

Videoigre i filozofija igre

Vigato, Matija

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:487178>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-07**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA FILOZOFIJU

Matija Vigato

VIDEOIGRE I FILOZOFIJA IGRE

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Ivana Zagorac

Zagreb, prosinac 2019.

Sadržaj

1- Uvod	1
2. Ključni pojmovi	3
2.1. Igra	3
2.1.1. Kratki pregled povijesti igre	3
2.2. Filozofija igre	5
2.2.1. Položaj filozofije igre u filozofiji i znanosti	5
2.2.2. Teorije igre	6
2.2.3. Kratki pregled pred/povijesti filozofije igre	9
2.3. Videoigra	12
2.3.1. Kratki pregled povijesti videoigre	12
3. Videoigre i odabrani problemi filozofije igre	14
3.1. Definicija igre	14
3.1.1. Odabrane tradicionalne definicije igre	14
3.1.2. Definicija igre Jespera Juula	16
3.1.2.1. Pravila	17
3.1.2.2. Varijabilni i mjerljivi ishodi	18
3.1.2.3. Valorizacija ishoda	18
3.1.2.4. Napor igrača	18
3.1.2.5. Vežanost igrača za ishode	19
3.1.2.6. Posljedice koje se mogu pregovarati	19
3.1.3. Rubni slučajevi igre i ne-igre prema Jesperu Juulu	20
3.1.4. Primjena definicije igre Jespera Juula na videoigre	22
3.1.4.1. Tetris	22
3.1.4.2. Profesionalni e-sport	23
3.1.4.3. Implementacijske i adaptacijske videoigre	24
3.1.4.4. Simulacijske videoigre	24
3.1.4.5. Interaktivna elektronička umjetnost	25
3.2. Kategorizacija igre	27
3.3. Odnos igre i stvarnosti	30
3.3.1. Socijalna granica	32
3.3.2. Psihološka granica	32
3.3.3. Kulturna granica	33
3.4. Odnos igre i umjetnosti	34
3.5. Odnos igre i sporta	36
4. Zaključak	38
5. Popis literature	40
6. Popis videoigara	44

Videoigre i filozofija igre

Sažetak

U ovom radu analizirat će se problemi filozofije igre na primjeru videoigara kao suvremene pojavnosti igre. U prvom dijelu rada preliminarno će se definirati pojmovi filozofije igre, igre i videoigre prema općim enciklopedijama i leksikonima te će se pokušati razgraničiti navedene pojmove s njima srodnima, dok će u drugom dijelu rada na primjeru videoigara biti propitani odabrani problemi filozofije igre, kao što su definicija igre, karakterizacija igre, kategorizacija igre, odnos igre i stvarnosti, igre i umjetnosti te igre i sporta. Nadalje, sagledat će se utemeljenost Huizingove metafore o čarobnom krugu koja opisuje granicu između svijeta igre i stvarnog svijeta te će se kritički razmotriti definicija igre Jespera Juula koja će se potom primijeniti na videoigre. Od znanstvenih metoda pritom će se koristiti prvenstveno komparativna i povijesna metoda. Cilj rada je istražiti ne samo filozofiju igre kao filozofsku disciplinu, već i fenomen videoigara.

Ključne riječi: igra, filozofija igre, videoigre, definicija igre, karakteristike igre, kategorizacija igara, pravila, stvarnost, umjetnost, sport

Video Games and the Philosophy of Play

Abstract

In this paper the problems of philosophy of play will be analyzed on the example of video games as a modern phenomenon of play. In the first part of the paper the terms of philosophy of play, play/game and video games will be defined according to general encyclopedias and lexicons, and they will also tried to be distinguished from the related ones. In the second part of the paper chosen problems of philosophy of play, like definition of game, characterisation of game, categorization of game, relationship between game and reality, game and art and game and sport, will be examined on the example of video games. Furthermore, soundness of Huizinga's metaphor about magic circle which describes the limit between gameworld and real world will be observed and Jesper Juul's definition of game will be critically considered, and then applied to video games. Scientific methods which will be used in the research are primarily comparative and historical method. The goal of this paper is to explore not only philosophy of play as a philosophical discipline, but also the phenomenon of video games.

Key words: play, philosophy of play, video games, game definition, game characteristics, game categorization, rules, reality, art, sport

1. Uvod

Kada je prije 2200 godina učenjak na antičkom kineskom dvoru¹ razmišljao o svom sljedećem potezu u igri weiqi (go), teško da je mogao zamisliti kako će takav sistem inputa i outputa, stvaranja i spremanja numeričkih stanja, jednom biti temelj tehnologije koja će u potpunosti promijeniti svijet. U svom članku pod nazivom *Manifest: 21. stoljeće bit će definirano igrom*² Eric Zimmerman napisao je da se principi našeg digitalnog doba mogu iščitati u drevnim igrama kao što su go, šah i pachisi te da je s takvim igrolikim temeljem ovo doba savršen kontekst za daljnje širenje i razvoj igara. Danas učimo i radimo, komuniciramo i informiramo se upleteni u kompleksni sistem informacija koji je omogućen tek nedavnom digitalnom revolucijom. Količina informacija u 20. stoljeću počela se eksponencijalno širiti, a u upravljanju tim silnim informacijama od polovice dvadesetog stoljeća pomažu kompjutori.³ Međutim, ono što se dogodilo u 21. stoljeću, tvrdi Zimmerman, jest to da se informacija stavila u igru. Linearni mediji i kulturni izrazi postali su sistemski, modularni, prilagodljivi i participatorni, kao u igri. Zimmerman, štoviše, čitavo stoljeće naziva „ludičkim“. I zaista, videoigre, čiji se početak poklapa s početkom digitalne revolucije, trenutno su najveća industrija zabave na svijetu. Pored njih, cijeli niz novih vrsta igara počeo se pojavljivati posljednjih desetljeća, kao što su igre oživljavanja uloga (*live action role-playing games*), kolekcionarske kartaške igre, *geocaching*, *escape rooms*, igre augmentirane stvarnosti i dr. Igra se također počela ispreplitati sa stvarnošću putem igrifikacije (*gamification*)⁴, primjene igraćih elemenata u ne-igraće kontekste⁵, koja se sve češće može susretati u aplikacijama koje potiču na zdrav život, na pločama za regulaciju prometa te u poslovnim kontekstima u svrhu povećanja produktivnosti radnika. Uklopljeni u igroliki sistem, u slobodno vrijeme igramo igre, a uz to još i implementiramo igru u naš stvarni život preko igrifikacije. Kako bismo od

¹ Od učenjaka na antičkom kineskom dvoru tražilo se poznavanje četiri umjetnosti (*siyi*): *qin* (žičani instrument), *shu* (kineska kaligrafija), *hua* (kinesko slikarstvo) i *qi* (igra weiqi). Yin Kuan, „A Discussion of the Four Arts of the Scholar“, <http://www.mahjongtreasures.com/2014/06/24/a-discussion-of-the-four-arts-of-the-scholar/> (pristup: 17.10.2019.).

² Naslov prev. M.V.

Eric Zimmerman i Heather Chaplin, „Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games“, <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> (pristup: 14.10.2019.).

³ Jedna od ključnih godina bila je 1982. kada je izdan Commodore 64, najprodavanije osobno računalo u povijesti. Iste te godine magazin *Time* je nagradu za čovjeka godine, koja se dodjeljivala još od 1927. godine, dodijelio - kompjutoru.

⁴ Sandra Lovrenčić, Dijana Plantak Vukovac, Barbara Šlibar, Bruno Nahod, Darko Andročec, Martina Šestak i Zlatko Stapić, „Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku“, u: *Stručna konferencija računalne igre 2018: zbornik radova*, Konferencija računalne igre 2018, Varaždin, 2018.

