

VIDEOIGRE KAO POSREDNICI KULTURE

REA DRVAR

Muzej Prigorja

rea.drvar@gmail.com

UVOD

Koja je svrha priča iz davnina ako se mudrost iskazana u njima ne dijeli? Upravo zato i stvaramo ovu igru.

(*Never Alone*, 2014.)

Računalne igre oduvijek su mi privlačile pozornost jer su vrsta medija kojim se nesvjesno i svjesno stvara znanje o imaginarnim i stvarnim interpretacijama svijeta. Također, pripadam generaciji koja je odrasla uz napredak računala i videoigara – od prvih poznatih kao što su *Tetris*, *Snake* i slične, pa sve do onih narativno i dizajnom složenijih kao što su *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019.), *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007.), *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007.) i druge. Aktivnim igranjem i praćenjem igračke scene posljednjih 17 godina uočila sam složenost računalnih igara koja raste iz godine u godinu, uvjetovanu i napretkom informacijsko-komunikacijske tehnologije zbog koje igre istodobno postaju i pristupačnije. Vidljiv je i rast u industriji računalnih igara koji je trenutačno na najvišoj vrijednosti, a predviđa se da će do 2025. godine dosegnuti vrijednost od 256,97 milijardi dolara.¹ U vezi s tim, u posljednjih nekoliko desetljeća u akademskim je krugovima došlo do općeg porasta zanimanja za popularnu kulturu, te su tako i videoigre kao interaktivni medij postale

tema vrijedna istraživanja.² Veće zanimanje i uopće shvaćanje važnosti igre doveli su do promjene stereotipnog pogleda na videoigre kao zabavu s negativnim učincima na igrače poput poticanja agresije, odvajanja od stvarnosti i drugih, što je opažanje iz vlastitog iskustva kao pripadnice zajednice igrača. Zbog prepoznavanja utjecaja videoigara i njihovih različitih mogućnosti počele su se prihvaćati kao vrsta baštine,³ sredstvo za obrazovanje,⁴ prostor za očuvanje određenog znanja,⁵ što im je donijelo i veću ulogu i značenje u društvu.

Ozbiljne igre (engl. *serious games*) jedna su od sve raširenijih vrsta igara oblikovanih kako bi prenijele određeno znanje na igrača, a pojavljuju se u različitim podvrstama. Jedna od njih su starosjedilačke igre (engl. *indigenous games*)⁶ kojima se nastoji dati glas starosjedilačkim kulturama u digitalnom svijetu. Riječ *indigenous* uvedena je u upotrebu 1970. godine s namjerom označavanja koloniziranih zajednica.⁷ Razlog njezine upotrebe u prvom je redu bila senzibilizacija i naglašavanje problematike konteksta u kojemu su se te zajednice formirale. Starosjedilačke videoigre medij su uz čiju se pomoć želi dekolonizirati virtualni svijet i dati prostor za komunikaciju marginaliziranim zajednicama.

Radi prikaza mogućnosti oblikovanja i predstavljanja znanja u videoigramima i njihova društvenog utjecaja u radu će se analizirati igra *Never Alone* u čijem je oblikovanju sudjelovala zajednica kako bi sačuvala i prenijela znanje o vlastitoj nematerijalnoj i materijalnoj kulturi.⁸ Razlog odabira ovog primjera je nastojanje da se videoigre prepoznaju kao mogući posrednici kulture i time važni društveni čimbenici. Cilj rada je prikazati jedan od

primjera korištenja novim medijem radi osnaživanja kulturnog identiteta zajednice te način na koji se kulturni identitet doživljava među zajednicom igrača videoigara. U prvom dijelu rada daje se kratak pregled i objašnjenje terminologije videoigara, objašnjenje naziva i uloge starosjedilačkih igara u kontekstu kulturne baštine. Analizira se postojeća literatura o starosjedilačkim videoigramama te daje uvid u stvaranje videoigara na temelju dostupnih materijala na internetu i digitalnih sadržaja koji daju osvrt na tu temu, kao i uvid u vlastito iskustvo igranje igre. U drugom dijelu rada pozornost se posvećuje videoigri *Never Alone* – njezinu oblikovanju te prikazu istraživanja dojmova koje je igra ostavila na igrače.

OSNOVNI ELEMENTI VIDEOIGARA

Kako bi se objasnile važnost i značajke videoigara kao posebnog medija, u ovom se poglavlju donosi kratak uvod o videoigramama i osnovnim elementima o kojima se raspravlja u nizu stručnih i znanstvenih istraživanja koja su bitna u kontekstu istraživanja dojmova igrača. Terminologija će se usredotočiti na videoigre namijenjene jednom igraču (engl. *single player*) kako se rad zbog širine i raznolikosti vrsta ne bi udaljio od središnje teme koja se u njemu obrađuje. Pet glavnih elemenata koje ću pojasniti redom su: svijet igre (engl. *gameworld*), koji se sastoji od zvuka, slike i naracije, zatim avatar⁹, interaktivnost, uranjanje i značenje dobivenog iskustva. Svijet igre virtualni je prostor videoigre u koji igrač ulazi i koji mu služi kao platforma za avatara. Avatar gradi vlastito iskustvo istraživanjem, osvajanjem, pa čak i mijenjanjem i oblikovanjem prosto-

ra.¹⁰ Erving Goffman u opisu igara daje definiciju osjećaja spontane uronjenosti koja predstavlja igračevu potpunu zaokupljenost igrom: „Kada igra postane sama po sebi potpuni svijet, spontana uključenost posve prenosi sudionika u taj svijet. Pojedinci su više od kalkilirajućih, racionalnih sudionika u potrazi za vlastitim interesima jer su sposobni postati potpuno i spontano zadubljeni u hirovitu prirodu igre i euforično iskustvo igranja igara. Kada se to dogodi, aktivnost unutar okvira igre potpuno *zaokuplja svijest igrača*; u isto se vrijeme irelevantne stvari uklanjaju, tako da igrači lako postanu nesvjesni svijeta izvan okvira [igre].“¹¹

Prvi dio Goffmanove teze je da se igračevu zadubljanje u igru može povezati s uranjanjem koje se događa pri kontaktu igrača sa svijetom igre (u videoigramama). U drugom dijelu svoje teze promišlja o mogućnosti utjecaja stvarnog svijeta na onaj igrani. Igrani svijet nije samo pasivna, već dinamična i promjenjiva pozadina po kojoj se avatar kreće, a sastoji se, uz ostale elemente, od zvuka, slike i narativa.¹² To su tri temeljna elementa koja bi trebala biti usklađena kako bi se stvorila zaokružena dinamična slika svijeta s kojom igrači dolaze u interakciju te, po mišljenju Agnethe Mortensen, služe kao temelj za emocionalnu uključenost igrača.¹³ Isto tako igrač nije samo pasivni primatelj, već postoji neprekinuta interakcija između igrača i videoigre u kojoj on „aktivno sudjeluje u izgradnji iskustava igranja, donoseći sa sobom svoja osobna iskustva, očekivanja i želje“¹⁴. Interaktivnost u svijetu videoigre omogućuje avatar koji se može opisati kao određena vrsta posrednika između igrača i svijeta igre. To je „virtualni, surogatni ‘ti’ koji se ponaša kao stvaran ‘ti’ i koji predstavlja korisnika“¹⁵. Identifikacija s

