

INFO - 196

UDK - UDK 79:004:7(497.5)

<https://doi.org/10.63191/mcpr.16.1.3>IZVORNI ZNANSTVENI RAD /
ORIGINAL SCIENTIFIC PAPER

ART WORLDS VIDEOIGARA: IDENTITET, ZAJEDNICA I VRIJEDNOST U HRVATSKOM KONTEKSTU

*Karlo Tukša, Lucija Mihaljević**Hrvatsko katoličko sveučilište*

SAŽETAK: Ovaj rad istražuje kreativne procese i profesionalne identitete kreatora videoigara u Hrvatskoj, s naglaskom na umjetničku dimenziju medija. Teorijski okvir integrira ludološki i naratološki pogled (pravila/simulacija naspram narativne arhitekture), koncepte "magijskog kruga" i propusnih granica igre, proceduralnu retoriku, imerziju i estetsko iskustvo, kao i pojmove kulturnog softvera, "svjetova umjetnosti" te polja kulturne proizvodnje (kapitali, habitus, illusio, doxa). Uključene su i teorije kreativnog rada u kulturnim industrijama: projektna ekologija i privremene organizacije, karijere temeljene na projektima, radna etika strasti, emocionalni rad te komercijalnu logiku tržišta. Videoigre se stoga analiziraju kao kompleksni kulturno-umjetnički artefakti koji spajaju tehnologiju, narativ, vizualne i zvučne prakse te interaktivni dizajn. Empirijski dio počiva na polustrukturiranim intervjuima s profesionalcima različitih profila; podaci su obrađeni refleksivnom tematskom analizom. Nalazi pokazuju da kreatori djeluju u uvjetima ograničenih resursa, ali snažne estetske vizije: kvaliteta se prvenstveno vezuje uz koherenciju pravila, čitljivost sustava i smisleno djelovanje igrača, dok se kratkoročni tržišni kompromisi nastoje odmjeravati prema autorskim ciljevima. Profesionalni identitet oblikuje se u zajednicama prakse i mrežama suradnje, stalnim pregovaranjem između autorskog izraza i kolektivne produkcije. Rad potvrđuje videoigre kao legitimnu umjetničku formu i pozicionira hrvatsku produkciju unutar šireg međunarodnog konteksta interaktivnih medija, pokazujući kako estetske ambicije, produkcijski ritmovi i kultura zajednice oblikuju jedan od relevantnih kulturnih artefakata digitalnog doba.

KLJUČNE RIJEČI: videoigre, razvoj videoigara, kreatori, umjetnost, kulturni kapital, kreativne industrije, profesionalni identitet, Hrvatska

UVOD

Videoigre su posljednjih desetljeća prerasle granice zabavne industrije i postale jedan od najutjecajnijih kulturnih i ekonomskih fenomena suvremenog doba.

Kao medij koji objedinjuje tehnologiju, umjetnost i interaktivnost, oblikuju svakodnevne prakse milijuna ljudi te otvaraju prostor kreativnome izražavanju onih koji ih stvaraju. Njihov učinak vidljiv je izvan domene zabave: ulaze u obrazovanje, umjetničke i muzejske programe te

javne politike, što videoigre dodatno legitimira kao predmet društveno-humanističkih istraživanja /1/; /2/.

Unatoč toj širini, rasprave o videoigramu nerijetko se sužavaju na moguće negativne učinke, dok se stvaralački procesi i praksa onih koji igre proizvode rjeđe tematiziraju. U znanstvenoj literaturi i dalje je izražen fokus na igračima i recepciji, dok perspektiva samih kreatora, osobito u lokalnim kontekstima, ostaje slabije istražena. To vrijedi i za hrvatski kontekst: iako je domaća industrija relativno mlada, posljednjih je godina prolazila kroz fazu rasta i konsolidacije unatoč fragmentiranom tržištu, ograničenim resursima i neujednačenoj institucionalnoj podršci /3/; /4/; /5/. Ovdje prepoznajemo empirijsku prazninu: nedostaju kvalitativne studije koje iz perspektive sudionika prate svakodnevne prakse rada i profesionalno pozicioniranje u hrvatskoj industriji videoigara.

Kreatori/ce videoigara djeluju unutar šireg polja kreativnih industrija, u okruženju obilježenom istodobno inovativnošću i tržišnom neizvjesnošću. Njihov rad okuplja specijalizacije koje se inače rijetko susreću u istoj prostori — programiranje, dizajn sustava i razina, vizualne i zvučne umjetnosti, narativno i produkcijsko oblikovanje. Upravo zato je korisno videoigre promatrati kao *art worlds* (svjetovi umjetnosti), što znači da se videoigre analiziraju kao kulturna praksa i artefakt: interaktivni sustavi pravila i znakova koje ljudi proizvode, ritualno izvode i zajednički tumače, a kojima se uče vještine, pregovaraju identiteti i oblikuju vrijednosti /36/.

Cilj rada jest opisati i interpretirati kako kreatori/ce u Hrvatskoj žive i opisuju vlastitu praksu, kako pregovaraju između umjetničke vizije i tržišnih ograničenja, te koju ulogu imaju zajednice i suradničke mreže u oblikovanju svakodnevnog rada i identiteta. To preciziramo trima otvorenim istraživačkim pitanjima: (1) Kako sudionici opisuju svakodnevne prakse, ritmove i kriterije kvalitete u razvoju videoigara? (2) Na koje načine pregovaraju napetosti između umjetničkih aspiracija i tržišnih/komercijalnih očekivanja? (3) Kako mreže, zajednice i institucionalni uvjeti oblikuju profesionalni identitet i karijerne odluke?

U nastavku rada najprije kontekstualiziramo polje i sažimamo relevantnu literaturu o kreativnom radu u industriji videoigara i lokalnom ekosustavu. Potom opisujuemo metodologiju (uzorak, prikupljanje podataka, refleksiv-

nu tematsku analizu i etičke postupke). Nalaze prikazujemo u četirima tematskim cjelinama: kreativan pogon i motivacija kreatora, industrijski ritmovi i organizacija rada, identitet i zajednica: kulturna polja prakse te igra kao umjetnost i imerzija. U zaključnim razmatranjima sažimamo nalaze sukladno istraživačkim pitanjima te raspravljamo o implikacijama i ograničenjima te predlažemo smjerove budućih istraživanja.

TEORIJSKI OKVIR

Razumijevanje videoigara kao kulturnog fenomena počinje pitanjem što je uopće igra. Način kojim je definiramo, određuje ne samo kako tumačimo njezinu kulturu, estetsku i društvenu ulogu, nego i koje ćemo pojave smatrati relevantnima (pravila ili pripovijest, tehnologiju ili praksu zajednice), kojim ćemo se metodama njima baviti (analiza sustava, etnografija, tumačenje teksta) te kakve ćemo normativne sudove donositi o vrijednosti i učinku igara. Drugim riječima, definicija djeluje kao analitički filter koji usmjerava istraživačka pitanja, izbor korpusa i kriterije interpretacije, ali i utječe na kulturnu legitimizaciju medija te politike koje ga okružuju. Wittgensteinovo razmišljanje o „obiteljskim sličnostima“ sugerira da igre nemaju jednu bitnu značajku, nego mrežu preklapajućih obilježja (pravila, ciljeva, natjecanja, spontanosti) koja se pojavljuju u različitim kombinacijama /6/. Takav pristup otvara prostor uvrštavanju videoigara u širi pojam igre bez krutih esencijalističkih granica.

Iz toga slijedi potreba za interdisciplinarnim teorijskim uvidima koji povezuju analizu sustava pravila, pripovjednih struktura, materijalnih uvjeta proizvodnje i praksi zajednice. Namjera ovakvog pristupa jest zahvatiti fenomen u holističkoj perspektivi te kako bi odabir metoda odgovarao njegovoj hibridnoj prirodi. U skladu s time, u nastavku razrađujemo četiri interdisciplinarna sklopa teorijskih interpretacija.

PRAVILA, PRIPOVIJEST I ISKUSTVO IGRE

Prvi korak je odrediti zašto igru doživljavamo posebnim prostorom djelovanja i značenja. Huizingin *Homo Ludens* /7/ te koncept magijskoga kruga često se uzima početnim objašnjenjem pitanja zašto se igra doživljava drugačijim prostorom djelovanja. Riječ je o klasičnoj huma-

nističkoj tezi koja naglašava privremenu izuzetost igre od svakodnevice. Međutim, u praksi taj krug nikad nije sasvim zatvoren. Pravila, motivacije i značenja stalno su u doticaju s društvenim i materijalnim uvjetima. Upravo na takvu propusnost upućuje Mia Consalvo u članku „There is No Magic Circle“ /8/ na primjerima cheat-zajednica¹, tržišta virtualnih dobara i platformskih pravila (uvjeti korištenja, moderiranje, monetizacija) ukazuje da se poštena igra ne određuje unaprijed, nego ju zajednički oblikuju igrači, modderi, izdavači i platforme tijekom stalnih pregovora o tome što je dopušteno, a što nije. Slično tome, Jaakko Stenros ovu argumentaciju razrađuje u radu „In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play“ /9/ ističući da granice igre nisu fiksne, nego se dogovaraju i mijenjaju ovisno o situaciji i sudionicima. Igra počinje kad zajednički postavimo okvir (što se smije, kad vrijedi koje pravilo, gdje je pauza), i završava kad taj okvir prestane važiti. Primjeri su kućna pravila u društvenim igrama, *session zero* i konvencije u LARP-u ili pravila RP servera.² Za potrebe ovog istraživanja to znači da polazimo od propusnih, pregovornih granica umjesto od zatvorenog sustava i promatramo kako sudionici balansiraju profesionalne standarde, tržišna ograničenja i vlastite stvaralačke ambicije.

U digitalnom okruženju videoigre su istodobno i audiovizualni objekti i softver/infrastruktura koja usmjerava praksu. Lev Manovich u knjizi *Software Takes Command* /10/ uvodi pojam kulturnog softvera kako bi opisao kako kreativni alati (engini, editori, verzioniranje)³, distribucijske platforme i sučelja postaju temeljem kulturne proizvodnje. U igrama to znači da se autorstvo i odluke o obliku dijele među dizajnerima, alatima i zajednicama. Drugim riječima, produkcija je orkestracija ljudi, alata

i pravila, a ne linearno autorstvo. U takvoj konfiguraciji značenja ne dolaze samo iz priče, nego i iz pravila i simulacija. Ian Bogost, američki teoretičar medija i dizajner igara, taj sloj naziva proceduralnom retorikom (procedural rhetoric) pod čime opisuje kako dizajn sustava modelira uzročnosti (što s čim povezuje), raspodjelu resursa i uloge aktera, čime implicitno opisuje kako svijet funkcionira i koje su strategije nagrađene ili kažnjene /11/. Zato u *news naslovima* (igre koje objašnjavaju vijesti), *advergameovima* (igre za marketing brendova) te u mnogim *indie* simulacijama (neovisni naslovi koji modeliraju sustave), logika petlji povratnih informacija, budžetskih ograničenja i neizbježnih *trade-offova* uvjerava snažnije od ijednog teksta. Za ovaj rad uvidi o koherenciji pravila, čitljivosti sustava i dizajnerskim odlukama, koje usmjeravaju mogućnost djelovanja igrača (agensnost)⁴, ključni su u kontekstu analize koncepta kvalitete u kreaciji videoigre iz perspektive samih aktera procesa. Komparativno tumačenje na analitičkoj razini nalazimo u klasičnom radu *Art as Experience* pragmatističkog filozofa Johna Deweya /13/. On opisuje estetsko iskustvo kao zaokruženu cjelinu u kojoj se doživljaj, misao i afekt slijevaju u smisleni tok. Objašnjava da, kad se izazov, tempo, povratna informacija i stil podupiru (u ovom slučaju u videoigri), iskustvo je kognitivno i emocionalno zadovoljavajuće. Na empirijskoj razini finski autori Lauri Ermi i Frans Mäyrä iz Game Research Laba Sveučilišta u Tampereu, razlikuju senzornu, izazovnu i imaginativnu komponentu imerzije (uranjanja) — tzv. SCI model (*Sensory-Challenge-Imaginative*)⁵ /14/. Na istom tragu, teoretičar igara Gordon Calleja u svojoj knjizi *In-Game: From Immersion to Incorporation* /15/ predlaže pojam inkorporacije⁶ kojim konceptualizira kako se tjelesna pažnja, orijentacija u prostoru i narativna uloga stapaju u doživljaj “ja sam taj

1 “Cheat-zajednice” su skupine igrača okupljene oko varanja u igrama. Djeluju na forumima, Discord/Telegram kanalima ili privatnim webovima gdje razmjenjuju i prodaju “cheat” alate, informacije i savjete.

2 Kratki pojmovnik za čitatelje izvan gaminga. Kućna pravila – dodatni ili izmijenjeni dogovori koje igrači uvedu uz službena pravila društvenih igara (npr. Monopol). *Session zero* – početni dogovor prije RPG kampanje (npr. *Dungeons & Dragons*): postavlja se ton priče, pravila stola, sigurnosni okviri i uloge likova. LARP (live action role-play) – “igra uloga uživo” u kojoj sudionici fizički utjelovljuju likove prema dogovorenim pravilima i scenariju. RP server (role-play server) – mrežni poslužitelj u MMORPG-ovima ili sandbox igrama u kojima se igrači obvezuju “glumiti” svoje likove u fikcijskom svijetu; pravila i moderacija održavaju dosljedno ponašanje uloga.