⁵ Merriam-Webster Dictionary, s.v. „gamification“, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (pristup: 17.10.2019.).

ovog trenutka razumjeli i mijenjali na bolje sebe, druge i vlastito doba, čini se neizbježnim razumijevanje biti igre. Ovaj rad, istovremeno usmjeren na filozofiju igre te na videoigre kao najrasprostranjeniji oblik igre današnjice, dio je projekta opismenjavanja u igri kao obveze suvremenog čovjeka.

2. Ključni pojmovi

U ovom poglavlju pokušat će se razjasniti temeljni pojmovi istraživanja i odrediti njihove granice sa srodnim pojmovima. Potom će se dati kratki povijesni pregled.

2.1. Igra

Pored navođenja preliminarnih definicija igre koje se mogu pronaći u općim leksikonima i enciklopedijama, u potpoglavlju „Igra“ pokušat će se razgraničiti dva značenja igre prema engleskim pojmovima *game* i *play*.

Igra se u općim enciklopedijama najčešće definira kao „slobodna, samomotivirajuća, nesvrhovita djelatnost u kojoj sredstva dominiraju nad ciljem.“⁶ Međutim, našom riječi „igra“ prevode se dvije engleske riječi: *play* i *game*. Bo Kampmann Walther objašnjava razliku između ta dva pojma u svom radu „Playing and Gaming: Reflections and Classifications“⁷, tvrdeći kako je *play* neograničeno područje u kojemu su ključni faktori pretvaranje (*make-believe*) i izgradnja svijeta, dok je *game* ograničeno područje u kojemu su ključni faktori optimizacija djelovanja unutar pravila i taktika. U *play* dolazi do oscilacije između igre (*play*) i stvarnosti, dok u *game* dolazi do oscilacije između strukturiranog i nestrukturiranog prostora. Ivana Zagorac i Matija Mato Škerbić, oslanjajući se na Bernarda Suitsa, ta dva termina prevode kao „igra“ (*game*) i „igranje“ (*play*), pri čemu prvo shvaćaju kao samu igru, a drugo kao radnju igranja igre.⁸ To je točno. Međutim, *play* osim značenja glagola ima značenje imenice i u tom smislu shvaća se kao općenitiji termin od onog *game* koji je strukturirani oblik *play*-a. Filozofija igre kao *philosophy of play* u tom smislu uključuje oba spomenuta termina.

2.1.1. Kratki pregled povijesti igre

Nestrukturirana igra (*play*) prisutna je kod većine kralježnjaka i nekih beskralježnjaka, ali najčešće se pojavljuje kod sisavaca. Smatra se da potiče razvoj snage, koordinacije i otpornosti, društvenih vještina te integracije u grupe. U to spadaju društvene igre kao što je igra borbe (zabilježena kod odraslih štakora), samostalne igre kao što je igra s objektom (tipično za mnoge ptice) te lokomotorna igra u kojoj životinje trče, skaču i

⁶ Hrvatska enciklopedija, s.v. „igra“, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26978> (pristup: 14.10.2019.).

⁷ Bo Kampmann Walther, „Playing and Gaming: Reflections and Classifications“, *Game Studies*, 3 (1), 2003.

⁸ Ivana Zagorac i Matija Mato Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“, *Crkva u svijetu*, 53 (3), 2018., str. 359-374.

frenetično izvode ostale motoričke aktivnosti (učestalo kod konja).⁹ U igri životinja također se mogu naći „lutke“ pa je tako zabilježeno da mlade ženke čimpanzi koriste štapove kao lutke i brinu se o njima kao majke.¹⁰ Nestrukturirana igra prisutna je još kod primitivnog čovjeka, a najstarije poznate lutke potječu iz 21. stoljeća prije Krista i pronađene su u egipatskim grobnicama. Što se tiče strukturirane igre, jedna od najstarijih poznatih igara je senet, antička egipatska igra na ploči koja datira oko 3100. godina prije Krista. U njoj su figurice bile pomicanе na 30 dostupnih polja, a umjesto današnjih kockica su se koristila četiri štapića s dvjema različito obojenim stranama. U povijesti su za funkciju današnjih kockica često bili korišteni zglobovi ovaca s četiri različite strane, tzv. astragali, koji su također bili upotrebljavani za astragalomanciju – oblik proricanja pomoću kockica. Odsijecanjem obliha rubova dobila se šesterostrana kockica koju danas poznajemo. Još jedna veoma stara igra, a koja ni danas nije izgubila na popularnosti, je već spomenuta igra go ili (*weiqi*) koja potječe iz Kine oko 500. godine prije Krista. Nadalje, među prvim igrama s loptom ističe se *ἐπίκουρος* (grč. zajednička lopta), antička grčka igra koja se igrala između dviju momčadi od 12 do 14 igrača. Ono što nam je danas poznato kao igra križić-kružić poteklo je iz rimske igre pod nazivom *terni lapilli* (lat. tri oblutka). Šah se razvio iz igre zvane čaturanga, nastale u 6. stoljeću u Indiji, a koja je došla u Europu u oko 9. stoljeću, s tim da je u 15. stoljeću ustanovljena igra, uz nekoliko iznimaka, prema pravilima koja poznajemo danas. Domino kocke potječu iz 12. stoljeća, a regularne kartaške igre iz 14. stoljeća. *Ringe, ringe, raja*, igra s pjevanjem koju i danas djeca prakticiraju, potječe iz 18. stoljeća.¹¹ Rulet potječe iz kasnog 18. stoljeća, poker iz 19., dok se igra Monopoly pojavila na početku 20. stoljeća. U 20. stoljeću pored videoigara koje su nastale na polovici stoljeća, 1970-ih u Sjedinjenim Državama susrećemo pojavu prvog kolektiva koji izvodi igre oživljavanja uloga (*live action role-playing games*) u kojoj igrači fizički portretiraju likove u igri. Kolekcionarske kartaške igre, iako imaju preteču u igri s početka dvadesetog stoljeća pod nazivom *The Base Ball Card Game*, zapravo su započele s igrom *Magic: The Gathering* 1993. godine. Trenutno ima oko 25.000 distinktivnih karata te igre, a neke od njih dostižu

⁹ Ana Flora Sarti Oliveira, André Oliveira Rossi, Luana Finocchiaro Romualdo Silva, Michele Correa Lau, Rodrigo Barreto, „Play Behaviour in Nonhuman Animals and the Animal Welfare Issue“, *Journal of Ethology*, 28 (1), 2010., str. 1-5.

¹⁰ Brian Handwerk, „Chimp ‚Girls‘ Play With ‚Dolls‘ Too - First Wild Evidence“, <https://www.nationalgeographic.com/news/2010/12/101220-chimpanzees-play-nature-nurture-science-animals-evolution/> (pristup 18.10.2019.).

¹¹ Pjesmica koja prati igru na engleskom jeziku glasi ovako: „Ring-a-ring o’ roses, A pocket full of posies, A-tishoo! A-tishoo! We all fall down.“ Pjesma se referira na bubonsku kugu koja je vladala Londonom u 17. stoljeću, pri čemu *ring of roses* označava crvene krugove koji su prvi simptomi kuge, *posies of herbs* travke korištene za prikrivanje smrada bolesti, „A-tishoo“ kihanje koje je pratilo bolest, a *falling down* samu smrt.

ogromne vrijednosti na aukcijama.¹² Oko 2000. godine kada je poboljšan GPS (Globalni Položajni Sustav) počeo se širiti oblik igre *geocaching* (od eng. *cache* - skriveno mjesto) u kojemu se pomoću GPS sustava na uređaju traže strateški zakopani spremnici u prirodi. Početkom 2010-ih također dolazi do širenja *escape room* igre u kojoj igrači unutar zadanog vremena, najčešće u grupama od petero ljudi, moraju riješiti slagalicu koja će im omogućiti izlaz iz prostorije u kojoj su zarobljeni. Istih godina postaje sve učestalija igrifikacija, a stvaranjem tehnologije alterirane stvarnosti (koja uključuje virtualnu i augmentiranu stvarnost) igra u suvremenom svijetu sve više napušta standardna okruženja stola, igrališta ili travnjaka i sve se više integrira u stvarni svijet.¹³

2.2. Filozofija igre

U ovom potpoglavlju nastojat će se definirati položaj filozofije igre kao filozofske discipline, formalno/službeno (unutar filozofije odgoja) i sadržajno. Ispitat će se specifičnosti u pristupu u odnosu na druge znanstvene i filozofske discipline koje su posebnu pažnju posvetile igri, kao što su psihologija igre, sociologija igre, ludologija i dr. Na kraju, napraviti će se kratki pregled filozofije igre kroz povijest filozofije, s posebnim osvrtom na hrvatsku filozofiju. Navedeni zadatak bit će posebno izazovan budući da, prema saznanju autorice, ne postoji djelo koje daje pregled filozofije igre kao discipline.