likom u videoigri „stalna je i dinamična razmjena između ‘načina povezivanja’ koji nudi igra i aspekata subjektivnosti igrača aktiviranih u igri“¹⁶ (npr. prethodna iskustva s igrama, emocionalno stanje tijekom igre, odnos sa sudionicima i istraživačima itd.). Identifikacija s avатарom unutar svijeta igre daje posebno iskustvo svakomu pojedinom igraču. Na to iskustvo može utjecati povezanost s već predodređenim karakterom avatara, unošenje vlastitoga i krojenje svoje igre upoznavanjem s ciljevima, pravilima i atmosferom videoigre u koju igrači uranjaju. Igrači ne ulaze u igru kao prazne ploče, već sa sobom donose vlastita iskustva iz drugih igara i općenito drugih aspekata života. Također, ne samo da oblikuju sebe u kontekstu računalne igre nego i (kao što je već znano u stvarnom svijetu) dolaze u doticaj s raznim vlastitim identitetima koji se tijekom igre mogu izmjenjivati i utječu na oblikovanje iskustva.¹⁷ Promatrajući iz te perspektive, veza igrača i avatara je fluidna, a ne unaprijed određeno, nepromjenjivo stanje. Geejeva teza¹⁸ o njegovanju „hibridnih identiteta“ u igrama igranja uloga pristup je prema kojemu se avatare promatra kao sredstvo za proširenje mogućeg djelovanja igrača u virtualnim prostorima.¹⁹ Preuzimanje uloge avatara prvi je korak ulaska u svijet igre kojim igrač stvara vlastito iskustvo računalne igre. Kako bi se prenijelo željeno iskustvo određene računalne igre te potaknule emocije kod igrača (pozitivne ili negativne), potrebno je uroniti u igru, a kako bi došlo do uranjanja potrebno je imati što je više moguće sinkronizirane elemente svijeta igre. Uranjanje (engl. *immersion*) fluidan je proces koji se odvija spontano, nesvjesno i ovisno o igraču, katkad pri samom ulasku u igru, upoznavanjem osnovne priče koju igra prenosi,

a katkad određenim zadatkom koji se treba izvršiti u njoj. Uranjanje u narativni svijet doprinosi osjećaju „bivanja“ i prisutnosti u njemu.²⁰ Kako bi se ostvarilo spomenutu sinkroniziranost, uranjanje i prenošenje željenog iskustva kod igrača, potrebno je stvoriti što bolju povezanost između zvuka, slike i narativa unutar svijeta igre. „Narativ u bilo kojem obliku omogućuje publici da bude uronjena u priču, vrijeme i prostor u svijetu s kojim se povezuje.“²¹

Svaki prostor (virtualni/stvarni) poseban je kontekst u kojemu se stvara iskustvo čije se značenje određuje s obzirom na stupanj/intenzitet povezivanja s njim. Valja naglasiti činjenicu da ono što je stvoreno u virtualnom svijetu ne mora automatski značiti da je manje važno. Također, svako iskustvo razlikuje se od osobe do osobe jer svaki igrač ulazi u igru sa svojim prijašnjim iskustvima i stajalištima na temelju kojih oblikuje i određuje vlastito značenje zadobivenog iskustva s pomoću igranja.

NEVER ALONE – PRIMJER STAROSJEDILAČKE IGRE

Videoigre svojom multimodalnošću, oblikovanjem narativa i mogućnostima uranjanja omogućuju nove oblike prikazivanja kulture i identiteta, a prepoznate su kao važan medij za upoznavanje starosjedilačkih kultura. Anna Mongibello i Bronwyn Carlson problematiziraju digitalni svijet naglašavajući da narative starosjedilačkog stanovništva i dalje oblikuju kolonizatori. Starosjedilačke igre po njihovu su mišljenju jedan od načina na koje autohtone zajednice dobivaju ponovnu kontrolu nad svojim identitetom i koje im omogućuju stvaranje i oblikovanje vlastitih narativa.

Nadalje, ističu da „na mreži nije ništa manje ‘stvarno’ ili manje politično od bilo koje afirmacije identiteta starosjedilačkog stanovništva izvan virtualnog svijeta“²². Bitno je da starosjedilačko stanovništvo ima mogućnost i prostor za prenošenje informacija o vlastitom identitetu te da ga može stvoriti ako on ne postoji. Drugi autori koji se bave temama digitalnog svijeta ne problematiziraju samo prostore, već i samu tehnologiju i računalne sustave. Tako Outi Laiti, Sabine Harrer, Satu Uusiautti i Annakaisa Kultima opisuju da je jezik, logiku i dizajn tehnologije i sustava napravio „bijeli zapadni korisnik“ za sebe te oni ne podrazumijevaju logiku i načine oblikovanja sadržaja kakve bi autohtone zajednice prakticirale.²³

Never Alone (sl. 1) vrsta je starosjedilačke igre koja se oslanja na tradicionalno pripovijedanje i koristi se usmenom predajom kao osnovom oblikovanja igre s pomoću koje igrač shvaća ne samo priču koju prenosi već i sve elemente inuapiatske

kulture predstavljene u igri. Njezin glavni cilj je prenijeti i očuvati kulturnu baštinu i osnažiti kulturni identitet zajednice, čime se stvara nova kategorija pod nazivom *world games*, a riječ je o vrsti igara, prema definiciji tvrtki E-Line Media i Upper One Games, koja „osnažuje autohtone zajednice u svijetu za dijeljenje svoje priče na autentičan, angažirajući i zabavan način“²⁴. Igra je oblikovana u suradnji s autohtonom zajednicom i prvobitno za autohtonu zajednicu, a tek onda i za širu zainteresiranu javnost u cilju podučavanja o kulturi prenošenjem informacija digitalnim medijem.

NASTANAK IGRE

Cook Inlet Tribal Council (CITC) je „ne-profitna starosjedilačka organizacija koja pomaže starosjedilačkom stanovništvu Aljaske i američkomu starosjedilačkom stanovništvu koje je naseljeno na prostoru regije Cook Inlet u središnjem dijelu južne Aljaske da dosegne maksimalan potencijal



Slika 1. Nuna i arktička lisica. Snimka zaslona igre Never Alone, izradila Rea Drvar (kolovoz 2023.). Objavljeno uz dopuštenje izdavača E-Line Media.

u društvu²⁵. Iz želje za osnaživanjem svojega kulturnog identiteta i prenošenjem tradicije na mlađe generacije organizacija je odlučila stvoriti videoigru kojom će mlađim generacijama moći prenijeti znanje na način koji će njima biti zanimljiv i interaktivan. U suradnji s tvrtkom E-Line Media²⁶ i razvojnim inženjerima tvrtke Upper One Games te uz aktivno sudjelovanje aljaškoga inuitskog stanovništva stvorena je 2014. godine računalna igra *Never Alone*, poznata i pod imenom *Kisima Injitchuŋa*²⁷. *Never Alone* je platformska igra sa zagonetkama²⁸ (engl. *platformer*), avanturistička igra čija je izrada trajala dvije i pol godine, a godinu poslije objavljen je i DLC²⁹ *Never Alone: Foxtales*. Kako bi se razumjeli koraci u oblikovanju igre, CITC je objavio veliku količinu materijala, od videosnimki, intervjua i radijskih emisija dostupnih na njihovu kanalu na YouTubeu i mrežnim stranicama³⁰, kojima se prikazuje stvaranje igre od njezine ideje do razrade. Materijalima se daje uvid u načine na koje je zajednica mogla utjecati na stvaranje igre, potrebne korake u ostvarivanju određenih ciljeva, razgovore s članovima zajednice, objašnjavanje načina na koji je igra oblikovana i kako su odabirani određeni aspekti iz njihove kulture. Svi elementi i načini na koje su oni uključeni u svijet igre bit će pojašnjeni u sljedećem poglavlju koje će se baviti detaljnim prikazom svijeta igre (*gameworld*). Treba naglasiti da je 2015. godine igra dobila nagradu Britanske akademije filmske i televizijske umjetnosti (BAFTA-e) za najboljeg debitanta (*Best Debut Game*) te titule *Igra godine* i *Najvažniji utjecaj* na godišnjoj dodjeli nagrada organizacije Games for Change, što upućuje na činjenicu da je prepoznata u području videoigara kao primjer dobre prakse.