3 Engini – softverske platforme za izradu igara (npr. Unity, Unreal) koje pružaju renderiranje, fiziku, animaciju, audio, skriptiranje oz na više platformi. Editori – vizualni alati (npr. level/world editor, material/shader editor, animator, sequencer) za sastavljanje scena, razina, rasvjete, kamera i slično. Verzioniranje – sustavi za upravljanje verzijama koda i “assetima” (npr. Git, Perforce) koji omogućuju timski rad, praćenje promjena, grananje/spajanje i povrat na stabilne inačice.

4 Agensnost (agency): u kontekstu igara označava moć i osjećaj igrača da njegovi izbori i radnje imaju jasne, vidljive posljedice u sustavu — dakle stvarnu mogućnost djelovanja i doživljaj kontrole. Često se definira kao „zadovoljavajuća moć da poduzmemo smislene radnje i vidimo rezultate”. Vidi Murray /12/; usp. Salen i Zimmerman o „značajnom igranju” /19/.

5 SCI model (Ermi & Mäyrä): senzorna: osjetilna uronjenost (slika, zvuk, kontroleri); izazovna: usklađenost težine i vještine (flow, ciljevi, povratne informacije); imaginativna: maštovno “uplitanje” u fiktionalni svijet. Model objašnjava zašto i stilizirane igre mogu pružiti snažno uranjanje: nije presudan realizam, nego sklad komponenti.

6 Callejina “inkorporacija”: snažno igračko iskustvo nije samo “uronjenost u svijet”, nego osjećaj da ja djelujem kao lik unutar prostora i sustava. Inkorporacija nastaje kroz više dimenzija (kinestetičku, prostornu, zajedničku, narativnu, afektivnu i ludičku) i bolje objašnjava “biti u igri” od statičnog pojma imerzije.

lik”, a ne samo promatrač na ekranu. Ti uvidi skreću fokus s fotorealizma na dizajnerske poluge poput ritma zadatka, konzistentnih petlji, jasne signalizacije stanja sustava i zvučno-likovne suzdržanosti koja “otvara prostor” imaginativnoj uključenosti. U našem istraživanju to je podloga za tumačenje refleksivnog odnosa između kreatora i igrača.

Na to se prirodno nadovezuje dimenzija učenja i identiteta. Američki obrazovni lingvist James Paul Gee, jedan od ključnih autora na sjecištu igara i učenja, pokazuje kako dobro dizajnirane igre organiziraju izazove u “pogon za učenje” i stvaraju *affinity spaces*⁷ (pridružene zajednice prakse) u kojima znanje kruži horizontalno, što znači da igrač istodobno uči sustav i gradi pripadnost i profesionalnost /16/. Time se sužava jaz između onoga što sustav potiče i onoga što zajednica priznaje kao stručnost. Kao što će biti izloženo u analitičkom poglavlju ovoga rada, riječ je o teorijski relevantnim kategorijama koje se među kreatorima videoigara često pojavljuju u pričama o samoučenju, mentorskoj podršci i “ulasku” u zajednicu rada.

U tom svjetlu stara rasprava između “ludologije” i “naratologije”⁸ najkorisnija je kad je čitamo kao pitanje odnosa, a ne nadmetanja. Ludološka tradicija polazi od igara kao sustava pravila i interakcija. Istaknuti danski teoretičar igara Jesper Juul u knjizi *Half-Real* /17/ precizno formulira dvostrukost igara kao spoj “stvarnih pravila” i “fiktivnih svjetova”, pri čemu pravila postavljaju uvjete djelovanja, a fikcija daje okvir značenja. Na istom tragu, Gonzalo Frasca u radu „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology“ /18/ argumentira da je simulacija temeljni izrazni medij igara i da ga treba analizirati odvojeno od klasične naracije. On naglašava simulaciju kao posebnu snagu igara budući da kroz modeliranje procesa igre mogu prikazati dinamike (npr. rizik, resurse, posljedice odluka) koje sama priča ne može izvesti. U području dizajna, Katie Salen i Eric Zimmerman, autori priručnika

Rules of Play /19/, govore o “značajnom igranju”: igra je značajna kad igrač jasno povezuje akciju i posljedicu, a te se posljedice dosljedno uklapaju u širi sustav pravila. Oni razlikuju “lokalno” značenje, koje nastaje u trenutačnom feedbacku (pritisneš gumb → lik skoči; aktiviraš polugu → otvore se vrata), i “globalno” značenje, koje se gradi unutar obrazaca, ciljeva i petlji sustava (ista logika vriedi posvuda pa se učenje prenosi na nove situacije). Takvo igranje traži čitljivost stanja, stabilna pravila, pravedne nagrade/kazne i pravovremenu povratnu informaciju. Time se estetski doživljaj veže uz sistemsku koherenciju: igrač osjeća agensnost jer sustav smisleno “odgovara” na njegove poteze /19/. Naratološka linija, pak, ističe načine pripovijedanja. Doživljaj “iznutra” možemo opisati četirima obilježjima digitalnog medija koja u svojoj knjizi *Hamlet on the Holodeck* /12/ navodi pionirka digitalne naratologije Janet H. Murray: proceduralnost, sudi-oništvo, enciklopedijsku širinu i prostornost (*procedurality, participation, encyclopedic, spatiality*). Na tom tragu medijski teoretičar Henry Jenkins u radu „Game Design as Narrative Architecture“/20/ uvodi pojam narativne arhitekture (narrative architecture). Priča se u igrama ne prenosi samo dijalogima i uvrštenim filmskim sekvencama, nego se gradi prostorno — tragovima u okolišu, rasporedom prostora, ritmom otključavanja područja i koreografijom igračeva kretanja. Jenkins razlikuje “ugrađenu” priču (*embedded narrative*: dokumenti, rekviziti, tragovi) i “izranjajuću” priču (*emergent narrative*) koja nastaje iz sustava i odluka igrača. Kada se ti uvidi čitaju zajedno s ludološkim pristupom, dobiva se operativni okvir: pravila i simulacije određuju što je moguće učiniti, a prostorno uokvirena pripovijest daje smisao tome što radimo i zašto. Stoga se teorijska konceptualizacija kvalitete utemeljuje upravo na toj petlji — sustav jasno govori posljedicama, a prostor i pripovijest pojašnjavaju doživljaj i motivaciju. Nakon toga što smo razložili kako pravila, pripovijest i iskustvo strukturiraju samu igru, u nastavku kratko mapiramo disciplinu koja te fenomene

7 Prostori afiniteta (*affinity spaces*) otvorena su fizička ili online mjesta okupljanja oko zajedničkog interesa, s poroznim granicama i niskim pragom ulaska (npr. Discord serveri, forumi, modderski wikiji, subredditi), za razliku od formalnijih zajednica prakse.

8 To su teorijski koncepti igara: ludologija (od lat. ludus ‘igra’ + -logija ‘nauk’) i naratologija (od lat. narrare ‘pripovijedati’ + -logija ‘nauk’). Ludologija gleda igru “iznutra”, kroz pravila i interakcije — kako mehanike, petlje povratnih informacija, rizik, tempo i razmještaj u prostoru stvaraju doživljaj (npr. fizika skoka u platformeru, linije vidljivosti u stealthu, ekonomija strjeljiva). Naratologija gleda kako se priča gradi i doživljava u igri — s gledišta likova i fabule, ali i specifičnih “igračkih” tehnika poput tragova u prostoru (environmental storytelling), dnevnika i audiologa, grananja odluka, dramaturgije level dizajna ili kadriranja kamerom. Danas ove leće rade zajedno: pravila i simulacije određuju što je moguće i vjerojatno učiniti, a narativna arhitektura daje smisao i motiv tom djelovanju. Kad su usklađene, nastaje “značajno igranje”: sustav jasno komunicira posljedice, nagrađuje željeno ponašanje, a priča i stil pojačavaju emociju i razumijevanje, pa iskustvo ostaje “čitljivo” i nakon što odložimo kontroler.

proučava — studije videoigara te njezine glavne teme, metode i referentne točke.

STUDIJE VIDEOIGARA I KULTURNI KONTEKST

Ovo poglavlje daje kratku kartografiju polja: kanonske tekstove, ključne tematske osi i metodološke pristupe koji oblikuju suvremene studije videoigara. U posljednja dva desetljeća izdvojilo se zasebno akademsko polje studija videoigara (*game studies*) koje gradi teorijski i metodološki okvir za razumijevanje igara kao kulturnog, umjetničkog i društvenog fenomena. Razvoj se odvija u dijalogu s medijskim i kulturnim studijima, ali i s jasnom ambicijom izgradnje vlastitog pojmovnika i metoda: igre su istodobno tehnološki artefakti, izražajni mediji i prakse zajednice, pa ih je potrebno promatrati kroz više leća odjednom. U tom smislu, kanonski priručnici, rani zbornici i problemske monografije postavili su interdisciplinarnu referentnu točku. Kao svojevrsna „karta terena“, Routledgeov zbornik *The Video Game Theory Reader* /21/, koji uređuju medijski povjesničar Mark J. P. Wolf i filmski teoretičar Bernard Perron, sustavno prikazuje kako studije videoigara valja čitati „u odnosu“ prema drugim medijima te predstavljaju tematske cjeline od povijesti i žanrova, preko interaktivnosti, zvuka i vizualnog dizajna, do industrijskih i ekonomskih struktura koje oblikuju razvoj medija. Zbornik je utjecajan jer na jedno mjesto dovodi rane ludološke i naratološke tekstove te otvara prostor kognitivnim i semiotičkim pristupima, odnosno praktično „uokviruje“ čime se polje bavi i kako. Na tu „mapu“ nadovezuje se rad britanskog istraživača Jamesa Newmana, koji fokus premješta s gotovog proizvoda na prakse i materijalnost. U knjizi *Videogames* /22/ i kasnije u *Best Before* /23/ tvrdi da igra obuhvaća i svoj okoliš — dizajn i tehničku izvedbu, kulture igranja i zajednice, kao i hardver, softver, periferije te paratekstualne prakse (*modovi, fanovski radovi, speedrun scene*)⁹ koje izravno oblikuju iskustvo. Također, otvara i pitanje arhiviranja i očuvanja igara kao kulturnih artefakata /22/. Newmanovi primjeri (npr. nekompatibilnosti, kvarovi medija, gašenje servisa) pokazuju kako „materijalni život“ igara uvjetuje što uopće možemo istraživati i igrati. Finski autor Frans Mäyrä potom nudi integra-

tivni okvir u uvodniku *An Introduction to Game Studies* /23/, u kojemu objašnjava kako su videoigre istodobno estetski objekti (vizualno, zvučno, narativno iskustvo) i društvene prakse (zajednice, identiteti, oblici interakcije), pa ih ne treba promatrati izolirano, nego kao dio šireg sklopa kulturnih industrija (film, glazba, strip, književnost, televizija). Knjiga funkcionira kao „most“ između teorije i nastave nudeći pojmovnik, metodološke smjernice i primjere analize koji su uhodali generacije studenata. Na naratološkoj strani Marie-Laure Ryan, naratologinja i komparatistica poznata po istraživanjima digitalnih fikcija i interaktivnog pripovijedanja, u knjizi *Narrative as Virtual Reality* /24/ pokazuje kako digitalni mediji mijenjaju samu arhitekturu pripovijedanja. Pojmovi „interaktivnog narativa“ i „hipertekstualnog pripovijedanja“ kod nje označavaju nelinearne, granajuće priče u kojima igrač izborima, kretanjem i rukovanjem sučeljem suautor-ski oblikuje zaplet, pa narativ ne biva „isporučen“, nego nastaje u interakciji. Ryan važnost vidi u načinu kako su svjetovi i pravila organizirani da bi omogućili „puteve“ kroz priču, a ne samo u samoj fabuli. S ludološke strane, Markku Eskelinen, teoretičar igara i istaknuti glas ludološke tradicije, tvrdi da narativ nije nužna kategorija za razumijevanje igara te da analizu valja primarno temeljiti na igrivosti, pravilima i mehanikama. Naglašava da i kad priča postoji, „bit“ igre leži u sustavima i izazovima upućenima igraču /25/. Njegov esej „The Gaming Situation“, objavljen u prvom broju časopisa *Game Studies*¹⁰, postao je referenca upravo zato što oštro razgraničuje što je specifično „igračko“ nasuprot pripovjednom. Taj pomak od pasivnog čitanja prema aktivnom sudjelovanju najsustavnije je artikulirao Espen Aarseth. U knjizi *Cybertext* uvodi pojam kibernetičke tekstualnosti i „ergodičke“ literature, tekstova koje nije moguće pasivno konzumirati, nego traže aktivno sudjelovanje i niz odluka čitatelja/igrača, te tvrdi da je čitatelj/igrač operativni sudionik. Značenje nastaje interakcijom i navigacijom, a ne tek tumačenjem unaprijed fiksiranog sadržaja /26/. U videoigrama to znači da se značenje gradi „u hodu“, odlukama, pogreškama, strategijama i petljama povratnih informacija. Promatramo li ove doprinose zajedno, studije videoigara nisu homogena disciplina, nego su otvore-

9 Modovi su korisničke preinake postojeće igre (od kozmetičkih izmjena do novih mehanika i kampanja); fanovski radovi su nekomercijalne izvedenice nadahnute igrom (fan art, fan fiction, videoremixi); speedrun scena je zajednica koja optimizira i dokumentira najbrže prelazak igara uz formalna pravila i kategorije.