2.2.1. Položaj filozofije igre u filozofiji i znanosti

Filozofija igre je filozofska disciplina čiji je predmet istraživanja igra. Pri određivanju položaja filozofije igre unutar filozofije u cjelini koristit će se tzv. „Dusseldorfska sistematika“ njemačkog filozofa Alwina Diemera. Diemer filozofiju dijeli na A. opću filozofiju, B. osnovne filozofske discipline i C. filozofije s crticom. Filozofija igre prema ovoj sistematici spada pod osnovne filozofske discipline, i to kao jedna od discipline praktičke filozofije,¹⁴ u koju Diemer još uvrštava opću etiku, filozofiju rada, opću praksu (učenje o djelovanju) i filozofiju djela (filozofska „poetika“).¹⁵ Što se tiče institucionalnog

¹² Karta *Black lotus - limited edition alfa* na aukciji je dosegla vrijednost od \$166.000 američkih dolara. Nicolaus Li, „This Rare Mint Black Lotus ‘Magic: The Gathering’ Card Sold for \$166K USD“, <https://hypebeast.com/2019/3/magic-the-gathering-black-lotus-166k-sale> (pristup: 18.10.2019.)

¹³ Janaki Kumar, Mario Herger i Rikke Dam, „A Brief History of Games“, <https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games> (pristup: 18.10.2019.)

¹⁴ Kao osnovne filozofske discipline Diemer navodi filozofsku antropologiju, teorijsku i praktičku filozofiju.

¹⁵ Branko Bošnjak, *Sistematika filozofije*, Naprijed, Zagreb, 1977., str. 188-194, prema: Alwin Diemer i Ivo Frenzel, *Des Fischer Lexikon: Philosophie*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt, 1972.

aspekta, u *Pravilniku o znanstvenim i umjetničkim područjima, poljima i granama*¹⁶ pod filozofijom kao poljem unutar područja humanističkih znanosti, filozofija igre nije navedena kao jedna od grana, za razliku od primjerice filozofije uma, filozofije jezika ili filozofije kulture. Ako bi se pak filozofija igre trebala službeno svrstati u jednu od ponuđenih grana filozofije, to bi bila filozofija odgoja, budući da je u njoj najveća pozornost dana igri kao predmetu. Uzimajući u obzir listu grana filozofije iz *Pravilnika*, predmet igre može se također naći u estetici, filozofskoj antropologiji, spoznajnoj teoriji, ontologiji, filozofiji jezika, filozofiji kulture i dr.

Međutim, filozofija nije jedino polje koje je unutar sebe stvorilo disciplinu posvećenu isključivo igri. Postoji i psihologija igre, sociologija igre, antropologija igre, pedagogija igre i dr. Ponegdje se čak može naići na pojam „ludologija“, što bi bila znanstvena disciplina u potpunosti posvećena igri, a promatrala bi ju u svim aspektima: filozofskom, psihološkom, estetičkom, pedagoškom i dr. Međutim, takva samostalna znanost teško bi mogla funkcionirati jer pojedine znanosti ne konstituira odabrani predmet, nego odnos predmeta i metode.¹⁷

2.2.2. Teorije igre

Teorija se može definirati kao „sustav znanja ili shvaćanja o nekoj pojavi ili skupini pojava, zasnovan na uočavanju njihove bitne zakonitosti“.¹⁸ Teorija igre bi tako bila određeni sustav znanja o igri, a takvih sustava, za razliku od filozofije igre koja je jedinstvena i u sebe uključuje sve filozofske radove o igri, ima mnogo.

U svom djelu *The Psychology of Play* (1968) Susanna Millar navodi pet teorija igre, uključujući i svoju.¹⁹ Prva je *teorija rekuperacije (restoracije/relaksacije)* koju su u 17. stoljeću oblikovali Moritz Lazarus i Julius Schaller, a koja igru promatra kao aktivan odmor od posla, kao povratak filogenetski poznatim aktivnostima (vezanima za tipove, razrede, redove, porodice, rodove ili vrste organizama) nakon zamora novim ontogenetskim (vezanima za pojedini organizam). Ta teorija može objasniti igru u slobodno vrijeme kod odraslih, ali ne i kod mladunčadi i djece čijoj igri nije prethodio napor. Oprečan pogled na igru, a time i oprečan manjak u pogledu, daje *teorija viška energije*, koju je elaborirao

¹⁶ „Pravilnik o znanstvenim i umjetničkim područjima, poljima i granama“, *Narodne novine* 118/09, 82/12, 32/13 i 34/16 - neslužbeni pročišćeni tekst. Čl. 4.

¹⁷ Prema Zlatku Posavcu koji isto govori o „stripologiji“ u: Zlatko Posavec, „Strip i stripologija“, *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture*, (22/23), 1975., str. 125-150, ovdje str. 134.

¹⁸ Hrvatska enciklopedija, s.v. „teorija“, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=60872> (pristup: 13.10.2019.).

¹⁹ Susanna Millar, *The Psychology of play*, Penguin Books, London, 1968., str. 13-22.

Herbert Spencer u svom djelu *Principi psihologije* (1870-1880), a koja tvrdi da igra nastaje iz potrebe za ispuštanjem viška energije. Protuprimjer ovoj teoriji nisu samo odrasli koji igraju, već i djeca koja su voljna igrati čak i kada im se kronično spava. Krajem devetnaestog stoljeća Karl Groos predstavio je svoju *teoriju vježbe vještina (teoriju pred-vježbe)*, prema kojoj je potreba za igrom evolucijski ugrađena u životinje čiji instinktivni uzorci ponašanja za preživljavanje ne uspijevaju iz prvog pokušaja već zahtijevaju vježbu. Primjerice, dok parazitska osa, iako nikada ne susretne svoju majku, savršeno ponavlja njenu izvedbu - nalazi ličinku za svoja jaja koja će im služiti za hranu i smještaj, paralizira je i smješta u nju jajašca, mladunčad lava nema potpune vještine za preživljavanje te ih stječe kroz imitaciju i igru (zadirivanje, hvatanje i obaranje). Pedagog i teoretičar evolucije Granville Stanley Hall na početku dvadesetog stoljeća predložio je pak *teoriju rekapitulacije* u kojoj navodi igru kao ponovno odigravanje povijesti rase, kao što embrio ponovno odigrava povijest udaljenijih predaka. Dječje igranje vodom može se povezati s evolucijskim predcima koji su živjeli u vodi, penjanje po drveću i ljuljanje na granama s predcima majmunima, a ribarenje, lov, izgradnja nastambi u grupama može se povezati s primitivnim plemenskim životom. Međutim, Hallova teorija nije zaživjela jer se naslanja na teoriju evolucije Jean-Baptista Lamarcka, a koju je zasjenila teorija Charlesa Darwina.²⁰ Susanna Millar kritizira sve navedene teorije smatrajući da se igra može izražavati u svim aspektima djelovanja i stoga nije aktivnost distinktivna od svih ostalih već svojevrstan stav, time oblikujući svoju *teoriju igre kao stava*.