SVIJET IGRE (*GAMEWORLD*)

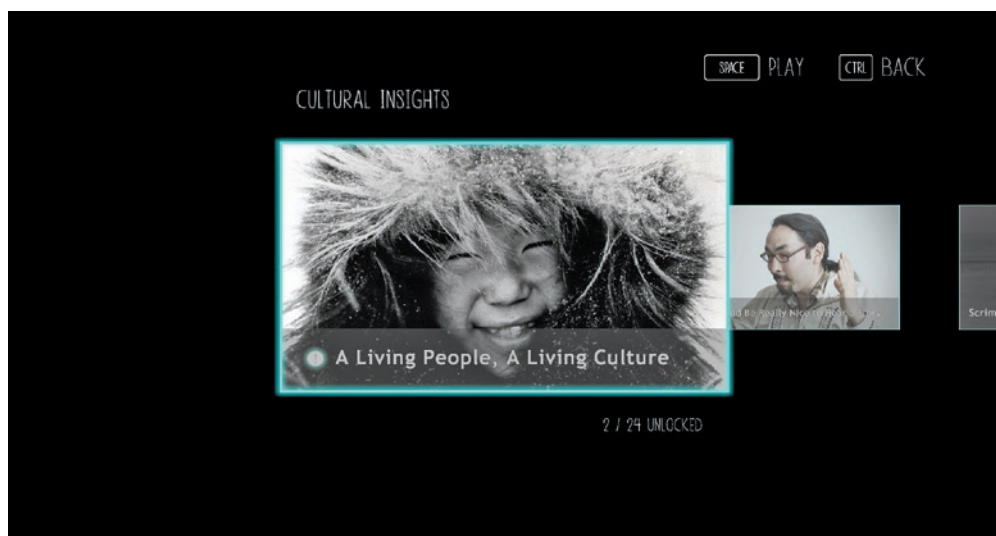
Protagonistica igre je inuipiatska djevojka Nuna koju prati arktička lisica. Kontekst u koji su smještene je folklorna priča autohtone aljaške zajednice *Kunuukaayuka*. U originalu je glavni lik priče dječak po imenu *Kunuukaayuka* (po njemu je i priča dobila ime) koji je bio zadužen za lov i pribavljanje hrane za sebe i svoju majku. Jednog dana počela je snježna oluja te je vjetar na mahove puhao i raspršivao snijeg zbog čega je bilo teško vidjeti životinje u lovu. Počelo je ponestajati hrane i dječak je odlučio istražiti što je pokrenulo snježnu oluju. Dok je hodao tundrom i pokušavao otkriti izvor, došao je do čistine na kojoj je primijetio neko nepoznato biće nalik na velikog čovjeka koji lupa po smrznutom tlu. Upotrijebio je *adze*³¹ kako bi usitnio snijeg i potom ga lopatom pomaknuo sa zemlje. Svaki put kada je lupio *adzeom* o zamrznuto tlo vjetar bi se dignuo i usitnjeni snijeg raspršio u svim smjerovima, pokrenuvši snježnu oluju. Shvativši da je on razlog neprekinute oluje, dječak je odlučio kriomice mu ukrasti *adze* kako je ne bi više mogao stvarati. Brzo je zgrabio *adze* i počeo bježati. Ubrzo ga je veliki čovjek primijetio i počeo loviti, ali ga nije uspio uhvatiti. Nakon neuspješnog pokušaja hvatanja popeo se na kuću dječaka i njegove majke te pjevao pjesmu o svojoj izgubljenoj oštrici sa željom da mu se vrati. Majci je smetalo pjevanje, pa je dječak uzeo *adze* i počeo oštricom lupati kamenje koje je bilo posloženo oko vatre dok nije uništio njezin vrh. Tada je oštricu bacio iz kuće, a kada je to ugledao veliki čovjek, bio je sretan te je otpjevao još jednu pjesmu o *adzeu*, otišao i nitko ga više nije čuo.³² Kako bi se koristili tom pričom u računalnoj igri, razvojni timovi tvrtki E-Line

Media i Upper One Games tražili su dopuštenje Minnie Gray, kćeri poznatoga inūpiatskog pripovjedača i starješine Roberta Nasruka Clevelanda³³ koji je bio prvi snimljen kako pripovijeda tu priču.³⁴ Priča je za potrebe videoigre u nekim dijelovima izmijenjena, pa je glavni lik postala djevojčica Nuna koja s arktičkom lisicom uranja u pustolovinu u kojoj pokušava naći izvor neprekinute oluje koja prijeti njezinu selu, a na putu susreće razna bića, životinje i polubogove izravno preuzete iz inūpiatskog folklor. Prenesena naracija produbljuje se zvukovima snježne oluje, koraka po snijegu i drugoga te prizorima tundre tipične za aljaški okoliš. Originalnoj priči tako je dodana vizualno-auditivna dimenzija kojom se koristilo kao podlogom za elemente kulture koji izvorno ne čine priču, ali je zato stavljaju u kontekst koji doprinosi njezinu boljem razumijevanju.

Sva tri elementa (naracija, zvuk i slika) u ravnoteži su te pružaju iskustvo u kojemu nemamo osjećaj da neki od elemenata

nije usklađen s ostalima i da ne pripada u taj svijet. Kroz cijelu igru/priču igrača vodi narator Robert Nasruk Cleveland na inūpiatskom jeziku s engleskim prijevodom. Korištenjem inūpiatskim jezikom priča dobiva dodatnu dubinu i ostvaruje se nov način prenošenja folklornih priča s pomoću medija računalne igre. Tijekom igre igrač se susreće sa sovom koja se pojavljuje u trenutcima kada prvi put nailazi na neki od kulturnih elemenata koji predstavljaju inūpiatsku zajednicu. Tada se u desnom kutu zaslona pojavljuje obavijest da je otključan sadržaj nazvan *cultural insight* ili u doslovnom prijevodu na hrvatski *uvid u kulturu*.