10 *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* — prvi međunarodni, recenzirani (i otvorenog pristupa) časopis posvećen istraživanju videoigara, pokrenut 2001. pod uredničkim vodstvom Espena Aarsetha. Objavljuje teorijske i empirijske radove iz interdisciplinarnog područja *game studies* (ludologija, naratologija, dizajn, kultura i industrija igara) i smatra se referentnom točkom polja; Homepage: <https://www.gamestudies.org/>.

no interdisciplinarno polje. Wolf i Perron kartografiraju teme i odnose s drugim medijima, dok Newman stavlja naglasak na materijalnost i prakse oko igara. Mäyrä spaja estetske i društvene dimenzije u jedinstven analitički okvir. Ryan i Eskelinen s različitih strana rasprave markiraju granice i potencijale naracije u interaktivnim medijima, a Aarseth pruža jezik za opis participativne prirode digitalnog teksta. U ovom radu te uvide koristimo operativno: kao leću za čitanje načina kojima kreatori u hrvatskom kontekstu pregovaraju između autonomije i tržišnih ograničenja te grade profesionalne identitete i zajednice prakse.

KULTURA, REPREZENTACIJA I PARTICIPATIVNE PRAKSE

Analiza videoigara i igračkih zajednica zahtijeva širi pogled od same tehničke ili estetske razine. Potrebno je razumjeti kako se igre uklapaju u kulturne obrasce, kako oblikuju društvene odnose i kako postaju prostorom reprezentacije identiteta, ideja i vrijednosti. U tom smislu oslanjamo se na uvide sociologije, antropologije i medijskih studija, ne kao na popis teorija, nego kao na praktičan set alata za čitanje kako se prakse u digitalnim okruženjima formiraju, održavaju i mijenjaju. Pritom ćemo započeti od Bourdieuova pojmovnika. Polje shvaćamo kao dinamičnu arenu u kojoj akteri — studiji, izdavači, festivali, mediji, streameri, zajednice — zauzimaju pozicije i pregovaraju legitimitet i vidljivost, što Bourdieu razrađuje u knjizi *The Field of Cultural Production* /31/. Socio-antropološki gledano, to je ujedno prostor kulturnih praksi: rituali okupljanja (jamovi, konvencije, lansiranja), simboličke geste (*traileri*, *devlogovi*) i materijalna kultura (*setupovi*, *prototipovi*, *merch*) putem kojih se zajednica prepoznaje i reproducira. U optičaju su različiti oblici kapitala kako ih Bourdieu razlikuje u eseju *The Forms of Capital* /37/: ekonomski (budžeti/proračuni, alati, infrastruktura), socijalni (mreže suradnje, preporuke, zajednice) i simbolički (prestiž, nagrade, istaknutost na platformama), koji se pretvaraju jedni u druge i objašnjavaju, primjerice, zašto festivalska selekcija ili dobar showcase podižu vidljivost i otvaraju pristup financiranju. U knjizi *The Logic of Practice* /38/ Bourdieu povezuje tu strukturu s djelovanjem putem habitusa: usvojene sklonosti, tehnike igranja i stvaranja, žanrovske skripte i profesionalne rutine, te ono što Bourdieu naziva “osjećajem za igru” (*feel for the game*) čime se označava praktični smisao za ritam odluka, rizik, tempo i stil — vode

svakodnevne izbore o tome koje žanrove razvijati, kakav rizični prag prihvatiti, kojoj se publici obraćati i kako surađivati. Na taj se način videoigre javljaju kao mjesta kulturne prakse i značenja: ritualima, stilovima i materijalnim tragovima zajednice stalno obnavljaju svoje imaginarije, granice pripadanja i hijerarhije ukusa, stvarajući lokalne inačice globalnih formi. Na taj se okvir nadovezuje Nick Couldry, britanski sociolog medija i profesor na London School of Economics, koji u knjizi *Media, Society, World* /27/ razvija pristup medijima kao praksi i — oslanjajući se na Bourdieuov habitus — uvodi pojam medijskog habitusa: skup naučenih sklonosti, vještina i interpretativnih okvira koji usmjeravaju na to kako i zašto koristimo medije u svakodnevici. To obuhvaća obrasce poput izbora kanala i uređaja (TV, radio, pametni telefon), ritmova konzumacije (kratki ulomci tijekom dana nasuprot uronjenom čitanju), načina sudjelovanja (tihu praćenje, dijeljenje, stvaranje sadržaja), razine povjerenja u izvore te razumijevanja pravila privatnosti i pristojnosti. Te se dispozicije oblikuju u gledištima obitelji, škole i radnog okruženja, a potom se stalno potvrđuju i prilagođavaju u doticaju s platformama, uređajima i zajedničkim normama. Ako je medijski habitus „operativni refleks“ u medijskim poljima, obiteljske mikropedagogije objašnjavaju kako se taj refleks uopće formira. Naime, već je Bourdieu u svojim istraživanjima prikazao kako transmisija ukusa i znanja započinje već u kućanstvu. U empiriji novijeg datuma to precizno uočava i Annette Lareau u knjizi *Unequal Childhoods* /28/. Američka sociologinja analizira i opisuje kako se kućnim rutinama, poticanjem interesa i stilovima odgoja, osobito takozvanim “usmjerenim njegovanjem” (*concerted cultivation*) — dugoročno oblikuju ukusi i kompetencije te se prenosi kulturni kapital. Dakle, istraživanja kulturne transmisije pokazuju kako se interesi i vještine prenose generacijski svakodnevnim “mikropedagogijama” doma. Primijenjeno na igre: “obiteljske tradicije” (sportske igre vikendom), nasljeđivanje žanrovskih kodova (što znači “igrati dobro” strategiju) i usvajanje praksi, nastaju gledanjem, suigrom i malim ritualima. U našem kontekstu to znači da se rani dodiri s igrama i tehnokulturom pretvaraju u početne sklonosti i sigurnost u rukovanju medijima, koje kasnije nadograđuju zajednice prakse i profesionalne mreže. Tako se ono što ljudi „donose“ u susret s igrama prepoznaje kao medijski habitus: preferencije žanrova i platformi, sklonost natjecateljskoj „meti“ ili eksperimentu, načini čitanja priče i stila. Odnosno riječ je o skupu dispozicija oblikovan u obitelji, potvrđen u zajednici, a operacionaliziran

u polju (/27/; /28/; /37/). Put od promatrača do sudionika najbolje opisuje koncept legitimnog perifernog sudjelovanja: početnici ulaze s ruba, promatraju, preuzimaju male, rastuće zadatke uz iskusnije i postupno preuzimaju odgovornost, kako to klasično formuliraju antropologinja učenja Jean Lave i organizacijski teoretičar znanja Etienne Wenger u knjizi *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation* /30/. Na tom tragu Wenger u monografiji *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity* /31/ razrađuje pojam zajednica prakse, kolektivnih okruženja u kojima znanje kruži zajedničkim alatima, problemima i pričom. U svijetu videoigara to su timovi u mrežnim igrama, *e-sports* ekipe i *modderske grupe*¹¹. Ulaz je periferni: gledaju se *streamovi* i čitaju vodiči, a kako se akter uhodava, prelazi na punije sudjelovanje (igra u timu, objavljuje *modove*).

Taj prijelaz prema „punom članstvu“ prirodno se nadozvezuje na već spomenute *affinity spaces*, pridružene zajednice oko interesa /16/. Kako sudjelovanje prerasta u pripadnost, raste i ulog: vrijeme, briga i emocije pretvaraju se u društvenu i ekonomsku vrijednost. Kako pokazuje Alison Hearn u eseju „Structuring Feeling“ /32/, taj se zalog akumulira kao afektivni kapital. U igrama se to vidi kroz *fan art*, recenzije, moderiranje Discord zajednica i prijenose na Twitchu¹². Takva strast publike podiže vrijednost brenda i status samih fanova te ponekad otvara i profesionalne prilike. Studiji i zajednice tim pogonom svjesno upravljaju unutar ranog pristupa (*early access*), programa za autore sadržaja (*creator programs*) i kanala povratnih informacija. Taj se afektivni kapital /32/ zatim pretvara u simbolički kapital u okviru polja videoigara /37/. Tu zajedničku energiju periodično kondenziraju rituali u klasičnom kulturno-antropološkom smislu. Britanski kulturni antropolog Victor Turner u *The Ritual Process* govori o liminalnosti i *communitas* kao trenucima pojačanog zajedništva koji obnavljaju veze i potvrđuju zajedničke vrijednosti /33/. U *gaming* kulturi to su međunarodni *e-sports* turniri, fan konvencije, LAN *partyji* i lansiranja novih igara. Tada se privremeno brišu hijerarhije, jača osjećaj pripadnosti i redistribuiraju prestiž, a simbolički kapital akumulira i potvrđuje unutar polja /31/. Da bi takva energija ostala u optičaju i postala kulturom zajednice, potrebna je infrastruktura pamćenja. Kako pokazuju Sarah E. I. Baker i Annelise

H. Huber u studiji „Cultural Memory and the Infrastructures of Remembering“ /34/, kulturna sjećanja opstaju tek kad postoje sustavi koji ih nose i omogućuju cirkulaciju znanja. U *gamerskom* svijetu to su *online* arhive, forumi i baze podataka koje prate povijest igara, verzije (*patch notes*), čuvaju *modove* i dokumentiraju strategije. Upravo ta infrastruktura stvara kontinuitet i olakšava ulazak novim članovima, povezujući se s kulturnom transmisijom i zajednicama prakse. A da bi se razumjelo kako se uopće djeluje u takvom kontekstu, korisna je metafora kulturnih repertoara: skup simbola, znanja i strategija djelovanja iz kojih ljudi biraju načine tumačenja, akcije i rješavanja problema. Taj pristup Ann Swidler, jedna od ključnih autorica kulturne sociologije Berkeleyjevog kruga, u klasičnom eseju *Culture in Action* opisuje kao kulturu shvaćenu poput „kutije s alatom“: skup raspoloživih shema i strategija djelovanja /36/. U *gamerskim* zajednicama to uključuje žargon, *memove* i reference, ali i norme (*fair-play*, *patch etiquette*), načine rješavanja sukoba te kriterije vrednovanja vještina („što čini ‘dobrog igrača’“). U kontekstu ovog istraživanja, ti kulturni repertoari usmjeravaju tumačenje kako akteri čitaju narative i kako legitimiraju kvalitetu. U nastavku pratimo kako se „kultura“ pretvara u „proces“, a zajednički kodovi u koordinirani rad unutar perspektive produkcije. Klasični uvid jest da i umjetnička djela nastaju mrežama suradnje: uloge, resurse i konvencije koje netko mora osmisliti, financirati, tehnički provesti i distribuirati, što je osobito plodno za socioantropološku analizu videoigara /36/.

TEORIJE KREATIVNOG RADA I KULTURNE PRODUKCIJE

Kreativan rad u industriji videoigara isprepliće estetske odluke, tehnička rješenja, timske dinamike i tržišne kalkulacije. U istom rakursu susreću se logike umjetničke inovacije, tehnološkog razvoja i komercijalne održivosti. Pritom je interdisciplinarnost pravilo, a ne iznimka — programeri, dizajneri, umjetnici, scenaristi, kompozitori, marketinški stručnjaci i voditelji projekata rade bok uz bok u jedinstvenom ekosustavu. Da bismo ga razumjeli, trebaju nam okviri koji objašnjavaju kako nastaju profesionalni identiteti, motivacije, vrijednosti i obrasci suradnje. Videoigre su paradigmatički svjetovi umjetnosti (*art worlds*) što znači da su rezultat kolektivne koordinacije

11 Modderske grupe: neformalne zajednice koje izrađuju i dijele *modove*, obično koordinirane preko foruma i repozitorija.

12 Discord: platforma za serverske chat-zajednice; moderiranje = postavljanje pravila, dodjela uloga i uklanjanje neprimjerenog sadržaja. Twitch: platforma za prijenose uživo (*streaming*) igara i drugih sadržaja uz chat u stvarnom vremenu.

cije specijaliziranih uloga i podržavajućih aktera. Pojam je razradio sociolog Howard S. Becker u monografiji *Art Worlds* /35/, u kojoj pokazuje da umjetnička djela nastaju mrežama suradnje i skupom zajedničkih konvencija. U svijetu videoigara to su stilski vodiči i pravila imenovanja *asseta*, *pipeline* i *build-routine*, verzioniranje koda i sadržaja, procedure testiranja i *playtestova*, *checkliste* izdane te certifikacijska pravila platformi. Becker, naglašavajući ključnu ulogu konvencija, ističe da takve dogovorene radne norme smanjuju potrebu za stalnim pregovorima i drže svakodnevne odluke međusobno usklađenima. Protivno idealu “genija-autora” koji sam stvara umjetničko djelo, Becker pokazuje da standardi, rutine i mreže podrške (*support personnel*), zajedno s distribucijskim kanalima i posrednicima (*press*, trgovine, festivali), presudno oblikuju konačni ishod i put do publike /35/. Upravo zato taj okvir čini sržni koncept ovog istraživanja: omogućuje nam da empirijsku građu čitamo kroz prizmu koordinacije konvencija i infrastruktura te da objasnimo kako se kvaliteta i autorski glas proizvode u praksi, a ne samo deklariraju.