Od klasičnih teorija igre mogla bi se istaknuti još i *teorija proširenja ega* Édouarda Claparèdea prema kojoj se igrom vježbaju kognitivne vještine i potiče stvaranje dodatnih vještina, što je prirodan način za upotpunjavanje ega i osobnosti u cjelini. Od novijih teorija igre bitno je još istaknuti nekoliko njih. *Teorija infantilne dinamike* igru vidi kao rezultat kognitivne nestrukturiranosti djece koja rezultira nemogućnošću razlikovanja stvarnog i nestvarnog, a koja se veže za Kurta Lewina. *Katarzična teorija* Sigmunda Freuda tvrdi da se putem igre privremeno razrješavaju konflikti koji u tom trenutku nisu razrješivi u stvarnosti. Prema *psihoanalitičkoj teoriji* Karla Böhlera i Anne Freud, igra je defenzivni i adaptivni način nošenja s anksioznošću. Na kraju, *kognitivna teorija* Jeana Piageta smatra igru derivatom dvije temeljne karakteristike dječjeg iskustva i razvoja: 1. asimilacije, kao

²⁰ Prema Lamarckovoj teoriji, organizmi na potomke prenose promjene nakupljene tijekom života (npr. žirafe imaju dug vrat jer su ga rastezale kako bi došle do lišća, što onda prenose na potomke). Međutim, Darwinova teorija prirodne selekcije tvrdi da nema takvog prenošenja informacija na potomke već se vrsta oblikuje putem „preživljavanja najjačih“ (žirafe imaju dug vrat jer su jedinice s većim vratovima češće preživljavale i razmnožavale tu karakteristiku).

pokušaja integracije eksternalno skupljenih stimulusa u sheme (strukture u kojima su povezane slične interakcije, npr. kognitivna shema za psa koja se širi kako dijete susreće nove pasmine) i 2. akomodacije, stvaranje novih shema kada se dijete susreće sa stimulusom koji se ne uklapa u postojeće kognitivne sheme (npr. kada se prvi put susretne s magarcem pokušat će ga uklopiti u shemu psa, ali budući da se njihove karakteristike razlikuju, stvorit će novu shemu).²¹ Sve navedene teorije igre su psihološke te nastoje odrediti ulogu igre u psihičkom životu čovjeka, pri čemu se većinom koncentriraju na dječju dob.

Brian Sutton-Smith u svom djelu *Dvosmislenost igre*²² predlaže proučavanje retorika teorija igre kao mogući put do njihovog ujedinjenja. Raznolikost teorija igre proizlazi iz raznolikosti same igre te interesa i disciplinarnih pristupa u njenom proučavanju. Retorike igre Smith definira kao uvjerljive diskurse, implicitne narative, ideološke vrijednosti u pozadini teorija igara. Pritom upozorava da one ne označavaju biti dotičnih znanosti, teorija ili igre kao proučavanog pojma, već načine predstavljanja teorija i uvjeravanja u nju. Retorike igre dijeli na 1. antičke, kojima je u fokusu kolektiv - retorike igre kao sudbine, moći, identiteta (zajednice) i lakomisenosti, i 2. moderne, kojima je u fokusu individua - retorike igre kao progresa, imaginarnog, jastva. Svakoj retorici igre pridružio je odgovarajuću povijesnu kategoriju, funkciju, oblik igre, vrstu igrača, disciplinu i autore (*Slika 1*).²³

²¹ Ana-Marija Dragičević, „Rani dječji razvoj po razvojnim domenama“, <https://logoped.hr/rani-djecji-razvoj-po-razvojn timer-domenama/> (pristup: 14.10.2019.).

²² Prev. M.V.

²³ Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997, str. 9-12.

The Seven Rhetorics of Play						
Rhetoric	History	Function	Form	Players	Discipline	Scholars
1. Progress	Enlightenment, evolution	Adaptation, growth, socialization	Play, games	Juveniles	Biology, psychology, education	Vygotsky, Erikson, Piaget, Berlyne
2. Fate	Animism, divination	Magic, luck	Chance	Gamblers	Math	Bergler, Fuller, Abt
3. Power	Politics, war	Status, victory	Skill, strategy, deep play	Athletes	Sociology, history	Spariosu, Huizinga, Scott, Von Neumann
4. Identity	Tradition	Communitas, cooperation	Festivals, parades, parties, new games	Folk	Anthropology, folklore	Turner, Falassi, De Koven, Abrahams
5. Imaginary	Romanticism	Creativity, flexibility	Fantasy, tropes	Actors	Art and literature	Bakhtin, Fagen, Bateson
6. Self	Individualism	Peak experience	Leisure, solitary, extreme games	Avant-garde, solitary players	Psychiatry	Csikszentmihalyi
7. Frivolity	Work ethic	Inversion, playfulness	Nonsense	Tricksters, comedians, jesters	Pop culture	Welsford, Stewart, Cox

Slika 1: Kategorizacija retorika igre prema Brianu Sutton-Smithu.

Za razliku spomenutih pogleda na igru, u filozofiji se igra promatra i u širem smislu načina čovjekova bitka, poretka svijeta i načina komunikacije.

2.2.3. Kratki pregled pred/povijesti filozofije igre

Prvo filozofsko promatranje pojma igre može se naći u Heraklitovom 52. fragmentu u kojemu uspoređuje životni vijek s djetetom koje se igra s kamenčićima i time vlada u vlastitom kraljevstvu. Osim u Platonovim *Zakonima*, također i u *O igri svijeta* Nikole Kuzanskog, tek tijekom njemačkog idealizma i romantizma igra dobiva istaknuto mjesto u filozofiji. Bitnost igre protezala se kroz cijelu filozofiju romantizma (Schlegel, Novalis), a započela je s Friedrichom Schillerom.²⁴

Iako prvenstveno zapamćen kao književnik (*Razbojnici*), Schiller je mnogo doprinio u području etike i estetike. U djelu *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama* (1794),²⁵ razočaran nasiljem Francuske revolucije, tvrdi kako se ljude može moralno odgajati kroz ljepotu, koja je pak vezana za igru. Naime, u „Četrnaestom pismu“ i „Petnaestom pismu“ argumentira tezu da su čovjekova samospoznaja i ozbiljenje njegove prirode nužno vezani uz

²⁴ Stipe Kutleša (ur.), *Filozofski leksikon*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, 2012, s.v. „igra“.

²⁵ Friedrich Schiller, *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama*, prev. Dubravko Torjanac, Scarabeus-naklada, Zagreb, 2006.

igru. Prema Schilleru, čovjek je dualan u svojoj prirodi (i materijalan i duhovan) te u skladu s time njime vladaju dva nagona - nagon za materijom i nagon za formom. Nagon za materijom vezan je za slučajnost i trpnost, a nagon za formom za nužnost i slobodu. Prvi se izražava kroz osjećaj, a drugi kroz misao. Ta dva nagona međusobno su ograničena, ali um, koji teži uklanjanju granica, postavlja zahtjev za njihovim zajedništvom. Njihovo zajedništvo ozbiljuje se u trećem fenomenu - nagonu za igrom. I dok je predmet nagona za materijom život, a nagona za formom obličje, predmet nagona za igrom je spoj toga dvoga - ljepota kao živo obličje. Tako ljepotu dovodi u nužnu vezu s igrom: „Čovjek se s ljepotom jedino treba igrati, i treba se igrati jedino s njom“.²⁶ Budući da su jedino u igri istovremeno prisutne dvojne strukture čovjekovog bitka, jedino tada čovjek jest u svojoj punini te jedino tada može sebe spoznati. „Čovjek se igra samo ondje gdje je u punom značenju riječi čovjek, i samo je ondje čovjek gdje se igra“.²⁷

Jedan od najvećih doprinosa filozofiji igre zasigurno je onaj od nizozemskog kulturnog povjesničara Johana Huizinge. U svom djelu *Homo ludens* (1938)²⁸ brani tezu da je kultura izrasla i razvila se iz igre te kao igra. Naziv knjige, koji na latinskom znači „čovjek koji igra“ odabire jer smatra da je prikladan za opis ljudske vrste pošto je igra bitna funkcija čovjeka. Huizingu će se posebno obrađivati kasnije u ovom radu kada se bude govorilo o definiciji igre, odnosu igre i stvarnosti te igre i umjetnosti.