Odabirom tog sadržaja pokreće se kratak dokumentarni videoisječak (sl. 2) koji prikazuje članove zajednice i njihove priče o važnosti određenog dijela njihova kulturnog identiteta koji se predstavlja elementom u igri. Ukupno su 24 videoisječka i svaki traje najviše pet minuta. Neki od elemenata koji se objašnjavaju su: suživot



Slika 2. Uvidi u kulturu. Snimka zaslona igre *Never Alone*, izradila Rea Drvar (kolovoz 2023.). Objavljeno uz dopuštenje izdavača E-Line Media.

iñupiatkog stanovništva i prirode, *caribou* (vrsta odjeće koju Nuna nosi na sebi, a koja je dio tradicionalne svakodnevne odjeće najčešće izrađivane od sobove kože), život u tundri, životinjske duše itd. Uvidima u kulturu može se izravno pristupiti tijekom igranja ili na samome početnom zaslonu igre unutar kojega postoji kategorija pod istim nazivom koja okuplja sve dosad otkrivene i dostupne uvide, dok su neotkriveni zaključani. Videoisječci otključavaju se sustavom nagrađivanja za napredovanje u prelaženju igre. Ako ipak niste zainteresirani za igranje igre, a htjeli biste ih pogledati, svi su dostupni na njihovu kanalu *Never Alone – Kisima Ingitchuna* na YouTubeu³⁵ i na mrežnim stranicama³⁶. Uz dokumentarne isječke postoje i animirane kratke scene ili *cut scenes*³⁷, osmišljene po uzoru na *skrimshaw*, tehniku rezbarenja odnosno bojenja bjelokosti ili školjke koja je tradicionalna tehnika pamćenja i pričanja priča, a uloga

im je u računalnoj igri prikazati tehniku i upoznati igrača s njom. Prikazi (sl. 3) nadovezuju se na igru i naraciju, a jedan od uvida u kulturu dodatno pojašnjava važnost te prakse za iñupiatku zajednicu. U prvom videu Ishmael Hope (narator igre) govori: „Mi nismo muzejski predmet. Mi smo živući narod i živuća kultura.“³⁸ Tom tezom prožeti su svi sljedeći video-prikazi, kao i samo ime igre, a njome se želi istaknuti važnost zajednice te njezina uključenost u proces stvaranja igre. Hope nas upoznaje sa središnjim vrijednostima iñupiatkog načina života koje se temelje na međupovezanosti ljudi i prirode, važnosti dijeljenja, spiritualnosti i tradiciji. Time se ostavlja dojam da se zajednica i dalje aktivno identificira s kulturnim elementima iako oni možda više nisu dio njezine svakodnevice. Pričanje priče i suživot s prirodom u srži su igre, pa je želja prenijeti ta obilježja na igrače, odnosno naučiti ljude živjeti u suradnji s prirodom.



Slika 3. Primjer animirane kratke scene izrađene po uzoru na tehniku skrimshaw. Snimka zaslona igre Never Alone, izradila Rea Drvar (kolovoz 2023.). Objavljeno uz dopuštenje izdavača E-Line Media.

Nekolicina je elemenata videoigre koje razvojni inženjeri nisu samostalno odredili, već su ih u cilju osnaživanja veze sa zajednicom dali njoj na odabir, a velik je broj elemenata igre mijenjan iz različitih razloga. Kako bi povezali mlađe članove zajednice, CITC je u svojim prostorima održavao radionice tijekom izrade računalne igre. Također, igru je moguće igrati udvoje kao *co-op* (kooperativna igra za dva igrača) što je svjesno uvedeno kako bi se pripovijedanje prikazalo kao društveni, a ne individualni čin. Dane su i upute uz igru pod nazivom *Never Alone Parent Guide*, dostupne na mrežnim stranicama. U njima objašnjavaju da im je cilj zapravo bio da se igra u društvu jer smatraju da zajedničko igranje potiče veće uranjanje od individualnoga, samostalnog igranja,³⁹ a posebno naglašavaju igranje u obitelji s djecom: „Stvorili smo ovaj vodič kako bismo vam pomogli da maksimalno iskoristite iskustvo zajedničkog igranja s igrom *Never Alone* [...]. Neovisno o tome jeste li novi u igranju (računalnih igara), jeste liiskusni igrač ili se samo želite bolje povezati sa svojim djetetom s pomoću igre, naš cilj je pružiti svima vama korisne informacije za započinjanje pustolovine s Nunom i Lisicom te istraživanje kulture aljaške zajednice Iñupiat igrajući zajedno kao obitelj.”⁴⁰

Suradnjom arktičke lisice i Nune autori igre htjeli su naglasiti isprepletenost odnosa čovjeka i prirode i važnost njihove suradnje. Nadalje, lisica je odabrana na radionici tijekom izrade igre na koju su pozvali iñupijatsku djecu i omogućili im odabir životinje. Zatim su odabrali bolu⁴¹ (*tiñmiagniasutit*; oružje koje služi za lov, a rabi se tako što se baca) kao glavno oružje protagonistice u igri, umjesto inače češće upotrebe luka i strijele, kako bi se istaknu-

la posebnost naspram drugih zajednica. Također, u originalnoj priči glavni je lik dječak, a kao razlog zašto su oni odabrali djevojčicu naveli su da su žene većinom manje zastupljene u računalnim igrama, pa im je namjera bila utjecati na to promjenom spola lika, što je i Minnie Gray dopustila. „Tim je zaista želio stvoriti snažan, snalažljiv, pametan, hrabar lik koji bi mogao biti velik uzor djevojkama. Sjajni ženski likovi u povijesti su bili iznimno nedovoljno zastupljeni u računalnim igrama i tim je želio pomoći u promjeni toga – pogotovo jer mnogi i sami imaju mlade kćeri.”⁴²

Prema navedenim primjerima i jasno iskazanim promjenama u oblikovanju folklorne priče u novi medij, ona se prilagođava današnjem vremenu povezivanjem s djecom s pomoću najdražih likova, problematiziranjem položaja žena te željom za razlikovanjem od drugih i davanjem osjećaja „veće autentičnosti“.

ELEMENTI U IGRI KOJI DOPRINOSE IZGRADNJI KULTURNE SVIJESTI

Stvaranje igre *Never Alone* nije bilo motivirano namjerom da se oblikuje videoigra koja će igračima pružiti zabavu, već vrlo jasnim obrazovnim ciljem. Unošenje elemenata materijalne i nematerijalne baštine iñupijatske zajednice, određivanje vrste igre, provođenje istraživanja, održavanje radionica sa zajednicom i odabir mehanike kojom će se igrač koristiti – sve su to koraci koji su doprinijeli oblikovanju svijeta igre u cilju poticanja stvaranja kulturne svijesti kod igrača. Da bi se dobio uvid u to kako igrači oblikuju iskustvo i koje mu značenje pripisuju, provedeno je istraživanje 2019. godine.

Pitanje na koje se istraživanjem nastojalo odgovoriti bilo je koje elemente i na koji način igrači prepoznaju kao bitne, a cilj istraživanja bio je prikazati način na koji računalna igra može doprinijeti stvaranju važnog iskustva kod igrača. Istraživanje se temeljilo na analizi komentara igrača igre *Never Alone* na platformi Steam⁴³ između studenoga 2018. i studenoga 2019. godine. Svi obrađeni komentari izvorno su nastali na engleskom jeziku.⁴⁴ Na skupljenim komentarima provedena je kvalitativna analiza sadržaja, a u procesu kodiranja dobivene su sljedeće kategorije:

1. kulturna vjerodostojnost
 - a. vjerodostojnost kulturnog prostora (zvuk, priča, prostor)
 - b. vjerodostojnost uvida u kulturu / vjerodostojnost dobivena upotrebom izvornoga govora
2. kulturno sudjelovanje
 - c. sudjelovanje igrača u predstavljenoj kulturi
 - d. prepoznavanje sudjelovanja članova društva u računalnoj igri
3. učenje o kulturi
 - e. svjesno učenje.