Taj okvir svjetova umjetnosti povezujemo s perspektivom polja /31/. Prvi nudi mikrosociologiju suradnje i konvencija, drugi objašnjava kako se ta suradnja vrednuje, kapitalizira i legitimira. Drugim riječima, između logistike proizvodnje i dinamike moći (status, priznanje, pristup distribuciji) smještamo kulturne prakse videoigara koje u ovom radu analiziramo — kako se mrežama, konvencijama i infrastrukturom proizvodi ono što kasnije prepoznamo kao kvalitetu i autorski glas? Na toj pozadini korisno je razlikovati resurse, dispozicije i pravila igre. Bourdieuovi pojmovi kulturnog kapitala i habitusa pomažu opisivanju raspoloživih resursa znanja, vještina, obrazovanja i estetskog ukusa te kako se ti resursi pretvaraju u praksu. U razvoju igara to ne znači samo znati raditi u razvojnim alatima (Unreal, Unity)¹³, nego i imati osjećaj za žanr i publiku, poznavati narativne i vizualne konvencije te znati kada je rješenje jasno, a kada prenapadno /37/. Dodatno, Bourdieuovi pojmovi *illusio* i *doxa* osvjetljavaju svakodnevnicu polja: *illusio* je ulog i uvjerenje da se isplati “igrati igru polja”, a *doxa* su nepisana, “podrazumijevajuća” pravila i navike struke. U tom okviru polje videoigara stalno se rasteže između autonomnog pola (kolegijalno priznanje, inovacija, “autorski” status) i heteronomnog pola (tržišne metrike, monetiza-

cija). Kanali priznanja i legitimizacije uključuju festivale i nagrade, kustoske i medijske selekcije, istaknutost na platformama, recenzije i agregate ocjena; tako se simbolički kapital akumulira i potom pretvara u nove prilike i resurse /38/, O tim mehanizmima ćemo govoriti konkretnije u raspravi nalaza, gdje ih vežemo uz kriterije umjetničkog doprinosa kreatora. U isti se kontekst uklapa i ono što Angela McRobbie, britanska kulturna sociologinja i teoretičarka kreativnih industrija, u svojoj knjizi *Be Creative* /39/, naziva radnom etikom strasti: sklonost prihvaćanju visokog opterećenja i nesigurnosti kao dijela profesionalnog identiteta, često legitimiranu ljubavlju prema mediju i željom za uspješno odrađenim poslom. U razvoju igara to se osobito vidi u završnim fazama projekata, kada timovi intenziviraju rad kako bi stigli rokove. Granice između hobija i profesije porozne su te se često preslaguju iz projekta u projekt. Komplementarna ovom teorijskom okviru jest studija organizacijskog ponašanja Michaela G. Pratta i Anat Rafaeli, koji su analizirajući simboliku odijevanja i druge estetske prakse u organizacijama, pokazali kako se osobni interesi i estetske preferencije utiskuju u profesionalne uloge, pa se “slobodno vrijeme” i “posao” stapaju u isti kontinuum identitetske prakse /40/.

Kad se pritisci nagomilaju, upravljanje emocijama postaje sastavni dio profesionalne kompetencije. Sociologinja Arlie Russell Hochschild u *The Managed Heart* /41/ razlikuje “površinsko” i “dubinsko” emocionalno upravljanje. Od same kontrole izraza do usklađivanja osjećaja s ulogom, što se u kreativnim timovima prevodi u održavanje konstruktivne komunikacije, moduliranje afekta tijekom revizija i promjena te pretvaranje napetosti u suradnički rad. Na taj se okvir nadovezuje Gideon Kunda koji u svom djelu *Engineering Culture* /42/ pokazuje kako normativna kontrola i identifikacija s ciljevima potiču samointenziviranje rada — članovi timova spontano pojačavaju angažman, preuzimaju inicijativu i produljuju napor kako bi ispunili rokove i standarde kvalitete. U praksi se taj režim emocija i identifikacije spaja s dvostrukom dinamikom koju u zajedničkom radu „*In the Social Factory?*“ /43/ opisuju sociologinja medija Rosalind Gill i stručnjak za kulturne industrije Andy Pratt. S jedne strane perfekcionizam, težnja za besprijevnim estetsko-tehničkim rezultatom, a s druge komparativna nesigurnost, stalno mjerenje prema kolegama i veli-

13 Unreal Engine i Unity spadaju među najraširenije softverske platforme za razvoj igara (“engini”): nude cjelovit skup funkcija i alata — renderiranje, fiziku, skriptiranje, asset-pipeline i alatne integracije — pa standardiziraju i ubrzavaju produkciju na više platformi.

kanima scene. Visoka vidljivost projekata i brze povratne informacije publike mogu biti jednako pogon koliko i rizik za sagorijevanje. Protutežu često pruža intrinzična motivacija. Mihaly Csikszentmihalyi u knjizi *Flow: The Psychology of Optimal Experience* /44/ opisuje stanje uronjene usredotočenosti (flow) u kojem se dizajniranje, skladanje ili modeliranje odvija u neprekinutom zamahu — osjećaj protjecanja vremena slabi, a sam proces postaje glavna nagrada. Unatoč ograničenjima organizacije, ostaje prostor za mikroagenciju. Kulturna antropologinja Sherry B. Ortner, poznata po teoriji prakse i analizi odnosa moći i agencije, u knjizi *Anthropology and Social Theory* /45/ opisuje kako pojedinci nalaze male niše autonomije u kojima akteri ostavljaju vlastiti potpis. U razvoju igara to su sitne, ali osjetne odluke: tempo i “timing” animacije, logika i ton korisničkog sučelja, dojam “težine” lika i ulazna latencija. Zbroj takvih mikroodluka prepoznaje se kao stil tima i oblikuje iskustvo igrača. To rezonira sa Stuartom Hallom. U njegovom modelu kodiranja i dekodiranja /46/ kreatori nisu pasivni izvršitelji projektnog zadatka, nego primarni producenti značenja: iz općih ciljeva prevode projekt u pravila, nagrade/kazne, ritam igre, korisničko sučelje i zvučno-vizualne znakove, čime određuju granice mogućeg i vjerojatnog ponašanja igrača. Projektni zadatak stoga se ne provodi mehanički, nego se prekodira u materijalni jezik sustava — upravo ono što Hall naziva kulturom proizvodnje značenja. U toj istoj perspektivi reprezentacije značenje se uvijek rađa unutar kulturnih kodova i odnosa moći: tko definira što je čitljivo sučelje, koja se iskustva i figure uopće prikazuju, tko ima pravo propisivati kriterije kvalitete. Hallov okvir pomaže vidjeti kako igre komunikacijski djeluju ne samo pričom i stilom, nego i proceduralnim odlukama koje privilegiraju određene interpretacije i načine igranja /46/. Na razini industrije literatura bilježi uporan otpor standardizaciji, odnosno profesionalci nastoje sačuvati originalnost unatoč pritiscima da ponavljaju “ono što provjerenom radi” /47/. Proizvodnja igara je po naravi iterativna. Organizacijska sociologinja Beth A. Bechky pokazuje kako se ideje kreću kroz petlje: skica prerasta u brzi prototip, potom u djelomično igrivu verziju; slijedi interna proba i „playtest“, prikupljaju se opažanja i metrike, pa se rješenje prepravlja ili odbacuje. Međutim, ključne odluke često nastaju na međudisciplinarnim sastancima iz naizgled sitnih poticaja oko kojih se tim usuglašava oko toga što dalje /48/. U većim timovima javlja se i takozvani “organizacijski šum” — pojam koji sociolog Anselm Strauss razrađuje u studiji *The Articulation of*

Project Work: An Organizational Process. Pokazuje kako se projektni posao stalno “artikulira” između odjela, prioriteti se razilaze, a ponekad se baš u tom sudaru rodi korisna kombinacija rješenja /49/. Širu pozadinu daje David Hesmondhalgh u knjizi *The Cultural Industries* /50/, gdje opisuje kako sektor djeluje pod ideologijom kreativnosti koja lako normalizira dugi, intenzivni rad, što predstavlja svojevrsni “kult kreativnog rada”, te pritom zamagljuje materijalne i psihološke troškove iza retorike poziva i strasti. Međutim, pomalo paradoksalno, kako pokazuje Richard Caves u radu *Creative Industries* /51/, tržište se naginje prema onome što je već uspjelo, dokazani brendovi dobivaju nastavke i prepravke jer smanjuju rizik, a prostor za veće eksperimente otvara se tek kad postoji dodatna podrška i raspoloživi “višak” resursa. Zajedno, ti uvidi objašnjavaju svakodnevnicu kreatorskih studija: između koordinacije mnogih disciplina i tržišnih ciklusa odlučuje se koliko inovirati, koliko se osloniti na provjerene formule i gdje “urezati” kvalitetu da bi se stiglo do *izlaska*. Međutim, ne smije se zanemariti da te timove uvijek/ipak čine pojedinci. Konačno, proces legitimacije koji se opisuje na razini polja pomaže razumjeti “uspon” videoigara. Put od marginalne zabave do priznate umjetničke forme prolazi putem nagrada, muzejskih izložbi, akademskih studija i kritičkih priznanja /32/. Taj proces nije samo estetski, nego je i institucionalni. Kreator stalno pregovaraju s tržištem, kulturnim institucijama i publikom — pri čemu *illusio* održava ulog, a *doxa* određuje što se u danom trenutku priznaje kao kvaliteta.

INDUSTRIJSKI I EKONOMSKI KONTEKST KREATIVNIH INDUSTRIJA

Kreativne industrije, a osobito industrija videoigara, ne nalikuju klasičnim sektorima serijske, stabilne proizvodnje. Umjesto linearnog tijeka rada, prevladava projektna logika. Kreativni i tehnički resursi okupljaju se oko vremenski ograničenih ciljeva, a svaka igra (ili nastavak) ponaša se kao zaseban organizacijski mikrosvijet sa svojom dinamikom, timskom strukturom i rokovima. Ekonomski geograf Gernot Grabher precizira taj pogled pojmom „projektne ekologije“: sustav u kojem se zadaci, timovi i talenti privremeno povezuju oko pojedinih produkcija, dok karijere, znanje i reputacije teku mrežama između projekata. Koordinacija i umreženost važnije su od fiksne hijerarhije, a serijski slijed projekata postaje osnovna jedinica organizacije rada /52/. Taj oblik organiziranja švedski organizacijski teoretičari Rolf A.

Lundin i Anders Söderholm nazivaju privremenim organizacijama¹⁴. Praksa koju opisuju, jest takva da se timovi formiraju oko jasno definiranog zadatka, vođeni rokovima i ograničenim resursima. Po završetku projekta tim se najčešće raspušta ili nastavlja rad u izmijenjenom sastavu ovisno o sljedećem projektu /58/. Važno je istaknuti da ova privremenost pogoduje inovaciji i brzom reorganizaciji, ali istodobno slabi kontinuitet odnosa i institucionalnog pamćenja. Na razini karijera isti se obrazac pretvara u karijere temeljene na projektima (*project-based careers*). Organizacijski teoretičari Robert DeFillippi i Michael B. Arthur u članku “Paradox in Project-Based Enterprise: The Case of Film Making”, pokazuju da se profesionalne putanje u projektnim sektorima slažu iz niza kratkotrajnih angažmana, pri čemu vrijednost proizlazi iz triju vrsta znanja: *knowing-how* (praktične vještine), *knowing-whom* (mreže i preporuke) i *knowing-why* (motivacija i profesionalni smisao) /53/. U industriji videoigara to znači da se sljedeća prilika često otvara kombinacijom portfelja, kredibilnih veza i jasnog autorskog usmjerenja, više nego formalnim “radnim mjestom”. Slikovito to prikazuje sociologinja Helen Blair u analizi britanske filmske industrije, opisujući kako je reputacija kratkog daha: “dobar si koliko i tvoj zadnji posao”, a taj ishod često određuje sljedeći projekt /56/. Ako ova maksima vrijedi za sve kreativne industrije, u videoigrama vrijedi jednako, reputacija i preporuke funkcioniraju kao valuta.

Iznad organizacijske razine stoji širi ekonomski okvir fleksibilnog kapitalizma. U tom ključu Luc Boltanski i Ève Chiapello u *The New Spirit of Capitalism* /54/ pokazuju kako je kapitalizam apsorbirao umjetničku kritiku, autonomiju, kreativnost, antibirokratski impuls, i preveo je u menadžerske vrline poput samoupravljanja, agilnosti, projektnog rada i mrežnih oblika suradnje. Time nastaje diskurzivna legitimacija projektne fleksibilnosti, tako da se nestalni, projektni angažmani predstavljaju kao sloboda i prilika, više nego kao rizik. Međutim, kako upozorava sociolog tržišta rada Arne L. Kalleberg, cijena takve fleksibilnosti često je prebacivanje rizika zaposlenja na pojedince, s nesigurnim ugovorima, diskontinuitetom prihoda i stalnom potrebom za održavanjem vidljivosti i

mreža. /55/ U industriji videoigara to znači oslanjanje na kratkoročne angažmane, *freelancere* i vanjske suradnike. Doduše, forma ovog modela ubrzava okupljanje specijaliziranih timova i transfer znanja između studija, ali istodobno na razini pojedinca traži kontinuirano ulaganje u učenje, umrežavanje i samoprezentaciju. Zaključno, na teorijskoj razini, u tom se ambijentu ritam i forma kreativnog procesa oblikuju izravno logikom projekta. Rezultat je (Bourdieuovo) polje koje istodobno potiče inovaciju i proizvodi strukturnu nestabilnost.

