIM VIDEOIGRAMA

Postizanje autentičnosti baštine u komercijalnim videoigrama vidno je dinamičan proces koji zahtijeva da mu se pristupi s ozbiljnošću i obraćanjem pozornosti na mnoštvo čimbenika, od kojih jedni utječu na druge. Prethodno su se spomenuli izazovi na kojima je potrebno poraditi kako bi se postigla autentičnost u prikazu baštine, i to jesu izazovi, no oni nisu nepremostivi. Cilj je postići višu razinu autentičnih prikaza u sadržaju videoigara, poštovanje kulturne važnosti i konteksta, a da se pritom i dalje održi zabavni aspekt videoigara koji služi kao glavni razlog njihove privlačne snage. Prvi od koraka koje je potrebno poduzeti jest otvoriti i razviti suradnju između razvojnih timova videoigara i baštinskih stručnjaka. Iстина je da se većina timova na projektima komercijalnih videoigara sastoji od znatnog broja ljudi – marketinških stručnjaka, grafičkih dizajnera, glazbenika, programera, narativnih dizajnera – ali nerijetko se javlja manjak stručnjaka iz relevantnih područja (povijesti, arheologije, muzeologije). Uvođenje takvih stručnjaka u razvojni tim omogućuje postojanje osobe čiji je zadatak pobrinuti se za autentičnost baštine te za ostvarivanje daljnje suradnje s relevantnim lokalnim zajednicama i ustanovama. Uključivanje lokalne zajednice u projekt, pogotovo one čija se kultura predstavlja u igri, može imati ključnu ulogu u razini autentičnosti koja se postiže. Igre poput *Never Alone* i *Ghost of Tsushima* primjeri su komercijalno uspješnih videoigara koje su uključile lokalnu zajednicu u neku fazu razvoja videoigre, bilo da je riječ o

istraživanju razgovaranjem s članovima lokalne zajednice, kako bi se postiglo bolje razumijevanje kulture, bilo pak o aktivnijem uključivanju nekih članova zajednice u izradu određenog aspekta igre, kao što je primjer rada s lokalnim, tradicionalnim glazbenicima kako bi svojim poznavanjem kulture (u suradnji sa zvučnim dizajnerima i producentima) napravili skladbe za igru. Korak dalje bio bi dopustiti lokalnoj zajednici da razmotri sadržaj igre koji je relevantan za njezinu kulturu te da ga pregleda i u konačnici odobri. U tom slučaju u tvrtkama bi bilo potrebno dosta dobre volje za ovlašćivanje još jednog posrednika za odobravanje sadržaja. To nije za svaki projekt najrealnija i najizglednija mogućnost, ali je još jedna koja bi se mogla razmotriti.

U najboljem slučaju razvojni timovi također bi trebali imati određenu razinu transparentnosti i odgovornosti te priznati svoju pogrešku kada su im projekti završili s nepreciznim i površnim predstavljanjem baštine. Pogotovo u današnjem vremenu kada je moguće posuvremeniti videoigru i nakon njezina plasiranja na tržište. Stoga nema razloga da se za pogreške ne preuzme odgovornost i da se na temelju dobivenih kritika i povratnih informacija od igrača, lokalne zajednice i stručnjaka ne poprave elementi koji bi trebali biti kvalitetnije prikazani. Prije pojave mogućnosti jednostavne nadogradnje igre bilo je lakše razumjeti zašto razvojni timovi nisu preuzimali odgovornost, premda to samo po sebi ne opravdava njihovo stajalište. Danas, doduše, postoji prilika da se to promijeni, da se razvija transparentniji odnos između onih koji stoje iza igre, onih koji je konzumiraju te onih čiju kulturu ta igra predstavlja. Štoviše, danas potrošači imaju razvijenu svijest i dobro reagiraju na otvo-

renost i iskrenost proizvođača. Takvim pristupom tvrtke bi mogle učiniti vlastiti položaj na tržištu snažnijim, a prodaji bi se moglo pristupiti tako da promidžba autentičnosti baštine u igri bude jedan od ključnih dijelova marketinške strategije. Autentičnost u neautentičnom svijetu traženo je obilježje te bi se marketinški stručnjaci u timovima mogli osvrnuti na izravno i jasno prenošenje autentičnih baštinskih elemenata. Za većinu komercijalnih igara, pogotovo onih koje su dio veće franšize, marketingu ionako nije cilj privući ljubitelje igre, već proširiti njihovu publiku.⁴² Na ovaj način mogli bi privući ljude koji nisu ni ljubitelji tog žanra ili te franšize, ali se zanimaju za kulturu i baštinu. *Kingdom Come: Deliverance* jedan je od najistaknutijih primjera komercijalne videoigre koja se u svojoj marketinškoj strategiji kao ključnom točkom koristila autentičnošću baštine što joj je stvorilo visok status i dodatno zanimanje na tržištu i prije nego što je objavljena.