Prva prepoznata kategorija je kulturna vjerodostojnost koja je podijeljena u dvije potkategorije: kulturnu vjerodostojnost koja se dobiva na temelju prikazanoga, odnosno oblikovanoga prostora i kulturnu vjerodostojnost kojoj doprinose govor na izvornom jeziku i uvidi u kulturu. Kulturna vjerodostojnost je osjećaj istinitosti prenesenih kulturnih elemenata u računalnoj igri. Prva potkategorija kulturne vjerodostojnosti odnosi se ponajviše na vizualne, auditivne i prostorne elemente koji se pojavljuju u igri. Djelomično se odnosi na spomenutu sinkroniziranost tih elemenata, ali i na osjećaj povezanosti virtualnog svijeta s postojećim kulturnim

prostorom. Analizom komentara na video-igru *Never Alone* moguće je ustanoviti da igrači dobivaju osjećaj istinitosti prostora zbog povezanosti navedenih elemenata, što je moguće ilustrirati i njihovim navodima: „Osjećaš se uronjeno u igru s pomoću zvuka, dizajna i vizuala; ondje gdje se susrećeš sa snježnom olujom gotovo možeš osjetiti hladnoću. Nikada [u igri] nisam imao osjećaj da je nešto izgledalo kao da ondje ne pripada ili da je loše prikazano“ (anonimni igrač, 2019.). Uranjanje je bitan dio stvaranja iskustva i ono je odgovor na usklađenost svih elemenata, a spomenuto nepripadanje koje ovaj anonimni autor komentara navodi (koje nije dio njegova iskustva igranja) događa se kada nisu usklađeni svi elementi, čime se uranjanje u svijet onemogućuje ili otežava i stvara se sumnja u istinitost prostora. U komentarima je vidljivo da igrači smatraju da svijet računalne igre pomno prenosi aljaški okoliš u koji je smještena zajednica što onda doprinosi i samoj priči: „[...] prostor u igri uspješno prenosi odcijepljenu ljepotu dalekog sjevera“ (anonimni igrač, 2019.). Također, igrači se uz pomoć kulturnih uvida upoznaju s elementima kulture koji se pojavljuju u svijetu igre te su u trenutku kada se susretnu s njima oni već postavljeni u kulturni kontekst i pripisano im je određeno značenje zbog čega igrač vjeruje onomu što vidi. Na primjer, jedan od kulturnih uvida je tehnika *skrimshaw* i način na koji je prenesena u videoigru. Kada se igrači susreću s prikazima te tehnike, već su upoznati s njezinim značenjem što doprinosi razumijevanju odabira tako oblikovanog svijeta i uranjanju, a što je vidljivo i u sljedećim komentarima: „Jako mi se svidjelo kako su uklopili dokumentarne isječke u igru. Ti isječci nisu samo obrazovni; teme o

kojima pripovijedaju u svakom isječku izravno se povezuju s trenutcima u igri“ (Trilled Meow, 2019.); „Ilustracija koja prikazuje animirane crteže [skrimshaw] djevojičine priče jako je uranjajuća [...]. Animacija je napravljena u tradicionalnom stilu inūpiatske umjetnosti. Iako grafike nisu savršene, prostor igre uspijeva prenijeti ljepotu sjevera“ (aceredshirt13, 2019.). Druga potkategorija je vjerodostojnost dobivena korištenjem izvornim govorom zajednice Inūpiat te uvidima u kulturu. Iz komentara se uočava da igrači prepoznaju naraciju na izvornom govoru kao bitan segment u upoznavanju predstavljene zajednice te neki spominju kako im pričanje priče daje uvid u to kako je biti član zajednice: „Svidjela mi se naracija na izvornom jeziku jer je omogućivala da si lako zamislim da slušam starješine kako je pričaju [priču]“ (anonimni igrač, 2019.). Glavna naracija i većina kulturnih uvida na izvornom su govoru te možemo zaključiti da time doprinose osjećaju istinitosti priče koju se otkriva igrajući, što i sami igrači prepoznaju: „[*Never Alone* je] prelijepa platformska igra za igranje u društvu, štoviše, odličan je dokumentarac s porukom zajednice Inūpiat za svijet. Dobivamo mogućnost učenja o njezinim običajima, plesovima i pričama te razumijevanja odnosa koji ima prema prirodi s pomoću naracija aljaških naratora“ (JMarcelino, 2019.); „*Never Alone* je igra vođena naracijom s mehanikom pomicanja u dva smjera koja ima prelijepo kulturne prikaze i uvide. Napravili su [misli se na CITC] predivan posao s istraživanjem i naracijom koja je stavljena između scena [uvidi u kulturu] i koje su mi potaknule želju da završim igru u jednome mahu kako bih se potpuno uronila u nju“ (KrisMB, 2019.). Uvidima u kulturu ne samo da igrači do-

bivaju mogućnost slušanja jezika već vide konkretne ljude koji se njime koriste i koji su dio zajednice. Činjenica da pripadnici zajednice čine dio virtualnog prostora daje mu na intenzitetu iskustva što prepoznaju i igrači u komentarima: „Kratki isječci koji se otključaju u priči zanimljivi su i dodaju igri dubinu“ (Liberteen).

Druga kategorija kodiranih komentara je kulturno sudjelovanje koje je podijeljeno u dvije potkategorije: sudjelovanje igrača u predstavljenoj kulturi i prepoznavanje sudjelovanja članova društva u igri. Prva potkategorija pretpostavlja da igrači dobivaju osjećaj proživljavanja nečije kulture bivanjem dijelom naracije igre. Navedeno je vidljivo u sljedećim primjerima komentara: „Omogućuje mi da živim priču kulture na jako prosvjetljujući način. Naučio sam jako puno. Impresivna je i očaravajuća“ (anonimni igrač, 2019.); „U ovoj igri igrač ulogu starosjedilačkog stanovništva Aljaske koje se predstavlja pustolovinama mlade djevojke i njezine prijateljice lisice“ (anonimni igrač, 2019.); „Priča, dizajn i uvidi [u kulturu] fantastičan su uvid u bogatu kulturu, što nije često da postoji prilika za dobivanje tako interaktivnoga i intimnoga pogleda [u kulturu]“ (anonimni igrač, 2019.). Iz navedenih komentara vidljivo je da neki igrači smatraju kako im je u igri dan „ulazak“ u kulturu iz čega se može zaključiti da neki od njih prepoznaju igru kao vjerodostojan prikaz kulture koji omogućuje igračima da budu njezin dio i da uče o njoj. Već u prijašnjoj kategoriji spomenuto korištenje izvornim jezikom nešto je što igrači navode kao bitan čimbenik u osjećaju sudjelovanja u kulturi. Druga potkategorija je prepoznavanje uključenosti zajednice Inūpiat u stvaranje igre. Komentari u vezi sa zajednicom i njezinim članovima češći su u opsežnijim

osvrtima. *Never Alone* prepoznaju kao ambasadora zajednice koji omogućuje prenošenje informacija o njezinoj kulturi drugim kulturama, što možemo iščitati i iz komentara: „Briljantna opuštajuća igra može imati ulogu ambasadora za upoznavanje zajednice Iñupiat“ (anonimni igrač, 2019.); „Veliko poštovanje timu za odličnu igru, ali još više želim izraziti poštovanje iñupiatskim ambasadorima i zajednici s kojom se savjetovalo [u procesu stvaranja igre]. Mnogo govori to što su prvi navedeni u odjavnoj špici“ (anonimni igrač, 2019.). Može se stoga zaključiti da velik broj igrača prepoznaje igru kao bitnu za zajednicu u očuvanju i širenju znanja o kulturi, što sljedeći komentar nepoznatog autora lijepo sažima: „Pleme Iñupiat radilo je s razvojnim inženjerima kako bi stvorilo računalnu igru koja će odati počast njegovoj kulturi i prenijeti je vlastitoj djeci i ostatku svijeta. Jedino što me je tjeralo da završim igranje igre jest moje poštovanje koje se izgradilo prema tim kratkim isječcima i ljudima“ (anonimni igrač, 2019.).