METODOLOŠKI OKVIR

U ovom istraživanju¹⁵ primijenjen je kvalitativni pristup kako bi se što dublje razumjela iskustva, percepcije i procesi oblikovanja profesionalnog identiteta kreatora videoigara u hrvatskom kontekstu. Takav pristup omogućuje istraživaču da se usredotoči na značenja koja sudionici pridaju vlastitom radu te na načine kojima se oblikuju profesionalne prakse unutar specifičnih društvenih, kulturnih i industrijskih okvira /59/; /60/. Istraživanje je provedeno od veljače 2023. do ožujka 2025. te je uključivalo prikupljanje podataka polustrukturiranim intervjuima i njihovom analizom. Odabrani istraživački okvir oslanja se na polustrukturirane intervjuje jer oni pružaju ravnotežu između unaprijed oblikovanih pitanja i slobode istraživanja neočekivanih tema koje se pojavljuju tijekom razgovora /61/. Takva fleksibilnost omogućuje prikupljanje bogatih, kontekstualno ukorijenjenih narativa i uvida u to ne samo što kreatori rade, nego i kako i zašto oblikuju svoj profesionalni identitet u odnosu na šire okolnosti industrije videoigara. U istraživanju je sudjelovalo šest sudionika uključenih u različite segmente razvoja videoigara u Hrvatskoj, među kojima su bili vlasnici i osnivači studija, vodeći dizajneri, programeri, konceptualni umjetnici i stručnjaci za audiodizajn. Uključivanje različitih profesionalnih uloga omogućilo je sagledavanje više perspektiva i faza produkcijskog procesa. Sudionici su odabrani prema trima osnovnim kriterijima: (1) da su aktivno profesionalno uključeni u industriju videoigara u

14 Zanimljivu komparativnu studiju donosi Beth A. Bechky, sociologinja organizacija (NYU), koja se bavi s koordinacijom rada, profesionalnim ulogama i privremenim organizacijama. U klasičnom članku “Gaffers, Gofers, and Grips: Role-Based Coordination in Temporary Organizations” (*Organization Science*, 2006) analizira filmske setove i pokazuje kako se odgovornosti i znanje usklađuju ulogama i artefaktima /48/.

15 Ovaj rad nastao je u okviru projekta Identitet i tehnologija – procesi identifikacije, komunikacija i interakcija s novim tehnologijama, Hrvatsko katoličko sveučilište, koji je proveden uz suglasnost Etičkog povjerenstva Hrvatskog katoličkog sveučilišta. Istraživanje je započelo diplomskim istraživanjem Karla Tukše pod mentorstvom Lucije Mihaljević, a tema je tijekom provedbe projekta nadograđena dodatnim teorijskim okvirom te fazama aksijalnog i latentnog kodiranja podataka.

Hrvatskoj u trajanju od najmanje dviju godina; (2) da su sudjelovali u barem jednom dovršenom i javno objavljenom projektu; (3) da su spremni sudjelovati u polustrukturiranom intervjuu i dati informirani pristanak. Proces odabira proveden je kombinacijom namjernog uzorkovanja, kako bi se osigurala uključenost osoba s relevantnim iskustvom, i metode snježne grude /62/; /63/. Intervjui su provedeni uživo, kada je to bilo moguće, ili pomoću videokonferencijskih alata (Zoom, Google Meet), ovisno o lokaciji i mogućnostima sudionika. Trajanje intervjua vremenski se kretalo između 45 i 90 minuta, a svi razgovori su, uz pristanak sudionika, audiozapisani te doslovno transkribirani. Posebna pozornost posvećena je etičkim aspektima istraživanja, pri čemu su tijekom svih faza – od planiranja, prikupljanja i pohrane podataka, do njihove analize i interpretacije – dosljedno poštovana relevantna etička načela i profesionalni standardi. Svim sudionicima pružene su jasne informacije o ciljevima, metodama i mogućim implikacijama istraživanja, a sudjelovanje je bilo u potpunosti dobrovoljno. Potpisivanjem obrasca informiranog pristanka sudionici su potvrdili da su upoznati s postupkom istraživanja te da pristaju na sudjelovanje. Radi zaštite privatnosti, svi osobni podaci pseudonimizirani su, a iz transkripata uklonjeni identifikacijski detalji koji bi mogli otkriti identitet pojedinaca ili projekata, osobito u kontekstu manjih timova ili specifičnih produkcijskih okruženja. Istraživanje je provedeno u skladu s Etičkim kodeksom Odbora za etiku i znanosti u visokom obrazovanju (2006), Etičkim kodeksom Hrvatskog katoličkog sveučilišta te smjernicama za istraživanje u digitalnim/virtualnim okruženjima /64/. Time je osigurano da su sudionici mogli otvoreno i bez bojazni podijeliti svoja iskustva i stavove, uz punu zaštitu privatnosti i dostojanstva. Analiza podataka provedena je prema načelima tematske analize /65/; /66/. Ova metoda odabrana je zbog svoje fleksibilnosti i prikladnosti za istraživanja koja nastoje identificirati i interpretirati obrasce značenja u kvalitativnom materijalu. Proces je uključivao višekratno čitanje transkripata radi potpunog upoznavanja s podacima, bilježenje početnih dojmova, induktivno kodiranje, grupiranje kodova u šire tematske cjeline, njihovu provjeru i doradu, preciziranje značenja te imenovanje tema, a u završnoj fazi integriranje nalaza u izvještaj. Kodiranje je provedeno tako da teme nisu bile unaprijed zadane, nego su se razvijale iz samih podataka, čime je omogućena otvorenost prema neočekivanim nalazima /67/. Organizacija podataka i kodova provedena je ručno, uz sustavno strukturiranje transkripata prema tematskim kategorija-

ma i potkategorijama. U drugoj seriji kodiranja primijenjena je reflektivna tematska analiza (induktivno kodiranje) uz latentnu, teorijski informiranu interpretaciju. U tom smislu, teorijski koncepti (npr. polje, habitus; svjetovi umjetnosti; magijski krug, propusne granice igre, organizacijski šum i ostali) služe kao analitičke leće za produbljivanje značenja uočenih obrazaca, a ne kao unaprijed zadani kodni pojmovi.

Pri interpretaciji nalaza uvažena su metodološka ograničenja istraživanja. Uzorak je, u apsolutnim brojkama, relativno malen, što je česta karakteristika kvalitativnih studija usmjerenih na dubinsko razumijevanje složenih pojava. Međutim, s obzirom na veličinu i strukturu domaće industrije videoigara, sudionici obuhvaćaju raznolike profesionalne uloge i radna okruženja te tako pružaju uvid koji se može smatrati reprezentativnim u smislu pokrivanja ključnih segmenata sektora. Premda se nalazi ne mogu generalizirati u statističkom smislu, oni nude relevantne smjernice i argumente za razumijevanje procesa, izazova i prilika s kojima se kreatori videoigara u Hrvatskoj suočavaju te mogu poslužiti kao temelj za buduća, obuhvatnija istraživanja.

Metodološki pristup i odabrane analitičke procedure omogućili su sustavno prikupljanje i interpretaciju podataka koji odražavaju raznolika iskustva i perspektive sudionika. U nastavku rada predstavljeni su nalazi tematske analize, grupirani u glavne tematske cjeline proizašle iz istraživanja. Svaka je tema ilustrirana izravnim citatima sudionika, kako bi se zadržala autentičnost njihovih glasova i osigurao uvid u način na koji sami opisuju i objašnjavaju vlastite profesionalne prakse i identitetske procese unutar hrvatske industrije videoigara.

ANALIZA PODATAKA

Analiza prikupljenih podataka slijedi logiku kretanja od osobnog prema općem: od individualnih motiva i iskustava kreatora videoigara, preko organizacijskih i strukturnih uvjeta rada, do kulturnih dimenzija njihove prakse i, naposljetku, do načina na koje igre prelaze granice zabavnog medija i ulaze u područje umjetničkog izraza. Takav pristup omogućuje uvid ne samo u profesionalne putanje i radne okolnosti sudionika, nego i u širi kontekst industrije videoigara kao kreativnog polja koje se obliku-

je u stalnoj međuigri strasti, tehnologije, tržišta i kulture. Poglavlje zadržava etnografski karakter istraživanja – glas sudionika ostaje u središtu – ali je istodobno nadopunjeno analitičkim uvidima koji povezuju individualna iskustva s teorijskim konceptima i relevantnim istraživanjima.

KREATIVAN POGON I MOTIVACIJA KREATORA

Ulazak u industriju videoigara u iskustvima sugovornika rijetko je slučaj. U većini slučajeva on je rezultat dugotrajnog uranjanja u medij – procesa u kojem se rani kontakti s igrama pretvaraju u snažnu želju za stvaranjem vlastitih svjetova i mehanika. Godine igranja i eksperimentiranja ostavljaju trag u vještinama, estetskim preferencijama i načinu razmišljanja, a hobističke prakse postupno prerastaju u profesionalni poziv.

Game development sam odabrao zato što sam jako volio videoigre kao mali i volio sam smišljati kako da napravim svoje i to je jednostavno neka stvar koja me jako veselila. Naučio sam ja programirati tak' da sam i to znao, ali nisam imao dobar tim, znaš ono, nisam znao ljude koji su dobri u crtanju i tim stvarima, tak' da dugo vremena sam zapravo ja nešto tu solo, bezveze trkeljao u programskim jezicima. (M. R.)¹⁶

U takvim se pričama prepoznaje ono što antropologija rada opisuje hibridnom profesionalnim identitetima – situacijama u kojima se granica između hobija i profesije stalno precrtava. Tehničke i umjetničke vještine razvijaju se usporedno, a osobni interes za medij prerasta u temelj profesionalnog identiteta /40/. Često na toj putanji značajnu ulogu imaju obiteljski uzori. Kada roditelj ili član obitelji već dijeli interes za igre, proces socijalizacije u medij odvija se gotovo neprimjetno, ali s dugoročnim posljedicama: usvajaju se specifične vještine, oblikuju estetske sklonosti i razvija osjećaj pripadnosti određenoj kulturnoj sferi /37/; /28/.

Pa nekak' bi reko', kaj ja znam, cijeli život doslovno, ono, od pete, četvrte godine života sam u igricama. Starog sam još gledao, ono, kak' igra Total War i one

strategije stare i takve stvari. Doslovno su mi igre bile praktički ključan dio života i u srednjoj i na fakso. (K. L.)

Ovakva rana izloženost oblikuje medijski habitus, skup vještina, afiniteta i interpretativnih okvira koje igrač prenosi u svoju profesionalnu praksu. Prijelaz iz pozicije konzumenta u ulogu kreatora ne događa se naglo; on je rezultat godina akumuliranja znanja i razvijanja tehničke kompetencije koja se u jednom trenutku aktivira u profesionalnom polju /27/. U tom kontekstu, intrinzična motivacija često funkcionira kao najjači pogonski mehanizam. Strast prema stvaranju ponekad nadjačava i visoko radno opterećenje, pa čak i nesigurne uvjete industrije. Radna etika strasti ovdje se očituje u spremnosti na dugotrajne i intenzivne radne periode, uključujući i famozne „crunch“ faze /39/.

Meni to recimo nije problem zato što ja volim to raditi, mene to veseli. Ja sad sam napravio neku igru baš nedavno sa par frendova totalno nevezano uz posao i radio sam je navečer nakon posla iz ljubavi prema tome, jel. Tako da, na nekakvoj individualnoj razini mi to nije problem jer me to veseli i želim to raditi, ali na nekoj razini cijelog sektora da, to je problem ako je to normalizirano i onda, čak i ako te to ne veseli, jednostavno je takva industrija i nemaš izbora, to je grozno. (M. R.)

Spremiš se na to *crunchanje*, zna biti devastirajuće, ono, posebno ako stvar ode debelo, debelo u krivo, ali *thats about it*, znaš ono. Nekako tu dolazi taj faktor strasti u cijelu stvar da, ono, ako nešto voliš nije ti teško ni *crunchat*, ne. (B. J.)

No strast ima i drugu stranu – može postati mehanizmom koji industrija nesvjesno koristi za normaliziranje prekomjernog rada. U tom obrascu radnik internalizira očekivanje stalne dostupnosti, brišući granicu između profesionalnog i privatnog života /41/; /42/. Uz to, rad u globalno umreženoj industriji znači stalnu izloženost radovima drugih, često vrhunskih standarda. Platforme poput ArtStationa nude inspiraciju, ali i neprestanu uspo-

16 Empirijska građa prenesena je u originalnoj formi, bez standardizacije jezika s ciljem zadržavanja što vjernijeg narativa i dojma specifičnog jezika analiziranog polja.

redbu koja može hraniti perfekcionizam i osjećaj nesigurnosti /43/.

Ono, shvatio sam da sam perfekcionista i to me dosta kočilo u razvijanju portfolija, kao prvo. Jer ono, takav je *art* svijet općenito. Pogotovo danas kad imaš sve ove stranice kao ArtStation i ne znam šta, i onda kad vidiš kaj tam' ekipa radi, ono nije ti dobro, padneš u depresiju. (K. L.)

Unatoč tim pritiscima, mnogi ističu autotelnu vrijednost rada, zadovoljstvo koje proizlazi iz samog procesa stvaranja, neovisno o materijalnim ishodima /44/.

Svi ljudi koji rade u industriji su neka vrsta kreativaca. Bilo bi super da su plaće, naravno, veće, ali nije ključno zato što mi je puno bitnije, tak', da uživam u tome i da se tu mogu nekako iskazati jer bi u protivnom otišao programirati negdje drugdje. (M. R.)

I u zadacima koji su „tehnički”, pronalaze se mikroprostor(i) agencije: trag autorskog stila, humor u UI tekstu, specifičan ritam zadatka. Takvi potezi su i produkcijsko kodiranje značenja. Dizajnerske odluke pretvaraju brief u pravila, povratne informacije i ton iskustva, u skladu s idejom „proizvodnje značenja” /45/; /46/.

Nekad je, ono, projekt, ono, doslovce da moraš napisati *tutorial*, šta će ljudima bit' na ekranu, „klikni ovo, napravi ono“ ali ja uvijek nekako, mislim to sad ja sa svoje nekakve umjetničke strane, radim, ono, pokušavam izgraditi jedno specifično djelovanje umjetničko, svoje. Da se uvijek zna da sam ja nekaj napisal', ono, dal je to zbog nekog humora *quirky* moga ili nešto tome. Ja uvijek nađem neku kreativnost sebi. (B. J.)