Hans Georg Gadamer u svom glavnom djelu *Istina i metoda* (1960)²⁹ u prvom dijelu pod nazivom „Iskustvo umjetnosti“ započinje ontološku analizu umjetničkog djela krenuvši od pojma igre, koja je za njega bitak umjetničkog djela. Kao što je igra cjelina koja se sastoji od igrača i gledatelja (otvorenost prema gledatelju sačinjava zatvorenost igre), tako je umjetničko djelo cjelina autora i konzumenta (θεωρός) umjetničkog djela. Igri se ne može pristupiti iz isključivo vanjske ili unutarnje perspektive jer se igrač nužno gubi u igri i ne može se odnositi prema njoj kao prema predmetu niti se iz igre referirati na zbiljnost, dok se s druge strane izvana ne može doprijeti do biti igre. Na primjer, ako bi se igra karakterizirala po pitanju ozbiljnosti, ona bi bila neozbiljna iz vanjske, a ozbiljna iz unutarnje perspektive. Igri se stoga, kao i umjetničkom djelu, treba pristupiti kao svojevrsnom dijalogu.

Njemački filozof Eugen Fink posvetio se ontologiji igre, a razvijao ju je u djelima kao što je knjiga *Igra kao simbol svijeta* (1960) i rad „Oaza sreće: misli za jednu ontologiju

²⁶ Isto, str. 89.

²⁷ Isto, str. 89.

²⁸ Johan Huizinga, *Homo ludens*, prev. Truda Stamać i Ante Stamać, Naprijed, Zagreb, 1992.

²⁹ Hans Georg Gadamer, *Istina i metoda. Sv. 1., Osnove crte filozofijske hermeneutike*, prev. Željko Pavić, Demetra, Zagreb, 2012.

igre“(1957). U potonjem djelu³⁰ Fink igru navodi kao jednu od fundamentalnih fenomena čovjekove egzistencije, pored smrti, rada, borbe i ljubavi. Drugim riječima, čovjek je esencijalno smrtno biće, radnik, borac, ljubavnik i igrač. Navedeni fenomeni ne pojavljuju se jedan pored drugoga u izolaciji, već se međusobno prožimaju, a među njima igra zauzima posebno mjesto jer nije usmjerena težnjom za konačnom svrhom. Naime, čovjekove aktivnosti zapletene su u arhitektoniku svrhe (od svakodnevnih do konačne - blaženstva) te on živi u sadašnjosti kao pripremi budućnosti. Međutim, igra napušta taj tijek života odnoseći se na njega pomoću opisa. Ona nema karakter odmicanja ili pomicanja naprijed, već čovjeku pruža sadašnjost kao svjetlucanje vječnosti. Ona je oaza sreće u pustinji stremjenja za njom.

Još nekoliko filozofa igre koje je bitno istaknuti su Immanuel Kant koji ljepotu povezuje sa slobodnom igrom spoznajnih moći, Friedrich Nietzsche koji čitav svijet kao umjetničko djelo, vidi kao igru te kasni Martin Heidegger koji četvorstvo svijeta (zemlju i nebo, smrtnika i besmrtnika) određuje kao zrcalnu igru.³¹ Filozofi igre kao što su Ludwig Wittgenstein, Brian Sutton-Smith, Roger Caillois i Bernard Suits bit će obrađivani kasnije unutar ovog rada.

Što se tiče filozofije igre u Hrvatskoj, ozbiljnije su joj se posvetili doc. dr. sc. Ivana Zagorac i dr. sc. Matija Mato Škerbić. Zagorac je igru obradila u radu “Igra kao cjeloživotna aktivnost”³² gdje igru razmatra kao aktivnost koja nije ograničena na djetinjstvo, a sa Škerbićem i u već spomenutom radu “Sport, igra svrhovitost”³³ u kojemu razgraničavaju pojmove sporta i igre, a potom razmatraju samosvrhovitost kao njihovu moguću karakteristiku. Autorica i autor filozofiju igre nastojali su ubaciti u program nastave studija filozofije na svojim matičnim institucijama pa je tako Zagorac na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu održala seminar iz filozofije odgoja pod nazivom *Igra*, a Škerbić na Hrvatskim studijima seminar *Filozofija igre i športa*. U Hrvatskoj su o igri također pisali Bruno Ćurko i Ivana Kragić u radu „Igra - put k multidimenzioniranom mišljenju. Na tragu filozofije za djecu“³⁴ u kontekstu programa Male filozofije.

³⁰ Eugen Fink, „The Oasis of Happiness. Toward an Ontology of Play“, prev. Ute Saine i Thomas Saine, *Yale French Studies*, (41), 1968., str. 19-30.

³¹ S. Kutleša (ur.), *Filozofski leksikon*, s.v. „igra“.

³² Ivana Zagorac, „Igra kao cjeloživotna aktivnost“, *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13 (1), 2006., str. 69-80.

³³ I. Zagorac i M. M. Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“.

³⁴ Bruno Ćurko i Ivana Kragić, „Igra - put k multidimenzioniranom mišljenju. Na tragu filozofije za djecu“, *Filozofska istraživanja*, 29 (2), 2009., str. 303-310.

2.3. Videoigra

U ovom potpoglavlju navest će se definicija videoigre i njeno razgraničenje sa srodnim pojmom računalne igre te će se izložiti kratka povijest videoigara.

Videoigra je elektronička igra koja uključuje interakciju s korisničkim sučeljem kako bi generirala vizualnu povratnu informaciju na video zaslonu.³⁵ Ulazni uređaji koji čine korisničko sučelje mogu biti *gamepad*, tipkovnica, miš ili volan, a izlazni uređaji za vizualni prikaz informacija mogu biti kompjutorski monitor, televizijski ekran ili ekran pametnog telefona. Termin koji je srodan videoigri je računalna igra, koja nužno uključuje računalo, ali ne mora generirati vizualnu informaciju pa se za elektroničke igre za slijepe može reći da spadaju u računalne igre, ali ne i da spadaju u videoigre.

2.3.1. Kratki pregled povijesti videoigre

Prvom videoigrom u povijesti smatra se *Uređaj za zabavu od katodne cijevi* iz 1947. godine. U njoj se pomoću osciloskopa, mjernog uređaja koji daje grafički prikaz električnih signala, koristeći dugmad, usmjeravala putanja svjetlosnih zraka kako bi se pogodio protivnik prikazan na radarskom zaslonu.³⁶ Godine 1962. Alexander Shafto Douglas razvio je jednu od prvih igara koje su koristile umjetnu inteligenciju: *OXO* koja je simulirala igru križić-kružić, pri čemu je protivnik bio kompjutor. Prva videoigra koja je bila višestruko instalirana bila je *Spacewar!* iz 1962. godine. Igru su napravili članovi organizacije studenata sveučilišta Massachusetts Institute of Technology, a igranje te igre na hodniku fakulteta potaknulo je širenje te igre među studentima i profesorima fakulteta. Tvrtka Atari, pionir u arkadnim igrama, konzolama za videoigre i kućnim kompjutorima, osnovana je 1972. godine od strane Nolana Bushnella i Teda Dabneya, a proslavila se igrom *Pong* i igraćom konzolom Atari 2600, koja je postala uzor kasnijim konzolama kao što je PlayStation. Tada su nastale poznate igre kao što su *Space Invaders* te su se počeli razvijati žanrovi kao što je RPG (*Role Playing Game*). Klasici videoigara, Pac-man i Tetris, stvoreni su 1980-ih godina.³⁷ Iako su prve igre bile pretežno tekstualne i sa statičnom grafikom, zaslugom PlayStationa i jačanjem snage procesora i grafičkih kartica na kompjutorima, videoigre su zakoračile u doba 3D grafike.