U svijetu videoigara postoji niz načina recenziranja i ocjenjivanja, pa i platforme za ocjenjivanje grafike videoigara, igrivosti, interesa za ponovno igranje i brojnih drugih čimbenika na temelju kojih zainteresirani igrači mogu odlučiti je li neka igra za njih ili ne. Različite vrste ocjenjivanja također su dio marketinške strategije, no katkad to rade i neovisne platforme pa daju nepristranije ocjene. Na sličan način mogla bi se razviti sekcija za ocjenjivanje autentičnosti baštine, da se igračima može pružiti konkretna informacija o tome. U jednu ruku igračima bi se pružila prilika za informiranje o autentičnosti baštinskog sadržaja, a u drugu ruku moglo bi potaknuti razvojne timove na ozbiljnije shvaćanje baštinskih elemenata jer oni ne bi služili tek kao ukras u igri, već bi postali

nešto što se ocjenjuje i što može utjecati na privlačnu snagu igre.

Osim ocjena postoje razni standardi kojima se igru obilježi prije nego što se plasira na tržište. Standardi organizacije ESBR (Entertainment Software Rating Board) namijenjeni su prikazivanju primjerenosti igre za određenu publiku,⁴³ a većinom je riječ o količini fizičkoga i verbalnoga nasilja, pa pojedine države ne moraju imati ujednačeno mišljenje o tome, već svaka može odlučiti za sebe, odnosno za svoje tržište (europsko, američko, azijsko) koju će vrijednost igra dobiti. To je načelo koje je aktualno i za filmove i serije, ne samo za videoigre, no služi kao primjer za potencijalno stvaranje standarda koji obilježava koja je igra autentična u svojem sadržaju ili do koje je razine autentična. „Baštinski standard“ zasigurno ne bi imao toliku snagu na tržištu da utječe na uspješnost igre,⁴⁴ ali je korak koji može omogućiti dodatne razine transparentnosti što bi moglo ponukati tvrtke da se toj temi ozbiljnije posvete. Zadnji od potencijalnih koraka koje je moguće razviti jest da se poveća razina inovacije u samoj igrivosti videoigara, da se obrati pozornost na mehaniku igranja te da se time pokuša predstaviti baština. Mehanika igranja osnovni je element koji određuje kako neki igrač uopće može igrati neku igru, kako se kontrolira lik, koji je oblik kamere koja prati lika, što igrač u igri može činiti i na koje načine. Iako se dosta videoigara koristi već standardiziranom mehanikom igranja (treće ili prvo lice kamere, standardno kontroliranje lika bez dodatnih elemenata), katkad se pojavi videoigra koja odskače od toga. Ako se sagleda primjer igre *Okami*, u njoj se koristi unikatnom mehanikom crtanja tintom po zaslonu (kako bi se napredovalo kroz igru) slično japanskoj kaligrafiji, dok

se u igri *Apotheon* (2015.) koristi posebnom estetikom crnih figura na bakrenim pozadinama (što odgovara ukrasima na starogrčkim amforama) da se vizualno dočara igraču o kakvoj je igri točno riječ. Ako se način igranja igre u srži uspije uskladiti s baštinskim elementima, stvara se jedinstven doživljaj i bogato baštinsko iskustvo za igrače.

ZAKLJUČAK

S obzirom na iznimno velik broj komercijalnih videoigara na tržištu, teško je zaključiti koji je omjer onih koje autentično predstavljaju baštinu i onih koje to čine površno ili neprecizno. No, činjenica je da tržište nastavlja rasti i razvijati se ogromnom brzinom što predstavlja potencijal za uvođenje baštinskih sadržaja u cilju kulturne senzibilizacije i obrazovanja. Katkad se radi ostvarivanja što veće dobiti baština uključuje u igre kao ukras bez dubljeg razumijevanja, a u najgorim slučajevima dolazi i do korištenja baštinom bez poštovanja kulturnog konteksta i značenja. Iako nije moguće osigurati da se svi autori videoigara pridržavaju uvođenja baštine na način koji osigurava očuvanje njezina integriteta, sama činjenica da se baštinom dosljedno koristi kao nadahnućem za sadržaj koji popunjava svijet igara dovoljna je da se stručnjaci i muzeološka zajednica aktiviraju i pokušaju ostvariti što kvalitetniju suradnju s industrijom. Primjeri komercijalnih videoigara koje su autentično predstavile baštinu dobar su temelj za nadogradnju. Nužno je uložiti trud, izgraditi zdrave odnose i suradnju između stručnjaka, lokalnih zajednica i razvojnih timova videoigara te uspostaviti svijest o tome da se korištenjem dodatnim sredstvima za ostvarivanje autentičnih prikaza

baštine neće odmaknuti od dobiti, već autentičnija baština može samo koristiti za snažniji ugled na tržištu, a zajednicama i kulturama to služi kao osiguranje da se njihovom baštinom koristi s poštovanjem.