Treća kategorija je učenje o kulturi, a upućuje na prepoznavanje važnosti znanja koje se stječe igranjem igre, što igrači u komentarima izrazito jasno navode: „Ne samo da je jako dobra igra vođena pričom već je i jako poučna s obzirom na to da imaš mogućnost učenja o njihovoj kulturi“ (Rehzerehzi); „Igra je odličan narativ koji me podučio o zajednici Iñupiat i njezinoj kulturi“ (rayfloresfl, 2019.); „Stvarno lijepo iskustvo igranja i učenja. Priča povezuje tugu i toplinu što je jako teško naći u današnjim igrama. Dosta je dodatnih isječaka [kulture] s pomoću kojih se može još više naučiti o toj fascinantnoj kulturi i kutku svijeta koji može ostaviti dojam otuđenosti od drugih ljudi“ (GerGauss, 2019.). Unatoč njezinim lošim značajkama kao

što su, primjerice, kontrole, igrači smatraju da je igra dobra jer predstavlja kulturno znanje i pomaže im naučiti nešto novo čemu inače ne bi imali pristup.

Rezultati provedenog istraživanja pokazuju kakav utjecaj *Never Alone* ima na igrače te kakvo iskustvo oblikuju. Na temelju analiziranih komentara lako je zaključiti da igrači prepoznaju njezinu važnost za predstavljanje kulture kao i to da prepoznaju opisanu važnost sinkronizacije elemenata kako bi se dobilo vrijedno iskustvo. Sve navedene kategorije dovode do osjećaja sudjelovanja u kulturi što smatram krajnjim ciljem i najboljim prikazom uronjenosti koji može omogućiti znatno stjecanje znanja. Također bih htjela ovo poglavlje završiti komentarom koji sažima ono što videoigre mogu biti i na koji način mogu služiti kulturi kao njezini posrednici: „Videoigre vrlo lako mogu biti najbolji medij za stari svijet koji prikazuje tradiciju, šamanizam ili animističku mitologiju; one su na neki način iskustvo dobiveno iz prve ruke koje ti prenosi čuvar znanja“ (anonimni igrač, 2019.).

RAČUNALNE IGRE KAO PROSTOR DIJALOGA

Iz prikazanog primjera i analize vidljiv je jedan od načina na koji se s pomoću videoigara može predstaviti i prenijeti kulturna baština te omogućiti njezina šira dostupnost. Pogotovo je pritom izražena uloga prijenosa kulturne baštine pripovijedanjem folklorne priče koju su CITC i E-Line Media u suradnji s članovima zajednice odlučili prikazati kao kulturni identitet iñupiatske zajednice igračima. Interaktivnost koju nam igra pruža „ulaženjem“ u ulogu člana zajednice i proživljavanjem njezine tradicionalne

priče omogućuje dublje razumijevanje nematerijalne i materijalne baštine zajednice. „Računalne igre potencijalno omogućuju holističku virtualnu rekreaciju, reprezentaciju i izraz kulture u kojemu su materijalni aspekti kulturne baštine prikazani u suživotu s nematerijalnim [...]. U virtualnim rekreacijama nematerijalnost može biti snažno usmjerenje.“⁴⁵

Uranjanjem u lik povezujemo se s prostorom, a iskustvo gradimo otkrivajući prostor, rješavajući zagonetke i zabavljajući se u tom procesu. Čin identificiranja uranjanjem jedan je od važnih pozitivnih aspekata videoigara jer se njime dobiva osjećaj ne samo čitanja o tuđem iskustvu već stvaranja vlastitog iskustva kulture. Boyan Bontchev⁴⁶ i Bernadette Flynn⁴⁷ naglašavaju kako računalne igre mogu utjecati na igrače, a značenje koje mogu imati za starosjedilačko stanovništvo dodatno pojašnjava Faye Ginsburg u svojem radu *Rethinking the Digital Age*⁴⁸ iz 2008. godine. Igre mogu služiti za prenošenje koncepata, promišljanje o svijetu, poučavanje ljudi o drugim kulturama, ali i, što je iznimno važno, za osvježavanje o društvenim problemima. Tako cilj igre *Never Alone* nije samo upoznavanje inuپیatske kulture, već i prenošenje jasne kritike načina na koje se ljudi odnose prema okolišu, što u nekoliko uvida u kulturu spominju i članovi zajednice.⁴⁹ U igri se naglašava važnost suradnje čovjeka i prirode i s pomoću same mehanike i svijeta igre. Također, uključivanje djevojčice, a ne dječaka, svjestan je odabir. Ipak, jedno od najizraženijih stajališta jest želja da se prenese odnos koji zajednica ima s prirodom i poštovanje prema njoj. Jedan od takvih primjera je način na koji je stvorena mehanika vjetra: katkad vjetar koji puše prema Nuni i arktičkoj lisici onemogućuje

njihovo kretanje, a katkad im pomaže u prelaženju prepreka, omogućujući tako nastavak igre.

ZAKLJUČAK

Videoigre svojom interaktivnošću doprinose oblikovanju individualnog iskustva te omogućuju nov način prenošenja i stjecanja znanja. One mogu služiti, a i služe, kao platforma za zabavu, davanje kritike društva, kao prostori (u) kojima se stvaraju mrežne zajednice, jača identitet, prenosi baština, a kod igrača oblikuju iskustva, katkad svjesno i katkad nesvjesno. Svijet računalne igre prostor je koji posjeduje značajke stvarnog svijeta u kojemu igrači dobivaju osjećaj pripadnosti i uče o društvu koje posjeduje svoja pravila i kojemu su upisane vrijednosti, čime igre postaju novi medij za učenje o kulturama i društvu. Vrsta ozbiljnih (video)igara u čije su oblikovanje uključene autohtone zajednice naziva se starosjedilačkim igrama, a *Never Alone* jedna je od takvih igara, osmišljena u cilju predstavljanja kulturnog identiteta inuپیatske zajednice. Igra daje i jasnu kritiku društva sa željom poticanja promjene prilagodbom folklorne priče, mehanikom igre te uvidima u kulturu. Pokretanjem igre uranjamo u njezin svijet u kojemu stvaramo vlastito iskustvo inuپیatske kulture koju su Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media i Upper One Games u suradnji sa starosjedilačkim stanovništvom željeli prenijeti. Istraživanje komentara zajednice igrača videoigara o igri *Never Alone* dovelo je do načina na koje igrači vrednuju elemente igre. Prije svega, igru se prepoznaje kao posrednika između igrača i zajednice, a igrači smatraju da joj vrijednost daju vidljivo zalaganje zajednice u oblikovanju igre, korištenje

izvornim inuipiatskim jezikom, korištenje oblikom kratkih dokumentarnih video-isječaka u kojima se prikazuju zajednica i razni segmenti kulture te sinkronizacija zvuka, prostora i naracije u igri. Igra je zbog jasno prenijete poruke prepoznata kao primjer dobre prakse što je vidljivo i po nagradama i raznim člancima u kojima autori i igrači upućuju na njezinu važnost.