³⁵ Matija Vigato, „Jesu li videoigre umjetnost?“, <https://apps.unizg.hr/rektorova-nagrada/javno/akademske-godine/2018/nagradeni-radovi> (pristup: 14.10.2019.), prema: Miroslav Kiš, *Englesko-hrvatski i hrvatsko-engleski informatički rječnik*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2000.

³⁶ D. S. Cohen, „Cathode-Ray Tube Amusement Device: The First Electronic Game“, <https://www.lifewire.com/cathode-ray-tube-amusement-device-729579> (pristup: 18.10.2019.).

³⁷ Steve Rabin, *Introduction to Game Development*, Charles River Media, 2009, str. 3-42

Trenutno su u svijetu najpopularnije MMO igre (eng. *Massive Multiplayer Online*), RPG igre i Battle Royale igre, a u 2018. godini zabilježen je broj od oko 2.3 milijardi igrača videoigara u svijetu.³⁸

³⁸ Statista, „Number of Active Video Gamers Worldwide from 2014 to 2021“, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (pristup: 18.10.2019.).

3. Videoigre i odabrani problemi filozofije igre

U ovom poglavlju bit će predstavljeni odabrani relevantni problemi filozofije igre koji će se potom analizirati na primjeru videoigara.

3.1. Definicija igre

Definicija igre osnovni je problem filozofije igre, a ovo poglavlje početak će navođenjem sedam tradicionalnih definicija igre prema odabiru Jespera Juula,³⁹ čiji će se pojedini aspekti primjenom na videoigre pokazati problematičnima. Navest će se primjeri videoigara koje se ne uklapaju u te definicije nakon čega će se predstaviti Juulova definicija igre koja, iako počiva na klasičnim definicijama igre, odbacuje njihove pojedine aspekte. Na temelju te definicije zaključit će se koje igre od onih koje se uobičajeno ili često nazivaju videoigramama zapravo nisu igre ili su tek rubni primjeri igara. U konačnici će se otvoriti problematika antiesencijalizma igre. Razmotrit će se je li igra otvoreni koncept u shvaćanju Morrisa Weitzera prema kojemu se takvi koncepti ne mogu definirati, i predstaviti koncept obiteljske sličnosti Ludwiga Wittgensteina koji je objasnio na primjeru igara, na temelju čega će se analizirati koliko je Juulov pristup definiciji igre ispravan.

3.1.1. Odabrane tradicionalne definicije igre

Jesper Juul u svom radu „Igra, igrač, svijet: Tražeći srce igre“⁴⁰ navodi sedam definicija igre koje smatra tradicionalnima, a od kojih su sve nastale od druge polovice dvadesetog stoljeća na dalje. Od autora se navode Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Elliott Avedon i Brian Sutton-Smith, Chris Crawford, David Kelley te Katie Salen i Eric Zimmerman. Prema Huizingi, igru možemo nazvati „slobodnim djelovanjem za koje osjećamo da ‚nije tako zamišljeno‘ i da je izvan običnog života te da i usprkos tomu može igrača potpuno zaokupiti, uz koje nije vezan nikakav materijalni probitak niti se njime stječe ikakva korist, koje protječe u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koje se odvija po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a ono samo rado se obavlja tajnom ili se

³⁹ Jesper Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: Marinka Copier and Joost Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, Utrecht, 2003, str. 30-45.

⁴⁰ Originalni naslov rada glasi „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“ pri čemu kod termina *gameness* dolazi do igre riječi jer istovremeno može značiti i naglašavanje pojma igre (eng. *game*), ali i srčanost, što je onda povezano s riječju srce (eng. *heart*). Pošto hrvatski jezik nema takvu podudarnost ostavljen je prijevod „igra“. Naslov prev. M.V.

preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno.⁴¹ Caillois pak igru definira kao „aktivnost koja je bitno: Slobodna (dobrovoljna), odvojena [u vremenu i prostoru], nesigurna, neproduktivna, vođena pravilima, pretvaranje (*make-believe*).“⁴² Za Suitsa „Igrati igru znači uključiti se u aktivnost usmjerenu na ostvarivanje specifičnog stanja stvari, koristeći jedino sredstva dozvoljena pravilima, pri čemu pravila zabranjuju ona efikasnija u korist manje efikasnih, i gdje su takva pravila prihvaćena upravo zato što omogućuju takvu aktivnost.“⁴³ Avedon i Sutton-Smith tvrde da „Na najelementarnijoj razini možemo definirati igru kao vježbu dobrovoljnih sistema kontrole u kojima postoji opozicija među silama, a koja je ograničena procedurom i pravilima radi proizvođenja nejednakog ishoda.“⁴⁴ Prema piscu i dizajneru videoigara Crawfordu svaku igru određuju „četiri zajednička faktora: reprezentacija [„zatvoreni formalni sistem koji subjektivno reprezentira podskup stvarnosti“], interakcija, konflikt i sigurnost [„rezultati igre su uvijek blaži od situacija koje igra modelira“].“⁴⁵ Filozof Kelley tvrdi da je igra „oblik rekreacije sastavljene od skupa pravila koja određuju koji objekt treba doseći i dozvoljena sredstva za dostizanje istog“.⁴⁶ U konačnici, Salen i Zimmerman igru definiraju kao „sistem u kojemu se igrači upuštaju u umjetni konflikt, koji je definiran pravilima i koji rezultira mjerljivim ishodom.“⁴⁷

Juul smatra da neki aspekti navedenih definicija igre nisu točni, a to su odvojenost igre od ostatka svijeta i fiktivnost. Odvojenost igre od ostatka svijeta susreće se u definicijama Huizinge i Cailloisa. Huizinga tvrdi da je igra djelovanje van običnog života nezvano za ikakav materijalni dobitak, dok Caillois tvrdi da je igra neproduktivna i odvojena u vremenu i prostoru. Kao protuprimjer Juul navodi da ljudi zarađuju igrajući igre te da se neke igre kao šah mogu igrati e-mailom pri čemu se o sljedećim potezima može razmišljati tijekom drugih svakodnevnih aktivnosti, imajući na umu i da je sam e-mail sustav koji nije namijenjen igranju već komunikaciji unutar običnog života. Primijenivši ovo na videoigre također nalazimo protuprimjere *online* strateških igara koje znaju trajati i po nekoliko mjeseci. Također, igrači koji se snimaju tijekom igranja videoigara ili koji se natječu u

⁴¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, str. 19.

⁴² Roger Caillois, *Man, play, and games*, The Free Press, Glencoe, New York, 1961, str. 10-11. Prev. M.V.

⁴³ Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto, 1978., str. 34. Prev. M.V.

⁴⁴ Elliott Morton Avedon; Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*, John Wiley & Sons, Inc., New York, 1981., str. 7. Prev. M.V.

⁴⁵ J. Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, prema: Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill/Glencoe, Berkeley, 1982., str. 19-40.

⁴⁶ David Kelley, *The Art of Reasoning*, W. W. Norton & Company, New York, 1988., str. 50.