BILJEŠKE

- ¹ Aris Politopoulos i Angus Mol, „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“, u: *Virtual Heritage: A Guide*, ur. Erik Malcolm Champion (London: Ubiquity Press, 2021), 81–92.
- ² Erik Champion, „Preserving Authenticity in Virtual Heritage“, u: Champion, 129–137.
- ³ Randolph Starn, „Authenticity and historic preservation: Towards an authentic history“, *History of the Human Sciences* 15, br. 1 (2002): 1–16.
- ⁴ Laurajane Smith, *Uses of Heritage* (London: New York i Routledge, 2006).
- ⁵ Helaine Silverman, „Heritage and Authenticity“, u: *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*, ur. Emma Waterton i Steve Watson (London: Palgrave Macmillan, 2015), 69–88.
- ⁶ UNESCO, „Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage“, <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/convention-safeguarding-intangible-cultural-heritage> (pristupljeno 20. studenoga 2023.).
- ⁷ Talizaro Tafonao, Sion Saputra i Rosita Suryaningwidi, „Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha“, *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* 2, br. 2 (2020): 89–100.
- ⁸ Katrin Becker i Elisa Gopin, „Selection Criteria for Using Commercial Off the Shelf Games (COTS) for Learning“, u: *Learning, Education and Games Vol. 2: Bringing Games into Educational Contexts*, ur. Karen Schrier (Pittsburgh: ETC Press, 2016), 43–60.
- ⁹ Politopoulos i Mol, „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“.
- ¹⁰ Boaventura DaCosta i Carolyn Kinsell, „Serious Games in Cultural Heritage: A Review of Practices and Considerations in the Design of Location-Based Games“, *Education Sciences* 13, br. 1 (2023).

- ¹¹ Aris Politopoulos, Angus Mol, Krijn Boom i Csilla Ariese, „‘History Is Our Playground’: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey“, *Advances in Archaeological Practice* 7, br. 3 (2019): 317–323.
- ¹² Majed S. Balela i Darren Mundy, „Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games“, u: *DiGRA ‘15 – Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference* (Lüneburg: Digital Games Research Association, 2015).
- ¹³ Politopoulos i Mol, „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“.
- ¹⁴ Dominik Grimm, „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“ (diplomski rad, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2022).
- ¹⁵ Nicolas Sigoillot, „From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences: The Failures and Successes of Victorian London’s Adaptations in Video Games“, *Angles* 11 (2020).
- ¹⁶ Eve Stirling i Jamie Wood, „Actual history doesn’t take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity“, *Games Studies* 21, br. 1 (2021).
- ¹⁷ Sigoillot, „From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences“.
- ¹⁸ Isto.
- ¹⁹ Michał Mochocki, „Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion“, *Games and Culture* 16, br. 8 (2021): 951–977.
- ²⁰ Isto.
- ²¹ Politopoulos i Mol, „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“.
- ²² Isto.
- ²³ Sigoillot, „From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences“.
- ²⁴ Jana Radošinská, „Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin’s Creed“, *Acta Ludologica* 1, br. 2 (2018): 4–16.
- ²⁵ Grimm, „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“.
- ²⁶ Stirling i Wood, „Actual history doesn’t take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity“.
- ²⁷ Martin Bostal, „Medieval video games as re-enactment of the past: A look at Kingdom Come: Deliverance and its historical claim“, u: *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018*, ur. Rafael Fernández Sirvent i Rosa Ana Gutiérrez Lloret (Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019), 380–394.
- ²⁸ Isto.
- ²⁹ Isto.
- ³⁰ Grimm, „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“.
- ³¹ Edwige Lelièvre, „Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685“, *Contemporary French Civilization* 44, br. 1 (2019): 61–79.
- ³² Mochocki, „Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion“.
- ³³ Lelièvre, „Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685“.
- ³⁴ Graham McAllister i Gareth R. White, „Video game development and user experience“, u: *Game user experience evaluation*, ur. Regina Bernhaupt (Cham: Springer, 2015), 11–35.
- ³⁵ Isto.
- ³⁶ Mary Keo, „Graphical Style in Video Games“ (završni rad, HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology, 2017).
- ³⁷ Grimm, „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“.
- ³⁸ Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“.
- ³⁹ Keo, „Graphical Style in Video Games“.
- ⁴⁰ Grimm, „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“.
- ⁴¹ Balela i Mundy, „Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games“.
- ⁴² Colin Charles Mathews i Nia Wearn, „How Are Modern Video Games Marketed?“, *The Computer Games Journal* 5, br. 1/2 (2016).
- ⁴³ Sophie Duffy i Jeffrey L. Derevensky, „Helping parents understand the content of video games: updating the ESRB rating system“, *Journal of Children and Media* 16, br. 4 (2022): 606–612.
- ⁴⁴ Politopoulos i Mol, „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“.