BILJEŠKE

¹ Mordor Intelligence, „Gaming Market – Growth, Trends, Forecasts (2020 – 2025)“, <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market> (pristupljeno 1. studenoga 2020.).

² Jakub Majewski, „Cultural Heritage in Role-Playing Video Games: A Map of Approaches“, *Furnace Journal* 2 (2015).

³ Boyan Bontchev, „Serious Games for and as Cultural Heritage“, *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage* 5 (2015): 9.

⁴ Fedwa Laamarti, Mohamad Eid i Abdulmotaleb El Saddik, „An Overview of Serious Games“, *International Journal of Computer Games Technology* 3 (2014): 1–15.

⁵ Majewski, „Cultural Heritage in Role-Playing Video Games“.

⁶ Nisam pronašla odgovarajući prijevod koji bi imao jednaku težinu kao što pojam *indigenous* ima na engleskom jeziku, te sam se odlučila za riječ *starosjedilačke* imajući na umu da ona nema isto značenje kao ono opisano u radu.

⁷ Elizabeth LaPensée, „When Rivers Were Trails: cultural expression in an indigenous video game“, *International Journal of Heritage Studies* 27, br. 3 (2021): 281–295.

⁸ Max Bledstein, „Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games’ Never Alone“, *RoundTable* 1, br. 1 (2017): 3.

⁹ Avatar je „lice (i tijelo) osobe unutar virtualnog svijeta“. Paul R. Messinger i dr., „On the Relationship between My Avatar and Myself“, *Journal of Virtual Worlds Research* 1, br. 2 (2008): 1.

¹⁰ James Newman, *Videogames* (London: Routledge, 2013), 108.

¹¹ Erving Goffman, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction* (Mansfield Center: Martino Publishing, 1961), 38.

¹² Radi jasnoće teksta i postizanja bolje usredotočenosti ostalim elementima neće se pridati pozornost u ovom tekstu.

¹³ Agnetha Mortensen, *The art of the game – how game aesthetics and visual perception affect the player involvement in videogames* (s. l.: 2015).

¹⁴ Laura Ermi i Frans Mäyrä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion“, u: *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, ur. Suzanne de Castell i Jennifer Jenson (New York: Peter Lang, 2007), 38.

¹⁵ Zach Waggoner, *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games* (London: McFarland & Company, 2009), 9.

¹⁶ Nicholas Taylor, Chris Kampe i Kristina Bell, „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead“, *Game Studies* 15, br. 1 (2015).

¹⁷ Ermi i Mäyrä, „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion“, 38.

¹⁸ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York, NY: Palgrave MacMillan, 2003).

¹⁹ Taylor, Kampe i Bell, „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead“.

²⁰ Pavel Zahorik i Rick L. Jenison, „Presence as Being-in-the-World“, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 7, br. 1 (1998): 78–89, citirano u: Sian Beavers, „The Informal Learning of History with Digital Games“ (doktorski rad, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019), 27.

²¹ Rick Busselle i Helena Bilandzic, „Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement“, *Communication Theory* 18, br. 2 (2008): 255–280, citirano u: Beavers, „The Informal Learning of History with Digital Games“, 26.

- ²² Bronwyn Carlson i Anna Mongibello, „Indigenous Resistance in the Digital Age: An Introduction“, *Anglistica AION* 25, br. 1 (2022): 5.
- ²³ Outi Laiti i dr., „Sustaining intangible heritage through video game storytelling – the case of the Sami Game Jam“, *International Journal of Heritage Studies* 27, br. 3 (2021): 296–311.
- ²⁴ Angus A. A. Mol i dr., *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games* (Leiden: Sidestone Press, 2017), 28.
- ²⁵ Cook Inlet Tribal Council, „About CITC“, <https://citci.org/about/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ²⁶ Nakon izrade igre CITC je kupio tvrtku E-Line Media čime je ona postala prva tvrtka za stvaranje računalnih igara u vlasništvu starosjedilačkog stanovništva u SAD-u.
- ²⁷ U prijevodu s inuapiatskog dijalekta inuitskog jezika: „Ja nisam sam/a.“
- ²⁸ Vrsta videoigre u kojoj je ključni aspekt rješavanje slagalica i zagonetki umjesto borbe i u kojoj igrač prelazi prepreke prikazane na jednome ili na pomičnome (vodoravnom ili okomitom) igraćem zaslonu. Platformska igra također je najjednostavnija i najpristupačnija vrsta računalne igre.
- ²⁹ Engleska pokrata za izraz *downloadable content* koji u kontekstu računalnih igara označuje nadogradnju sadržaja u obliku novih misija, likova i priča za već postojeću igru.
- ³⁰ Cook Inlet Tribal Council, <https://citci.org/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.); E-Line Media, „Never Alone“, <http://neveralonegame.com> (pristupljeno 1. srpnja 2023.).
- ³¹ Alat sličan sjekiri s oštricom okomitom na držak. GarrettWade, „Hand Adze Tool“, <https://www.garrettwade.com/hand-adze.html> (pristupljeno 1. srpnja 2023.).
- ³² E-Line Media, „The Story of Kunuuksaayuka“, *Never Alone*, 10. listopada 2014., <http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka2/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ³³ Isto. Robert Nasruk Cleveland rođen je krajem 19. stoljeća i bio je jedan od najvažnijih pripovjedača u inuapiatskoj povijesti.
- ³⁴ Adrienne Massanari, „Never Alone (Kisima Ingitchuna): Possibilities for participatory game design“, *Well Played* 4, br. 3 (2015): 96.
- ³⁵ Never Alone – Kisima Ingitchuna, kanal na YouTubeu, otvoren 14. kolovoza 2014., <https://www.youtube.com/user/neveralonegame> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ³⁶ E-Line Media, „Never Alone“, <http://neveralonegame.com> (pristupljeno 1. srpnja 2023.).
- ³⁷ „Kratka scena u računalnoj igri kojom igrač ne može upravljati, a kojom se produbljuje i prikazuje razvoj priče.“ *Oxford Learner’s Dictionaries*, s. v. „cutscene“, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cutscene> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ³⁸ E-Line Media, „Never Alone“.
- ³⁹ Juli James i dr., *Never Alone Parent Guide* (s. l.: Center for Games & Impact, 2014), 4.
- ⁴⁰ Isto, 2.
- ⁴¹ U suradnji sa Smithsonianovim Centrom za arktičke studije. Lynne Snifka, „How a Smithsonian Artifact Ended Up in a Popular Video Game“, *Smithsonian Magazine*, 9. ožujka 2015., <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-smithsonian-artifact-ended-video-game-never-alone-180954500/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ⁴² E-Line Media, „Why a girl?“, *Never Alone*, 12. kolovoza 2014., <http://neveralonegame.com/why-a-girl/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ⁴³ Valve, „Never Alone (Kisima Ingitchuna)“, *Steam*, https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/ (pristupljeno 29. srpnja 2023.).
- ⁴⁴ Svi citirani komentari prijevod su autorice ovog rada.
- ⁴⁵ Jakub Majewski, „Playing with Intangible Heritage“, u: *Safeguarding Intangible Heritage: Practices and Politics*, ur. Natsuko Akagawa i Laurajane Smith (Abingdon i New York: Routledge, 2019), 232.
- ⁴⁶ Bontchev, „Serious Games for and as Cultural Heritage“.
- ⁴⁷ Bernadette Flynn, „Games for Cultural Heritage“, *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society 2005*, ur. Pedro Isaías, Piet Kommers i Maggie McPherson (s. l.: IADIS Press, 2005), 395–401.
- ⁴⁸ Faye Ginsburg, „Rethinking the Digital Age“, u: *Global Indigenous Media: Cultures, Poetics*,

and Politics, ur. Pamela Wilson i Michelle Stewart (New York, NY: Duke University Press, 2008), 287–306.