⁴⁷ Katie Salen; Eric Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2003., str. 96.

turnirima znaju na tome zarađivati visoke novčane svote. Više o ovom aspektu igre bit će govora u odjeljku „Odnos igre i stvarnosti“. Što se tiče fiktivnosti igre, ona se spominje u definiciji Cailloisa koji tvrdi da je igra pretvaranje (*make-believe*). Juul tvrdi da iako neke igre imaju fiktivni element, da on nije univerzalan za igre. Referira se na Ervinga Goffmana i njegov koncept pravila nevažnog (*rules of irrelevance*) u smislu da (fiktivni) oblik dijela igre nije za igru bitan. O tome više govori u svojoj knjizi pod nazivom „Napola stvarno: Videoigre između stvarnih pravila i fikcionalnih svjetova“⁴⁸ gdje tvrdi da su igre *tematične* tj. da imaju sposobnost prihvaćanja novog fikcionalnog svijeta bez da im se promijene pravila pa tako pištolj može postati zeleni pravokutnik, a humanoidni likovi drvene figure.⁴⁹ Međutim, ne daje nikakve protuprimjere za shvaćanje fikcionalnosti kao bitne odrednice igre. Fikcija (lat. *factio* - izmišljotina) je „stvaranje svijeta s pomoću umjetničkih ili drugih formi predočivanja“⁵⁰ i ona je očita u videoigrama žanra (znanstvene) fantastike, kao što su *The Witcher 3: Wild Hunt* u kojoj susrećemo mnoga stvorenja iz slavenske mitologije ili *Alien: Isolation* u kojemu susrećemo vanzemaljce. Ono što bi se moglo navesti kao protuprimjer fiktivnosti kao bitne odrednice igara su znanstvene videoigre. Jedna od njih je *Operation: Resilient Planet* u kojoj igrač rekreira terenski posao suvremenih podvodnih ekologa pri čemu koristi stvarne znanstvene podatke.⁵¹ Jedini aspekt igre koji su svi navedeni autori uključili u definicije igre su pravila, a ona će biti i jedna od ključnih točaka definicije igre samog Juula.

3.1.2. Definicija igre Jespera Juula

Nasuprot navedenim definicijama igre Juul predlaže svoju koja glasi: „Igra je formalni sistem temeljen na pravilima, s varijabilnim i mjerljivim ishodom, gdje su različitim ishodima pridjenute različite vrijednosti, igrač koristi napor kako bi utjecao na ishod, igrač se osjeća vezanim za ishod, a posljedice aktivnosti su opcionalne i mogu se pregovarati.“⁵² Juulova definicija igre sastoji se od šest točaka, od kojih će svaka biti pobliže objašnjena.

⁴⁸ Prev. M.V.

⁴⁹ Jesper Juul, „Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds“ (dok. dis. IT-Universitetet i København), Copenhagen, 2003., str. 168.

⁵⁰ S. Kutleša (ur.), *Filozofski leksikon*, s.v. „fikcija“.

⁵¹ Trevor Owens, „New Genre: Non-Fiction Video Games“, <http://www.trevorowens.org/2009/01/new-genre-non-fiction-video-games/> (pristup: 19.11.2019.).

⁵² J.Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: M. Copier and J.Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, str. 30-45.

3.1.2.1. Pravila

Pod pravilima igre najčešće se misli na sustav vođenja vremena (vremensko određenje igre u cjelini ili njene određene etape te broj etapa, ponavljanja, izmjena među igračima i dr.), prava igrača (kada im je dopušteno da izvode određenu radnju, npr. napadaju protivnika, a kada nije), ciljeve igrača ako ih ima itd. Poštivanje i kršenje pravila u videoigrama dobiva novu dimenziju jer njihovo poštivanje najčešće zahtijeva i njihovo kršenje onemogućuje skup programskih konstrukcija. Na primjer, dok se u utrkama može dogoditi da neki trkači prepriječe zadani put nekom alternativnom stazom i time prekrše pravilo po kojemu svi moraju slijediti istu stazu, u videoigrama tako nešto najčešće nije moguće jer igraču uopće nije dana mogućnost jedne takve alternativne staze. „Nevidljivi zidovi“, granice u kretanju avatara koje nisu grafički prikazane već ih igrač doživi samo kada ih proba prekoračiti, blokiraju kretanje igrača van dozvoljene staze. Također, u materijalnim igrama igrači znaju namjerno krivo zbrojiti neki rezultat, krivo mjeriti vrijeme i lagati o pravilima, dok u videoigrama pravila najčešće nisu u umu igrača već u programu, a koji ne trpi kontradikciju pa se ne može ići protiv njih. Međutim, igrači su kroz povijest nalazili razne načine kako bi intervenirali u sam programski zapis igre, što je poznatije kao „modiranje“. U njemu se originalni program mijenja kako bi izvodio funkcije koje nisu originalno zamišljene od strane kreatora, npr. dobivanje neograničenog zdravlja (eng. *health*) lika u igri, što bi npr. spriječilo vraćanja na početak levela igre. Također postoje kodovi za varanje (eng. *cheat codes*) koji nisu napravljeni od igrača već od samih dizajnera igre kako bi im testiranje određenih dijelova igre bilo brže i lakše. Poznati je primjer tzv. Konami kod⁵³ čiji je tvorac Kazuhisa Hashimoto izjavio o videoigri *Gradius*: „Arkadna verzija *Gradiusa* je zaista teška, zar ne? Nikad ju nisam toliko igrao, i nema šanse da bih uspio završiti igru, stoga sam umetnuo takozvani Konami kod (smijeh).“⁵⁴ Osim toga, za varanje se mogu iskoristiti bugovi, tj. pogreške u programu ili informativnom sustavu.⁵⁵ Kršenje pravila također se može uočiti i na razini *metagaming*-a, seta pravila koji se stvara unutar zajednice igrača, a koji nadilazi skup pravila koji propisuje sama igra. Ovdje opet treba naglasiti razliku između značenja *game* i *play*, o kojoj je bilo govora u odjeljku „Igra“. Iako se videoigre najčešće svrstavaju u kategoriju *game*, i ta kategorija očigledno uključuje, postoji mnogo sličnosti pri

⁵³ Konami je japanska firma za izradu videoigara poznata po igrama *Silent Hill*, *Pro Evolution Soccer* i *Metal Gear Solid*.

⁵⁴ lup, „Cracking the Code: The Konami Code“, <https://web.archive.org/web/20070927201642/http://www.lup.com/do/feature?cId=3108751&did=1> (pristup: 28.11.2019.) Prev. M.V.

⁵⁵ Hrvatski jezični portal, <http://hjp.znanje.hr/> (pristup: 28.11.2019.), s.v. „bug“.

upravljanju avatarom, grafičkom reprezentacijom igrača u svijetu igre, i lutkom, a na neki način se i čitava igra može gledati kao lutka.⁵⁶ U tom slučaju videoigra bi se ipak trebala gledati kao *play*, u kojemu su pravila suptilnije izražena. Međutim, Juulova definicija igre odnosi se na prvo od navedenih značenja igre.

3.1.2.2. Varijabilni i mjerljivi ishodi

Više puta u Juulovoj definiciji spominje se termin „ishod“ (eng. *outcome*) i to najčešće u jedini pa se na prvi pogled čini da se radi samo o konačnom rezultatu na kraju igre. Međutim, u nastavku Juulovog članka može se zaključiti da se ipak radi i o rezultatima unutar igre, kao što su stjecanje ili gubljenje bodova u određenoj kategoriji u igri. To ima više smisla imajući na umu da neke igre uvijek završavaju jednako, bez obzira na djelovanje igrača. U nastavku teksta stoga će se govoriti o ishodima u širem značenju. Da igra ima „varijabilne ishode“ znači da njeni rezultati nisu unaprijed određeni ili izvjesni, što se postiže prilagođavanjem težine igre igraču (najčešće postoje lagana, srednja i teška razina), igračevim odabirom igre čijoj je težini dorastao ili međusobnim usklađivanjem igrača po snazi ukoliko se igra u više igrača, npr. odabirom protivnika prema obostranom iskustvu, neopreznijim igranjem iskusnijeg igrača ili posebnih tehnikama ugrađenim u igru, kao npr. u igri *Gran Turismo 3* gdje zaostali igrači automatski voze brže nego vodeći vozači, a što im omogućuje da „uhvate korak“. Igra također ima „mjerljivi ishod“, što znači da je ishod nedvosmislen i van diskusije, zbog čega se u videoigramama u pravilu ne daju bodovi za teško mjerljive stvari kao što je ljepota poteza.⁵⁷

3.1.2.3. Valorizacija ishoda

Pod valorizacijom ishoda misli se na vrednovanje ishoda kao pozitivnog ili negativnog koje je na određeni način jasno označeno u igri (npr. brojem bodova). Na primjer, povećanje iskustva (eng. *experience*) lika u igri tipično je postavljeno kao pozitivno naspram smanjenja zdravlja (eng. *health*) koje je postavljeno kao negativno.