Za neke, ideal nije potpuna autonomija, nego sudjelovanje u takozvanim „passion“ projektima, kolektivnim nastojanjima koja nose osobni pečat i zajedničku viziju.

Mislim da bi htio bit'... a sad, ne baš svoj-svoj u smislu da samo ja, ono, radim na nečem neg', ono, dio nekog tak' projekta, *passion* projekta ili kak' bi reko', ono, da neku viziju sklepam. Ne znam, ja i buraz, recimo, imamo ideje, uvijek svi u *game developmentu* imaju neke svoje ideje i vizije i tak dalje, ono. Pogotovo nakon svih tih igrica kojih se naigraš.

Pa ono, bilo bi fora, pa makar onak na pola tog puta došao. (K. L.)

Takvi projekti često jačaju osjećaj koautorstava, osnažuju motivaciju i učvršćuju profesionalni identitet. U konačnici, motivacija kreatora formira se na presjeku osobnih afiniteta, dugogodišnje socijalizacije u igračkoj kulturi, globalnih standarda i strukturalnih dinamika industrije. Rezultat je identitet koji istovremeno pripada polju strasti i polju proizvodnje — identitet koji balansira između kreativne autonomije i organizacijskih zahtjeva, stalno pregovarajući granice između osobnog stvaralačkog impulsa i ekonomskih realiteta kulturne proizvodnje /31/.

INDUSTRIJSKI RITMOVI I ORGANIZACIJA RADA

Produkciju videoigara oblikuje dinamika visoke međuzavisnosti radnih procesa, stalne nepredvidivosti i pritiska rokova. U projektno orijentiranim sektorima poput onoga u kojem djeluju kreatori videoigara, svaki zadatak rijetko funkcionira kao izolirana jedinica. I najmanji zastoje u jednoj fazi može multiplicirati posljedice nizvodno, pokrećući lančanu reakciju koja destabilizira cijeli projekt /52/; /53/.

Većinu puta u toj industriji, kao što si i sam već vjerojatno čuo, se dešavaju stvari da jednostavno se krše rokovi. Kompleksni su procesi koji su vezani jedan za drugi i, jednostavno, čim jedan taj kotačić malo „slipa“, sve ostale povuče sa sobom i to je onda, ono, ko lavina. Naravno, kada ti izgubiš taj neki rok i predeš ga, onda kreće panika i tada moraš raditi u tim nešto stresnijim situacijama.“ (S. A.)

Iterativna priroda kreativnog rada zahtijeva brzu prilagodbu i spremnost na napuštanje već razvijenih ideja bez predugog zadržavanja na neostvarivim konceptima. Profesionalna fleksibilnost pritom nije samo prednost, nego je uvjet kolektivnog rada /48/.

Cijeni se brzina i cijeni se da se možeš podrediti tuđoj ideji. Ono, u smislu, „početna ideja je dobra ali ne može, ajmo dalje...“ i onda netko nastavi tupit' po toj svojoj ideji i to zapravo usporava cijeli proces. Kolko god razviješ ideju, na neki način moraš bit u moguć-

nosti sve to, ovaj, u jednom trenutku ostaviti iza sebe i ići ispočetka. (L. F.)

Specifikacije unutar kreativne industrije kreatora videoigara rijetko ostaju nepromijenjene. Rad se odvija u uvjetima stalnog redefiniranja prioriteta, a promjene se nerijetko događaju i u kasnim fazama produkcijskog ciklusa, što povećava i financijske i emocionalne troškove /48/; /49/.

Kažem ti, gotovo u svim slučajevima koje ja znam, ljudi koji napišu *game design* dokument ga kasnije, ono, uopće se ne drže, mijenjaju ga do zadnjeg trena proizvodnje igre i zna se desiti da potpuno kažu „gle, ovo što smo mislili da je smiješno i zabavno i fora uopće nije ispalo dobro, i iako smo sad potrošili dve godine rada, moramo promijeniti skroz taj glavni koncept“ i to zna biti jako frustrirajuće i zna se izgubiti jako jako puno sredstava. (M. R.)

Ovakva fluidnost usko je povezana s interaktivnom prirodom medija, koja zahtijeva iscrpno testiranje i poliranje prije nego što se uopće može procijeniti kvaliteta i izvedivost konačnog proizvoda / 19/; /48/.

To je ta, nažalost, prirodna činjenica da je igra interaktivni medij i ti dok ne možeš uzet *joystick* u ruke i isprobat' to, ti ne znaš dal' je nešto dobro ili nije... Zapravo ti moraš skroz ispolirati' proizvod da bi znao jel' nešto dobro ili nije, što je užasno, baš jako nezahvalno, ali nemaš izbora, tako je. (M. R.)

Upravljanje ovakvim procesima zahtijeva jasnu hijerarhiju i usklađene prioritete. Kada se ti uvjeti naruše, nastaje organizacijski šum: preklapaju se ili kolidiraju zahtjevi i gubi se orijentacija /49/.

Moraš znati tko je iznad tebe jer ako se poremeti ta hijerarhija, opet se dešavaju kršenja i zapravo često se na tim pozicijama, i što je veći studio, počnu dešavati problemi jer jedna strana od tebe traži nešto, druga strana traži nešto kompletno drugo i ti sad ne znaš šta je prioritet. Još je gore ako se ti zahtjevi krše jedan s drugim. (S. A.)

Izvana se posao kreatora videoigara često promatra kroz prizmu strasti i igre, no svakodnevica uključuje znatan udio repetitivnih, tehnički zahtjevnih i ponekad monotonihih zadataka. Romantizacija profesije jest ono što se

opisuje kao „kult kreativnog rada“, koji može zamagliti realne uvjete proizvodnje /50/. U praksi, višestruko testiranje, ispravljanje grešaka i ponavljanje istih scena dio su neizostavne rutine.

Ljudi idealiziraju taj posao nenormalno, ono. Ljudi misle 'a super, ideš se malo igrati, ideš malo igrati' igre i zabavljaš se na poslu. Rađe bi, iskreno, ono, *skrolao* nego već igrao pedeseti put istu stvar. Mislim, to je normalno, svaki posao koji je malo, onako, avangardniji, ti se čini jako zanimljiv, ali kada uđeš u to, shvaćaš da je posao. (S. A.)

Unutar projektnog okvira kreativni potencijal varira ovisno o tipu igre i produkcijskom pristupu. Eksperimentalni žanrovi i naslovi koji otvaraju prostor inovaciji, mogu pružiti intenzivno zadovoljavajuće radno iskustvo, dok stabilne franšize i razrađeni procesi nerijetko sužavaju prostor izražavanja /51/; /50/; /47/.

Ovisi, ako je projekt zanimljiv, npr, kada sam radio na jednom *Sci-Fi* naslovu, to je bilo super za raditi' *sound design*. *Sound design* je tamo bio divota za raditi' jer je bilo hrpa SF *soundova*, eksplozija različitih s kojima možeš jako puno varirati, možeš stvarno biti' jako, jako kreativan. Sve ovisi koja je igra i koji je studio. (S. A.)

U mojoj firmi, ono što ti mogu reći. A mislim, kužiš, tu su procesi već razrađeni. To je firma koja ima projekte stare po deset godina. Ti projekti, da, oni napreduju i mijenjaju se, ali ti projekti neće ići baš dalje od toga. Istina, imamo mi neke nove projekte koji dolaze, neke nove igre, ali to su sve igre koje su u tom istom žanru sa nekim istim pravilima. Nema tu sad neke, ono, kreativne slobode. (S. B.)

Ovaj kontrast ilustrira napetost između tržišne održivosti i umjetničko-istraživačkih ambicija. Pritisak da se ponovi uspješan recept učvršćuje *hit-driven* logiku kulturnih industrija /51/.

Ne nužno da oni ne misle da bi mogli napraviti nešto drugačije, nego jednostavno egzistencija im ovisi o tome i znaju da će je možda na taj način osigurati. Tako da možda taj pritisak da se, ono, da se igra probije i da se proda, oduzima ono što ja osobno

najviše cijenim, a to su ti neki istraživački aspekti igre, ono, potraga za ljepotom, takve stvari. (L. F.)

Na malom i fragmentiranom tržištu, projektno orijentiran rad dodatno pojačava osjećaj nesigurnosti. Sudbina zaposlenja često je izravno povezana s uspjehom pojedine igre, a ograničeni broj studija znači da neuspjeh može brzo dovesti do nezaposlenosti /55/.

Znači još uvijek je premala industrija i sad ti ako izgubiš posao na jednom mjestu, nije baš sto posto da ćeš ga nać negdje drugdje, pogotovo ne odmah. Čak i općenito manjak sigurnosti, čak ak' si i u istoj firmi, onako, zaista ovisiš o tome dal' će sljedeći naslov uspijet' ili neće, znači jako je projektno orijentirano. Uvijek kad si u studiju je taj strah da sljedeća igra neće uspjjeti i da ćete biti svi na cesti. (M. R.)

Dodatni rizik proizlazi iz manjka stručnjaka s visokospecijaliziranim znanjima. U industriji u kojoj svaka uloga može biti presudna za završetak projekta, odlazak pojedinca može izazvati znatan poremećaj u dinamici rada.

Nedostaje i, ono, vrlo teških, vrlo *heavy* vještina. Onako, uvijek je nekakav strah da će ti ljudi otići iz studija, prec' negdje drugdje, završit' negdje drugdje i tome slično, ali jednostavno zato što, da radiš videoigru trebaš jako jako velka znanja, ono, specifična. Tak da to je, recimo, problem u kreativni. (B. J.)

Emocionalna uključenost u rad kreatora videoigara dodatno pojačava osjetljivost na stres i narušava granicu između profesionalnog i privatnog života. Za razliku od mnogih drugih sektora, ovdje je stvaralački rad često prožet osobnom identifikacijom s projektom, što može povećati samokritičnost i intenzitet emocionalnih reakcija.

Ovoga, ljudi, naspram drugih poslova, dosta se vežu za svoj rad u *game devu*. Dosta se onako strastveno vežu i mislim da, ovoga, se time povećava prostor za neki, ono, stres, za neki loš *work-life balance*, za veću samokritiku. (S. B.)

Takva povezanost između radnog proizvoda i osobnog identiteta znači da profesionalni neuspjesi mogu imati snažan psihološki učinak. To potvrđuje i opažanje da su

privremeni izostanci s posla zbog iscrpljenosti i emocionalnih poteškoća „izuzetno česti“ unutar industrije.

To su neke stvari koje u drugim industrijama, onako, zvuče potpuno, znaš onak', djetinjasto jel', znači imaš posao, zarađuješ novce, kak' sad odjednom si pao u depru i nema te dva tjedna, ali kod nas u industriji je to, ono, izuzetno često. Znači u smislu da mi se rijetko desilo da netko nije bio baš takav. (M. R.)

U takvom kontekstu profesionalna mobilnost postaje strategija nošenja s ograničenjima projektno orijentiranog rada. Promjena studija ili rad na različitim tipovima igara percipira se ne samo kao način proširivanja kompetencija, već i kao zaštitni mehanizam od profesionalne stagnacije i emocionalnog sagorijevanja /53/; /57/.

Iskreno, jedva čekam radit' u drugim firmama na drugačijim projektima. Mislim, ne bih volio uopće da sada kažem da bih volio raditi u drugoj firmi. Ne, ne želim da to bude samo jedna firma. Želim da kroz sljedećih deset godina promijenim barem tri firme. Što se mene tiče, možda i više. Jer bi volio stvarno što više toga doživjeti u *game devu*. (S. B.)

Nasuprot tržišnim ograničenjima i pritiscima dio aktera naglašava trajni *etos* kvalitete, vrijednost koja se prenosi iz ranijih faza industrije, kada komercijalni uspjeh nije bio primarni kriterij, a estetski i kreativni ciljevi dominirali su nad ekonomskim.

Igrama nikad nije bilo stalo. Igre su se razvijale kad su bile potpuno *geekaste* i blesave i kad su bile rezervirane za jednu vrlo određenu populaciju Sheldona. Čak i u tim trenucima igrama nije bilo stalo koliko zarađuju, kako zarađuju, od čega više zarađuju ili manje. Išlo se na to da budu dobre, da budu zaribane, da budu zeznute, inspirativne i tak dalje. To je, čini mi se, i dandanas još uvijek njihova jedna velka prednost. (B. J.)

Ovi narativi pokazuju kako se industrijski ritmovi oblikuju na sjecištu triju sila: projektne logike, tržišne realnosti i osobne strasti. Iako je rad u ovom sektoru obilježen visokom nesigurnošću i intenzivnim pritiscima, on istovremeno nudi mogućnosti kreativnom ispunjenju i profesionalnom rastu. Međutim, iz tog spoja proizlaze i inovacije i ranjivosti: mogućnost kreativnog ispunjenja

ide uz visoku nesigurnost i emocionalni trošak. U sljedećem poglavlju to prenosimo na razinu identiteta i zajednica prakse: kako se znanje, legitimitet i pripadnost grade mrežama i ritualima svakodnevice.

IDENTITET I ZAJEDNICA: KULTURNA POLJA PRAKSE

Razvoj scene hrvatskih kreatora videoigara odvija se u valovima, pri čemu svaki val donosi nove aktere, tehnologije i oblike organizacije rada. Obrazovne i infrastrukturne točke, poput ranih tečajeva i škola dizajna igara, djeluju ne samo kao mjesta prijenosa tehničkog znanja, nego i kao čvorišta socijalizacije u polju. U njima se formiraju profesionalne mreže, prepoznaju afiniteti i mapira raspodjela kompetencija. Ovakvi procesi ulaska i postupnog uključivanja u zajedničke aktivnosti mogu se promatrati unutar koncepta “legitimnog perifernog sudjelovanja” /29/. Novopridošli članovi započinju na periferiji zajednice, učeći promatranjem i u manje zahtjevnim zadacima, te se s vremenom pomiču prema središtu praksi i odlučivanja.