LITERATURA

- Balela, Majed S. i Darren Mundy. „Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games“. U: *DiGRA '15 – Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. Lüneburg: Digital Games Research Association, 2015.
- Becker, Katrin i Elisa Gopin. „Selection Criteria for Using Commercial Off the Shelf Games (COTS) for Learning“. U: *Learning, Education and Games Vol. 2: Bringing Games into Educational Contexts*, ur. Karen Schrier, 43–60. Pittsburgh: ETC Press, 2016.
- Bostal, Martin. „Medieval video games as reenactment of the past: A look at Kingdom Come: Deliverance and its historical claim“. U: *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018*, ur. Rafael Fernández Sirvent i Rosa Ana Gutiérrez Lloret, 380–394. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019.
- Champion, Erik. „Preserving Authenticity in Virtual Heritage“. U: *Champion*, 129–137.
- Champion, Erik Malcolm, ur. *Virtual Heritage: A Guide*. London: Ubiquity Press, 2021.
- DaCosta, Boaventura i Carolyn Kinsell. „Serious Games in Cultural Heritage: A Review of Practices and Considerations in the Design of Location-Based Games“. *Education Sciences* 13, br. 1 (2023).
- Duffy, Sophie i Jeffrey L. Derevensky. „Helping parents understand the content of video games: updating the ESRB rating system“. *Journal of Children and Media* 16, br. 4 (2022): 606–612.
- Grimm, Dominik. „Interpretacija kulturne baštine putem videoigara“. Diplomski rad, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 2022.
- Keo, Mary. „Graphical Style in Video Games“. Završni rad, HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology, 2017.
- Lelièvre, Edwige. „Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685“. *Contemporary French Civilization* 44, br. 1 (2019): 61–79.
- Mathews, Colin Charles i Nia Wearn. „How Are Modern Video Games Marketed?“ *The Computer Games Journal* 5, br. 1/2 (2016).
- McAllister, Graham i Gareth R. White. „Video game development and user experience“. U: *Game user experience evaluation*, ur. Regina Bernhaupt, 11–35. Cham: Springer, 2015.
- Mochocki, Michał. „Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion“. *Games and Culture* 16, br. 8 (2021): 951–977.
- Politopoulos, Aris i Angus Mol. „Video Games as Concepts and Experiences of the Past“. U: *Champion*, 81–92.
- Politopoulos, Aris, Angus Mol, Krijn Boom i Csilla Ariese. „History Is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey“. *Advances in Archaeological Practice* 7, br. 3 (2019): 317–323.
- Radošinská, Jana. „Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin’s Creed“. *Acta Ludologica* 1, br. 2 (2018): 4–16.
- Sigoillot, Nicolas. „From Cardboard Settings to Ludo-anthropological Experiences: The Failures and Successes of Victorian London’s Adaptations in Video Games“. *Angles* 11 (2020).
- Silverman, Helaine. „Heritage and Authenticity“. U: *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*, ur. Emma Waterton i Steve Watson, 69–88. London: Palgrave Macmillan, 2015.
- Smith, Laurajane. *Uses of Heritage*. London i New York: Routledge, 2006.
- Starn, Randolph. „Authenticity and historic preservation: Towards an authentic history“. *History of the Human Sciences* 15, br. 1 (2002): 1–16.
- Stirling, Eve i Jamie Wood. „Actual history doesn’t take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity“. *Games Studies* 21, br. 1 (2021).
- Tafonao, Talizaro, Sion Saputra i Rosita Suryaningwidi. „Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha“. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* 2, br. 2 (2020): 89–100.
- UNESCO. „Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage“. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/convention-safeguarding-intangible-cultural-heritage> (pristupljeno 20. studenoga 2023.).

HERITAGE INTEGRITY AND AUTHENTICITY IN COMMERCIAL VIDEO GAMES

The paper provides insight into existing commercial video games and the ways in which they have implemented heritage in their content. It looks at how these games have faced the challenges of authenticity and integrity, while paying attention to the positive and negative aspects of their approaches. The paper considers how development teams approached the creation of video games and how they dealt with issues of historical accuracy

and respect for the original culture represented through their video games. It also highlights the importance of interdisciplinary collaboration with experts as well as the community to ensure a credible presentation of heritage in video games and an authentic final product. This paper discusses the challenges and opportunities in achieving a balance between entertainment, education and heritage authenticity as elements of video games, and encourages further discussion about the importance and role of video games as a modern medium for the preservation and presentation of cultural heritage to the general public.