⁴⁹ Never Alone – Kisima Ingitchuna, „A Living Culture (Never Alone Insight Collection)“, objavljeno 10. prosinca 2014., video na YouTubeu, 1:43, https://youtu.be/nprBURIFjug?list=PL0IkN9c-j4Tx2icnwh7ui9YJ_ASbdo_hkv. (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

LITERATURA

Beavers, Sian. „The Informal Learning of History with Digital Games“. Doktorski rad, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019.

Bledstein, Max. „Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games’ Never Alone“. *RoundTable* 1, br. 1 (2017): 1–16.

Bontchev, Boyan. „Serious Games for and as Cultural Heritage“. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage* 5 (2015): 43–58.

Busselle, Rick i Helena Bilandzic. „Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement“. *Communication Theory* 18, br. 2 (2008): 255–280. Citirano u: Sian Beavers. „The Informal Learning of History with Digital Games“. Doktorski rad, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019.

Carlson, Bronwyn i Anna Mongibello. „Indigenous Resistance in the Digital Age: An Introduction“. *Anglistica AION* 25, br. 1 (2022): 1–8.

Cook Inlet Tribal Council. <https://citci.org/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

E-Line Media. „Never Alone“. <http://neveralonegame.com> (pristupljeno 1. srpnja 2023.).

E-Line Media. „The Story of Kunuuksaayuka“. *Never Alone*, 10. listopada 2014. <http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

E-Line Media. „Why a girl?“. *Never Alone*, 12. kolovoza 2014. <http://neveralonegame.com/why-a-girl/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

Ermi, Laura i Frans Mäyrä. „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing

Immersion“. U: *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, ur. Suzanne de Castell i Jennifer Jenson, 37–53. New York: Peter Lang, 2007.

Flynn, Bernadette. „Games for Cultural Heritage“. *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society 2005*, ur. Pedro Isaías, Piet Kommers i Maggie McPherson, 395–401. S. 1.: IADIS Press, 2005.

GarrettWade. „Hand Adze Tool“. <https://www.garrettwade.com/hand-adze.html> (pristupljeno 1. srpnja 2023.).

Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave MacMillan, 2003.

Ginsburg, Faye. „Rethinking the Digital Age“. U: *Global Indigenous Media: Cultures, Poetics, and Politics*, ur. Pamela Wilson i Michelle Stewart, 287–306. New York, NY: Duke University Press, 2008.

Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Mansfield Center: Martino Publishing, 1961.

James, Juli, Michael Garcia, Sasha Barab i Betty Gee. *Never Alone Parent Guide*. S. 1.: Center for Games & Impact, 2014.

Laamarti, Fedwa, Mohamad Eid i Abdulmoteleb El Saddik. „An Overview of Serious Games“. *International Journal of Computer Games Technology* 3 (2014): 1–15.

Laiti, Outi, Sabine Harrer, Satu Uusiautti i Annakaisa Kultima. „Sustaining intangible heritage through video game storytelling – the case of the Sami Game Jam“. *International Journal of Heritage Studies* 27, br. 3 (2021): 296–311.

LaPensée, Elizabeth. „When Rivers Were Trails: cultural expression in an indigenous video game“. *International Journal of Heritage Studies* 27, br. 3 (2021): 281–295.

Majewski, Jakub. „Cultural Heritage in Role-Playing Video Games: A Map of Approaches“. *Furnace Journal* 2 (2015).

Majewski, Jakub. „Playing with Intangible Heritage“. U: *Safeguarding Intangible Heritage: Practices and Politics*, ur. Natsuko Akagawa i Laurajane Smith, 232–249. Abingdon i New York: Routledge, 2019.

Massanari, Adrienne. „Never Alone (Kisima Ingitchuna): Possibilities for participatory game design“. *Well Played* 4, br. 3 (2015): 85–104.

Messinger, Paul R., Xin Ge, Eleni Stroulia, Kelly Lyons, Kristen Smirnov i Michael Bone. „On the Relationship between My Avatar and Myself“. *Journal of Virtual Worlds Research* 1, br. 2 (2008): 1–17.

Mol, Angus A. A., Csilla E. Ariese, Krijn H. J. Boom i Aris Politopoulos. *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Leiden: Sidestone Press, 2017.

Mordor Intelligence. „Gaming Market – Growth, Trends, Forecasts (2020 – 2025)“. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market> (pristupljeno 1. studenoga 2020.).

Mortensen, Agnetha. *The art of the game – how game aesthetics and visual perception affect the player involvement in videogames*. S. 1.: 2015.

Never Alone – Kisima Ingitchuna, „A Living Culture (Never Alone Insight Collection)“. Objavljeno 10. prosinca 2014. Video na YouTubeu, 1:43. https://youtu.be/nprBUR1Fjug?list=PL01kN9cj-4Tx2icnwh7ui9YJ_ASbdo_hkv. (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

Never Alone – Kisima Ingitchuna. Kanal na YouTubeu, otvoren 14. kolovoza 2014. <https://www.youtube.com/user/neveralonesgame> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2013.

Snifka, Lynne. „How a Smithsonian Artifact Ended Up in a Popular Video Game“. *Smithsonian Magazine*, 9. ožujka 2015. <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-smithsonian-artifact-ended-video-game-never-alone-180954500/> (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

Taylor, Nicholas, Chris Kampe i Kristina Bell. „Me and Lee: Identification and the Play of

Attraction in The Walking Dead“. *Game Studies* 15, br. 1 (2015).

Valve. „Never Alone (Kisima Ingitchuna)“. *Steam*. https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/ (pristupljeno 29. srpnja 2023.).

Waggoner, Zach. *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. London: McFarland & Company, 2009.

Zahorik, Pavel i Rick L. Jenison. „Presence as Being-in-the-World“. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 7, br. 1 (1998): 78–89. Citirano u: Sian Beavers. „The Informal Learning of History with Digital Games“. Doktorski rad, Institute of Educational Technology, The Open University, 2019.

VIDEO GAMES AS CULTURAL MEDIATORS

Video games are becoming more widespread and accessible, and their roles and services are changing. One of the newer forms of video games is in the service of culture with the aim of communicating knowledge about it. One example of good practice is the adventure platformer-puzzle game Never Alone (Kisima Ingitchuna) from 2014 developed by Upper One Games and E-Line Media in collaboration with Cook Inlet Tribal Council (a non-profit organization that aids Alaska's Indigenous people). The selected video game is based on the traditional culture (beliefs, oral tradition, tools, art...) of the Alaskan indigenous community of Iñupiat and it was formed in collaboration with them. Using the aforementioned game as an example, the paper ultimately aims to recognize video games as potential cultural agents by showing how elements of culture are formed and passed on within the virtual world, as well as the multimodal communications used to convey meaning to players.