U jednom trenutku se kao počeo javljat' taj neki *second wave* kod nas i bila je ta škola za *game development*, i još dandanas je aktivna, u koju sam se prijavio za tečaj *game designa*. Ja sam bio prva generacija u tome. Kasnije sam na toj školi i počeo predavati i zezati se ali, eto, to je u biti nekako to. Onda su nakon nekog vremena ljudi rekli, „aha, ti si scenarist, ti pišeš priče, joj to je zapravo kul, niko od nas ne zna pisat“ pa ajde daj ono, pa ajde daj ovo... (B. J.)

Taj pomak s ruba prema centru u Wengerovom smislu postaje zajednica prakse /30/: neformalna, ali kohezivna mreža u kojoj se vještine, znanja i identiteti oblikuju zajedničkim radom, razmjenom i mentorskom podrškom. U tom okviru profesionalni identitet ne proizlazi samo iz diplome ili tržišne pozicije, nego iz pripadnosti i uzajamnog prepoznavanja u kolektivu. U lokalnom mjerilu dinamika se može razumjeti i Bourdieuovom teorijom polja /31/, prilagođenom malim kulturnim poljima: i kada su resursi skromni, prisutni su isti mehanizmi kulturne proizvodnje — borba za simbolički kapital, reputaciju i legitimitet — samo u zgušnjem obliku. Ograničeni resursi pojačavaju međuovisnost aktera i

važnost društvenih veza; ono što je globalno “industrija”, lokalno se doživljava mikrokozmosom s vlastitim hijerarhijama i estetskim kriterijima.

Rekao bih generalno, ono, da su ljudi dosta sličnog *mindseta* svi. Ono, što se tiče radne atmosfere, što se meni čini, ovako iz drugih firmi, koliko sam čuo, dosta su svi entuzijastični, ono, znači visoka ta neka motiviranost jer nije baš da će netko doći u *game dev* zato što traži bilo kakav posao. (S. B.)

Taj entuzijizam funkcionira i kao afektivni kapital /32/: emocionalna ulaganja (vrijeme, briga, strast) prepoznaju se i valoriziraju unutar scene — ugledom, pozivima u projekte ili prilikama za suradnju. Festivali i konferencije, poput Reboot Developa ili Reboot Infogamera, funkcioniraju kao periodična okupljanja koja obnavljaju mreže, potvrđuju zajednički identitet i posreduju pristup globalnim trendovima. U Bourdieuovim terminima to su polja simboličkog kapitala /31/, gdje se akumuliraju prestiž, reputacija i mogućnosti buduće suradnje. Oni su i rituali zajednice /33/, koji ponavljajućim interakcijama potvrđuju granice i norme grupe.

Idem sad isto u Eindhoven na neku konferenciju. Imaš jednu fora stvar, zove se Tad Playgrounds. Uglavnom, to bude kao neki *art festival za digital artiste*, ali dolaze ljudi iz *game dev* industrije koji su *artisti* i pričaju o *artu*. Dolaze ljudi koji su radili i na Rick and Mortyju, dolaze ljudi iz filmova isto, ali dolaze i ljudi iz Baldur's Gatea. Plus. Jako je fora stvar. Znaš, oni dijele neki *merch* pa imaju neke igre, pa ono bude tu i pića, a znaš i ljudi, sve je to fora. (S. B.)

Kad imaš Reebot develop ili Reebot Infogamer, to je sajam koji traje pet dana, i sad sam ja pet dana tamo od jutra do mraka, znači nije to stalno ali ponekad je i sad, naravno, da sam u nekoj drugoj industriji koja me uopće ne zanima, kužiš, ja bi vjerojatno radio od 9 do 5 i onda bi zaboravio da ta industrija postoji, jel'. (M. R.)

Uz žive događaje pojavljuje se i svijest o kulturnom pamćenju: potreba da se znanje o lokalnoj sceni stabilizira u arhivima i tekstovima, infrastrukturi pamćenja bez

koje se povijest lako rasipa po diskovima i neaktivnim linkovima /34/.

Volio bih napisati knjigu o povijesti hrvatskih videoigara, kužiš, jer o tome bi jako puno ljudi htjelo nešto znati, a nema puno podataka. Znači ne postoji neki izvor na internetu i časopisu di bi ti moglo doći, sjest i pročitati „aha to su hrvatske igre, to su hrvatski studiji“ i oni su, ne znam, „od 80-ih do danas, to su bili ti, ti i ti, ovaj je nasto iz ovog“ i tako dalje. To je jako bitno, ono, kužiš tu neku historiografsku vrijednost da se nešto zadrži, jel? (M. R.)

Metafora „jazza“ slikovito kondenzira *DIY etos* i fluidnu strukturu scene, gdje se kreativne prakse razvijaju izvan formalnih institucija, improvizacijom, neformalnim mentorstvom i spontanom kruženjem ideja. Takva dinamika jasno evocira Beckerov koncept svjetova umjetnosti (*art worlds*) — mreža ljudi, vještina i materijalnih resursa koji zajedno omogućuju stvaranje, iako ne nužno kroz centralizirane ili institucionalizirane kanale /35/.

A onako, ja to volim reći, ko *jazz*. Naš hrvatski *jazz* je počeo tako što su ga ljudi čuli, vidjeli pa počeli krijumčariti saksofone u aute kroz granicu i, ono, održavat svoje *sessione* negdje. To je ovako, nekako tako, i kod nas samo je ovo malo veći Hollywood, ono, zasad. (B. J.)

Identitet hrvatskih kreatora videoigara nastaje u ispreplitanju lokalnih resursa, globalnih mreža i kolektivnih praksi, oblikujući dinamično polje kulturne proizvodnje u kojem profesionalni habitus, simbolički kapital i osjećaj zajedništva istovremeno nastaju i obnavljaju se. Ovakvo zajedničko kulturno tlo ne oblikuje samo profesionalne mreže, već i estetske horizonte unutar kojih se igre promišljaju i stvaraju. Upravo se iz tih zajedničkih praksi rađa shvaćanje videoigara kao umjetničkog medija — interdisciplinarnog prostora koji istodobno obuhvaća tehničku vještinu, narativnu imaginaciju i vizualno-zvučnu estetiku. Taj prijelaz iz zajednice prakse prema umjetničkom izrazu otvara pitanje kako kreatori videoigara

nadilaze funkcionalne i tržišne okvire medija te ga oblikuju kao polje estetskog istraživanja i inovacije.

IGRA KAO UMJETNOST I IMERZIJA

Sugovornici videoigre pozicioniraju kao interdisciplinarni i transmedijski kulturni fenomen: medij u kojem se glazba, vizualne umjetnosti, dramaturgija/film i programiranje susreću u hibridnim formama — upravo onome što Lev Manovich opisuje kao „kulturni softver“ i šire hibridne medijske oblike u kojima se spajaju tradicionalne prakse i digitalne tehnologije /10/.

Odmalena sam bila uključena u razne vrste umjetnosti i nisam se mogla opredijeliti za jednu od njih jer mi se svaka činila donekle ograničenom. [...] Videoigre imaju sve to uključeno, ali, ne samo da su spoj različitih umjetnosti, nego imaju i dodatni element igre i tehnologije. (L. F.)

Sugovornici nerijetko idu i korak dalje: videoigre su više od zbroya uključenih umjetnosti jer unose interaktivnost i proceduralnost. Smisao se proizvodi sustavima pravila i simulacija, a ne samo pričom ili slikom; riječima Iana Bogosta, proizvodi se proceduralnom retorikom /11/.

Riječ igra nužno ne opisuje cjelokupnost toga što je taj medij postao i šta taj medij jest. To su nekakva interaktivna iskustva koja idu u pitanja *storytellinga* [...] nadišla se sama igra, taj neki [...] ludički element. (B. J.)

Takva poimanja lijepo legnu na Huizinginu ideju igre kao temeljne kulturne prakse: videoigre se mogu čitati kao tehnološki posredovan ludizam, prostor za stvaranje značenja, testiranje scenarija i osobnu spoznaju /7/. U tom svjetlu, videoigre postaju tehnološki posredovan izraz antropološkog ludizma: umjetnički modus i epistemološki princip, prostor za stvaranje značenja, testiranje scenarija i osobnu spoznaju.

Videoigre su neka razbibriga, dobro uloženo vrijeme, taj nekakav umjetnički aspekt [...] i taj nekakav, kako bi se reklo... *immersiveness*, da si unutra, da si ti glavni lik te radnje. (S. A.)

Kad govore o iskustvu, sugovornici spontano opisuju ono što Janet H. Murray naziva uranjanjem (imerzijom): perceptivni, emocionalni i kognitivni aspekti stapa-

ju se u koherentnu cjelinu /12/. To je suvremena varijanta Deweyjeva estetskog iskustva — sklad izazova, ritma, povratnih informacija i stila koji djeluje i kao spoznaja i kao užitek /13/. Empirijski okviri dodatno raščlanjuju taj doživljaj: SCI model razlikuje senzornu, izazovnu i imaginativnu komponentu uranjanja /14/, a Gordon Calleja podcrtava utjelovljenost („inkorporaciju“) iskustva — osjećaj da djelujem kao lik unutar prostora i sustava, a ne samo „gledam“ svijet /15/.

Mogu te oplemeniti [...] To su stvari koje te tjeraju da razmišljaš sam o svojim kapacitetima kao ljudskog bića [...] a to je zapravo i poanta umjetnosti često puta. (B. J.)

Dimenzija empatije i učenja pojavljuje se čim odluke nose težinu. U Geejevu ključu igre su „narativni strojevi empatije“: igrač je i protagonist i moralni akter. Odluke koje igrač donosi nisu samo funkcionalne, nego i etički i emocionalno nabijene /16/.

Najčešće mi se sviđaju igre gdje glavni lik kojeg ti igraš prolazi kroz neku tešku emocionalnu [...] borbu sam sa sobom [...] zbog toga me toliko pogode. Možda jer sam mali paćenik ili nešto. (S. B.)

Na razini svakodnevice, igre ulaze u ono što Ann Swidler naziva kulturnim repertoarima: likovi, simboli i narativi postaju resursi za mišljenje o identitetu, vrijednostima i politici /36/.

Znači, jako me to nekak' obilježilo [...] Grim Fandango [...] likovi iz te igre i općenito poanta te igre su mi [...] na neki način formirali način na koji razmišljam o, ne znam, o puno stvari, o politici i tak. (M. R.)

S povijesno-estetskog rakursa, pop-klasike ima smisla čitati kao dizajnerske klasike interaktivnog medija. Pac-Man demonstrira minimalizam interakcije: nekoliko jasnih pravila, čitka ikonografija i ritmične petlje napetosti—olakšanja stvaraju optimizirani izazov koji potiče *flow* /44/ i “značajno igranje” unutar raspoznatljivih učinaka akcija /19/. Super Mario je, pak, kinestetička komedija u pikselima: precizna parabola skoka, tempo i raspored prepreka grade “narativ prostora” /20/ i osjećaj utjelovljene vještine — ono što Juul vidi kao susret stvarnih pravi-

la i fiktivnog svijeta /17/, a Calleja opisuje kao inkorporaciju /15/.

Kad si igrao Pac-Mana [...] ti si nekakav mali čovječuljak [...] koji uopće nije čovječuljak, nego, ono, kružić [...] To je maltene avangardno umjetničko djelo pop-kulture. (B. J.)

Super Mario je [...] umjetnički koncept, jedno ludilo, šašavost i blesavost koja je savršeno [...] komunicirala svu ludost i kreativnu videoigara kakve mogu postati. (B. J.)

Razvoj igara često se uspoređuje s ranim fazama filma, što upućuje na status videoigara kao medijskog polja u formiranju. Bourdieu bi to nazvao borbom za legitimitet u polju kulturne proizvodnje, gdje se umjetnički status mora zaslužiti simboličkim kapitalom, institucionalnom potporom i publikom s “kompetencijom” /31/.

Mislim da je on [medij videoigara] trenutno u nekoj fazi u kojoj je film bio 20-ih [...] nije se još etablirao nekakav Kubrick ili Hitchcock. (M. R.)

Stariji intelektualci [...] percipiraju igre kao nešto što [...] im se zapravo niti ne da [...] ulaziti u nekakav novi medij [...] ali postoji ta nekakva kreativna zaigranost [...] to je, ja mislim, najveći uspjeh videoigara. (B. J.)

Unatoč sporom prihvaćanju, na osobnoj razini igre se već doživljavaju sinergijom ljepote, znanja i izazova. Njihova sposobnost da simultano angažiraju estetski, afektivni i kognitivni aparat, čini ih rijetkim kulturnim formama koje integriraju iskustvo i samoizražavanje.

Volim igre budući da je meni jednako važna ljepota kao što mi je važno znanje i kao što su mi važni izazovi. Nije toliko jednostavno naći neke aktivnosti koje sve to povezuju. (L. F.)

U konačnici, videoigre se mogu razumjeti kao kulturni hibridi koji djeluju unutar Beckerovih svjetova umjetnosti /35/ i Bourdieuovih polja kulturne proizvodnje /31/ kao istovremeno industrijski proizvodi i sredstva osobnog izraza. Njihov razvoj ovisi o istim kategorijama koje su oblikovale i druge umjetničke forme: kreativnim zajednicama, kritičkom diskursu i publikama spremnim prihvatiti nove oblike estetskog iskustva. Upravo ta dina-

mika omogućuje igrama da, poput filma početkom 20. stoljeća, izgrade vlastiti kanon i trajno osvoje mjesto u polju.

ZAKLJUČNA RAZMATRANJA

Analiza intervjua pokazuje da sugovornici videoigre doživljavaju kao složeni kulturni fenomen koji nadilazi okvire zabave i industrijskog proizvoda. Igre se artikuliraju kao intermedijalna umjetnost, spoj estetskih, narativnih i tehnoloških elemenata te prostor eksperimentiranja s formama i značenjima.

Nalazi upućuju na profesionalni život hrvatskih kreatora oblikovan u sjecištu triju sila: strasti i intrinzične motivacije, projektnog ritma rada i kulturnih zajednica s njihovim procedurama legitimizacije. U tom trokutu kvaliteta nije ukras ni puki ukus, nego elegancija sustava i koherentnost pravila koja igraču omogućuju smisljeno djelovanje. Stvaralački elan služi kao gorivo, ali ga organizacijska neizvjesnost i tržišni pritisci stalno testiraju. Identitet i reputacije nastaju u zajednicama prakse, na događajima i platformama, jednako koliko i u studijima. Prvo istraživačko pitanje usmjerava pogled na svakodnevne prakse, ritmove i kriterije kvalitete. Odgovori vode prema razumijevanju igre kao sustava koji govori, u tradiciji proceduralne retorike kakvu razlaže Bogost i značajnog igranja kod Salen i Zimmermana. Estetska vrijednost za sudionike proizlazi manje iz fotorealizma, a više iz koherentnih pravila koja omogućuju osjećaj uronjenosti, što je blisko Murrayinom shvaćanju digitalne imerzije i Deweyjevu pojmu estetskog iskustva. Drugim riječima, estetsko i funkcionalno nastaju zajedno, unutar dizajna sustava. Drugo pitanje otvara pregovaranje između umjetničkih ambicija i tržišnih očekivanja. Opisana dinamika odgovara Grabherovoj projektnoj ekologiji i shvaćanju privremenih organizacija kod Lundina i Söderholma. Kasne promjene dizajna prelijevaju se preko animacije, zvuka, narativa i marketinga, što priziva Bechkyjina opažanja o iterativnoj koordinaciji i Straussov "organizacijski šum". Na razini karijera, fleksibilnost i mobilnost donose prilike, ali i prebacuju rizik na pojedince, u duhu "novog duha kapitalizma" kod Boltanskog i Chiapelloa te opisa prekarnosti kod Kalleberga. U svakodnevici tima, radna etika strasti o kojoj piše McRobbie, emocionalni rad u Hochschildinom smislu i samointenziviranje rada koje

bilježi Kunda, djeluju kao amortizer, ali i normaliziraju prekovremeni rad. Autonomija postoji, no vezana je uz projekt, pa se stalno pregovara između onoga što želim napraviti i onoga što mogu isporučiti. Treće pitanje bavi se time kako mreže, zajednice i institucije oblikuju identitet i karijerne odluke. Put ulaska u polje odvija se kao legitimno periferno sudjelovanje u Lave i Wengerovu smislu te kroz *affinity spaces* koje opisuje Gee. Festivali i konferencije funkcioniraju kao rituali zajednice i mjesta akumulacije simboličkog kapitala, što je blisko Turnerovoj liminalnosti i Bourdieuovoj analizi polja. U pozadini rade infrastrukture pamćenja koje opisuju Baker i Huber, od *wikija* do arhiva. Zajednice tako postaju proizvodni resurs: učvršćuju identitete, podižu prag kvalitete i amortiziraju rizike. Ovi uvidi imaju jasnu umjetničku dimenziju. Umjesto binarne rasprave ludologija naspram naratologije, korisniji je integrirani pogled: pravila i simulacije, kako ih formulira Juul, određuju što je moguće i vjerojatno učiniti, dok narativna arhitektura u Jenkinsovu smislu daje smisao i motiv tom djelovanju. Doživljaj bivanja u liku i prostorno-tjelesne uključenosti dobro opisuje Callejin pojam inkorporacije. U Beckerovim *art worlds* (svjetovima umjetnosti) videoigre nastaju u mreži ljudi, alata i konvencija, dok Bourdieuova perspektiva polja pomaže razumjeti borbe za legitimitet na lokalnoj skali povezanoj s globalnim tijekovima. U tom sklopu umjetnost nije etiketa pojedinca, nego ishod prakse, zajednica i institucija. Za hrvatski kontekst to znači sljedeće. Obrazovni i mentorski kanali koji spajaju škole, događaje i studije, imaju velik učinak jer stvaraju ulaze u polje, homogeniziraju jezik suradnje i ubrzavaju prijenos znanja i vještina. Ulaganje u infrastrukturu pamćenja (arhive, baze i historiografiju scene) nije luksuz, nego je preduvjet rasta, budući da bez kolektivnog pamćenja nema kontinuiteta učenja ni stabilne reputacije. Politike koje smanjuju rizike projektne neizvjesnosti, poput stabilnijih instrumenata financiranja, poticaja za prototipe, prijelaznih fondova između projekata i programa stručnog usavršavanja, podupiru kvalitetu te otvaraju prostor eksperimentu i zadržavanju talenata. Metodološki, interpretacija počiva na refleksivnoj tematskoj analizi s pretežno induktivnim kodiranjem i latentnim tumačenjima. Umjesto oslanjanja na saturaciju, važna je informacijska snaga uzorka i koherentnost tematske priče. Raznoliki profili sugovornika omogućili su prikaz preklapanja u kriterijima kvalitete i ulozi zajednica, ali i razlika između stabilnih franšiza i eksperimentalnih projekata. Ograničenja su očekivana: uzorak je vremenski i kontekstualno situiran, glasovi su

perspektivni, a promjene u mediju ponekad su brže od znanstvenog ciklusa. Nalaze stoga valja čitati kao prenosi-ve uvide, a ne opće tvrdnje. Konačno, ovaj rad ide u prilog socioantropološkom razumijevanju performativnosti. Kulturne činjenice ne postoje izvan praksi, nastaju i traju tijekom izvođenja. Status videoigre, kao umjetnosti i kao rada, proizvodi se u opetovanim činovima dizajniranja, testiranja, prezentiranja i kritičkog čitanja, u ritualima scene, *doxama* zanata i gestama suradnje kojima zajed-

nica iznova određuje što vrijedi. Igre nisu samo objekti, nego su događaji; kao performativni sklopovi učvršćuju identitete, vrijednosti i hijerarhije, dok infrastrukture pamćenja i kritike tu izvedbu pretvaraju u tradiciju, u ovom konkretnom kontekstu, sa svim ograničenjima i potencijalima.

BILJEŠKE:

- /1/ Vijeće Europske unije. (2023). Video games sector: Council to protect its cultural and creative dimension. Priopćenje za medije, 24. 11. 2023.
- /2/ Europski parlament. (2022). Rezolucija Europskog parlamenta o sportu i videoigrama (2022/2027(INI)) , 10. 11. 2022., CELEX: 52022IP0388.
- /3/ Croatian Game Development Alliance (CGDA). (2024). Analiza industrije 2023. Industrijsko izvješće.
- /4/ Žmuk, B. (2024). Performance analysis of the Croatian video game industry: Expansion amidst the COVID-19 pandemic. *Croatian Review of Economic, Business and Social Statistics*, 10(1), 13–26.
- /5/ Olsberg SPI. (2024). A Video Game Development Incentive for Croatia. *Studija javnih politika*, 24. 10. 2024.
- /6/ Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.
- /7/ Huizinga, J. (1938/1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- /8/ Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408–417.
- /9/ Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play. Rad s konferencije DiGRA.
- /10/ Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. London: Bloomsbury.
- /11/ Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- /12/ Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- /13/ Dewey, J. (1980). *Art as Experience*. New York: Perigee.
- /14/ Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. DiGRA.
- /15/ Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- /16/ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- /17/ Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- /18/ Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. U: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*.
- /19/ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- /20/ Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. (online izd.)
- /21/ Wolf, M. J. P., & Perron, B. (ur.) (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York/London: Routledge.
- /22/ Newman, J. (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge.)

- /23/ Newman, J. (2004). *Videogames*. London/New York: Routledge.
- /23/ Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London/Thousand Oaks: Sage.
- /24/ Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- /25/ Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1).
- /26/ Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- /27/ Couldry, N. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity.
- /28/ Lareau, A. (2011). *Unequal Childhoods: Class, Race, and Family Life* (2. izd.). Berkeley: University of California Press.
- /29/ Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- /30/ Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- /31/ Bourdieu, P. (1993). *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. New York: Columbia University Press.
- /32/ Hearn, A. (2010). Structuring Feeling: Web 2.0, Online Ranking and Rating, and the Digital “Reputation” Economy. *Ephemera*, 10(3/4), 421–438.
- /33/ Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine.
- /34/ Baker, S., & Huber, A. (2013). Cultural Memory and the Infrastructures of Remembering. *Cultural Studies Review*, 19(1), 100–120.
- /35/ Becker, H. S. (1982). *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- /36/ Swidler, A. (1986). Culture in Action: Symbols and Strategies. *American Sociological Review*, 51(2), 273–286.
- /37/ Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. U: Richardson, J. (ur.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood.
- /38/ Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- /39/ McRobbie, A. (2016). *Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries*. Cambridge: Polity.
- /40/ Pratt, M. G., & Rafaeli, A. (1997). Organizational Dress and the Aesthetics of Identity. *Academy of Management Journal*, 40(4), 862–898.
- /41/ Hochschild, A. R. (1983). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. Berkeley: University of California Press.
- /42/ Kunda, G. (1992). *Engineering Culture: Control and Commitment in a High-Tech Corporation*. Philadelphia: Temple University Press.
- /43/ Gill, R., & Pratt, A. (2008). In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work. *Theory, Culture & Society*, 25(7–8), 1–30.
- /44/ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- /45/ Ortner, S. B. (2006). *Anthropology and Social Theory: Culture, Power, and the Acting Subject*. Durham: Duke University Press.
- /46/ Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- /47/ Hesmondhalgh, D., & Baker, S. (2011). *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries*. London: Routledge.
- /48/ Bechky, B. A. (2006). Gaffers, Gofers, and Grips: Role-Based Coordination in Temporary Organizations. *Organization Science*, 17(1), 3–21.

- /49/ Strauss, A. (1988). The Articulation of Project Work: An Organizational Process. *The Sociological Quarterly*, 29(2), 163–178.
- /50/ Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries* (3. izd.). London: Sage.
- /51/ Caves, R. E. (2000). *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- /52/ Grabher, G. (2002). The Project Ecology of Advertising: Tasks, Talents and Teams. *Regional Studies*, 36(3), 245–262.
- /53/ DeFillippi, R. J., & Arthur, M. B. (1998). Paradox in Project-Based Enterprise: The Case of Film Making. *California Management Review*, 40(2), 125–139.
- /54/ Boltanski, L., & Chiapello, È. (2005). *The New Spirit of Capitalism*. London: Verso.
- /55/ Kalleberg, A. L. (2009). Precarious Work, Insecure Workers. *Annual Review of Sociology*, 35, 1–22.
- /56/ Blair, H. (2001). “You’re Only as Good as Your Last Job”: The Labour Process and Labour Market in the British Film Industry. *Work, Employment and Society*, 15(1), 149–169.
- /57/ Faulkner, R. R., & Anderson, A. B. (1987). Short-Term Projects and Emergent Careers: Evidence from Hollywood. *American Journal of Sociology*, 92(4), 879–909.
- /58/ Lundin, R. A., & Söderholm, A. (1995). A Theory of the Temporary Organization. *Scandinavian Journal of Management*, 11(4), 437–455.
- /59/ Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- /60/ Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- /61/ Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- /62/ Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- /63/ Biernacki, P., & Waldorf, D. (1981). Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling. *Sociological Methods & Research*, 10(2), 141–163.
- /64/ Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- /65/ Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- /66/ Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful Qualitative Research: A Practical Guide for Beginners*. London: Sage.
- /67/ Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16, 1–13.

THE ART WORLDS OF VIDEO GAMES: IDENTITY, COMMUNITY AND VALUE IN CROATIA

Karlo Tukša, Lucija Mihaljević

Hrvatsko katoličko sveučilište

ABSTRACT: This paper explores the creative processes and professional identities of video-game creators in Croatia, focusing on the artistic dimension of the medium. The theoretical framework integrates a ludological and narratological lens (rules/simulation versus narrative architecture), the “magic circle” and porous boundaries of play, procedural rhetoric, immersion and aesthetic experience, as well as concepts of cultural software, art worlds, and the field of cultural production (capitals, habitus, *illusio*, *doxa*). It also draws on creative-labour theories in the cultural industries: project ecologies and temporary organizations, project-based careers, the passion ethic, emotional labour and the market’s commercial logic. Video games are thus analysed as complex cultural-artistic artefacts that combine technology, narrative, visual and sonic practices, and interactive design. Empirically, the study is based on semi-structured interviews with professionals in diverse roles; and the data were processed using reflexive thematic analysis. The findings indicate that creators operate under resource constraints yet maintain strong aesthetic visions: “quality” is primarily tied to rule coherence, system readability, and meaningful player agency, while short-term market compromises are weighed against authorial aims. Professional identity is formed within communities of practice and collaboration networks, through ongoing negotiations between authorial expression and collective production. This study validates video games as art and locates Croatian work within the international field of interactive media, clarifying how aesthetic goals, production cycles, and community cultures shape a significant cultural practice in the digital era.

KEYWORDS: video games, game development, creators, art, cultural capital, creative industries, professional identity, Croatia