3.1.2.4. Napor igrača

Napor igrača Juul spominje u dvostrukom smislu djelovanja igrača koje održava kretanje igre (npr. bacanje kockice i pomicanje figurica) te dodatnog truda igrača (npr. koncentracije) koji vodi ka pozitivnom ishodu.

⁵⁶ Matija Vigato, „Avatar kao lutka“, u: Vigato, Teodora (ur.), *Sve je lutka, lutka je sve!*, Sveučilište u Zadru, Kazalište Lutaka Zadar, Hrvatski Centar UNIMA, Zadar, 2019., str. 107.-117.

⁵⁷ Međutim, postoje slučajevi bodovanja ljepote izvedbe, kao primjerice u umjetničkom klizanju.

3.1.2.5. Vežanost igrača za ishode

Igrač ishode u vlastitoj igri ne doživljava kao promatrač već ih doživljava osobno. Njegovo djelovanje dovelo je do određenog ishoda ili pak ishod povratno utječe na igračevu poziciju u igri i djelovanje. Stoga je prema „ugovoru igre“,⁵⁸ kako kaže Juul, igrač sretan kada pobjeđuje i nesretan kada gubi, a ako odbija tako reagirati onda je „kvaritelj zabave“ (eng. *spoilsport*).

3.1.2.6. Posljedice koje se mogu pregovarati

Pored posljedica igre u stvarnom životu koje nisu opcionalne, kao što su ulaganje vremena i truda u igru, igra sama po sebi nema nužne posljedice zbog čega se isključuju igre sa stvarnim oružjem, a postoji i nepisano pravilo da igračeva vežanost za igru ne bi trebala prelaziti u razmetljivost i durenje.

Juul smatra da dobra definicija igre treba pokrivati tri aspekta 1. igru kao formalni sistem (postavljen pravilima igre), 2. odnos igrača i igre te 3. odnos igre i ostatka svijeta, što prema Juulu njegova definicija i čini (*Slika 2*).

	The game as formal system	The player and the game	The game and the rest of the world
1. Rules			
2. Variable and quantifiable outcome			
3. Valorization of outcomes			
4. Player effort			
5. Player attached to outcome			
6. Negotiable consequences			

⁵⁸ J.Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: M. Copier and J.Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, str. 30-45.

Slika 2: kategorizacija šest točaka Juulove definicije igre prema tri nužna aspekta svake definicije igre.

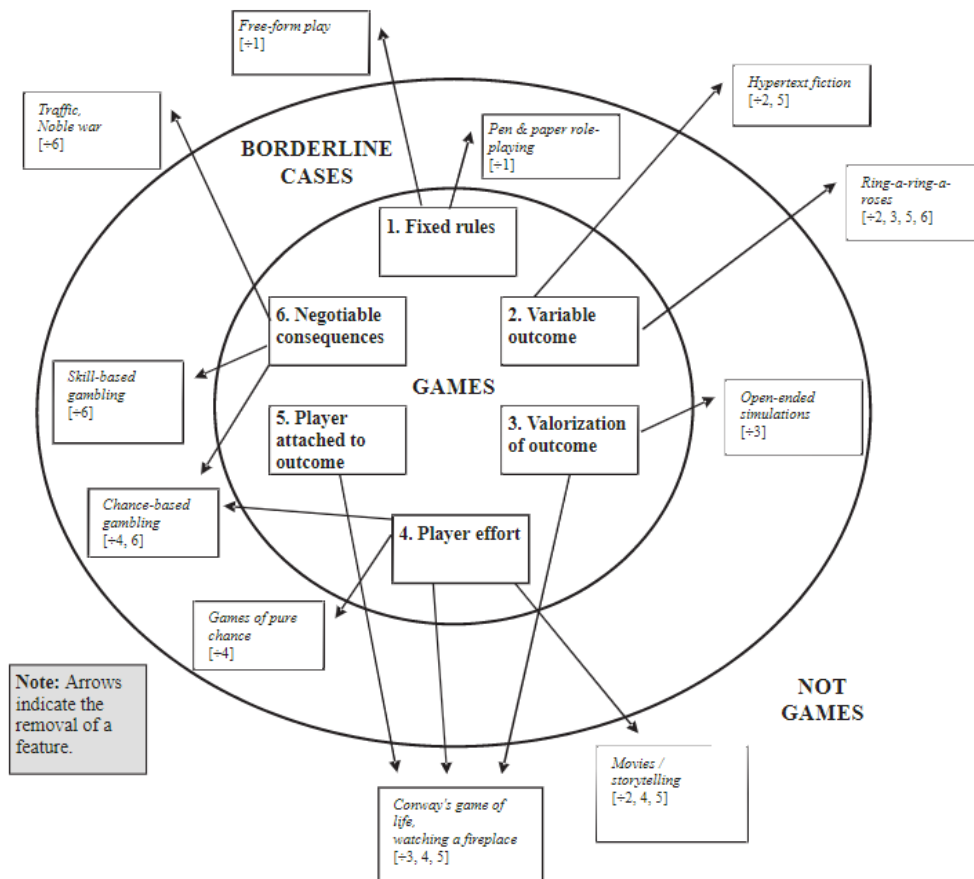
3.1.3. Rubni slučajevi igre i ne-igre prema Jesperu Juulu

Ravnajući se prema svojoj definiciji igre, Juul u svom prikazu (*Slika 3*) navodi primjere za rubne slučajeve igre i za ne-igre. Kao rubne slučajeve igre navodi kockanje jer se kod njega posljedice ne mogu pregovarati, igre čiste šanse (eng. *games of pure chance*) jer u njima nema napora igrača, simulacije otvorenog kraja (eng. *open-ended simulations*) zato što kod njih nema valorizacije ishoda te oživljavanje uloga pomoću olovke i papira (eng. *pen & paper role-playing*) jer kod njega pravila nisu fiksirana.⁵⁹ Kao ne-igre Juul navodi igranje u slobodnoj formi (eng. *free-form play*) jer nema fiksirana pravila, hipertekstualnu fikciju⁶⁰ jer nema varijabilni ishod niti se igrač veže za ishod, filmove i pričanje priča jer nemaju varijabilni ishod, trud igrača niti vezanost igrača za ishod, zatim Conwayeva igra života⁶¹ jer nema valorizacije ishoda, truda igrača i vezanosti igrača za ishod, zatim žurba u prometu jer nema posljedica koje se mogu pregovarati (kašnjenje se ne može negirati) i *Ringe, ringe, raja* jer u njoj nema varijabilnog ishoda, valorizacije ishoda, vezanosti igrača za ishod i ishoda koji se mogu pregovarati.

⁵⁹ Autor vjerojatno ne misli na *igre* oživljavanja uloga pomoću olovke i papira (*pen & paper role playing games*) kao što je *Dungeons & Dragons* jer u njima postoji razrađen sustav pravila.

⁶⁰ Hipertekstualna književnost je elektronička književnost u kojoj se narativ formira čitateljevim odabirom hiperlinkova.

⁶¹ Conwayeva igra života je stanični automat koji simulira procese života, smrti i dinamike populacije, a u kojemu se simulirane ćelije razvijaju prema stanju okolnih ćelija i prema zadanim pravilima, npr. svaka ćelija s manje od dva živa susjeda umire zbog slabe naseljenosti.



Slika 3. Juulovo viđenje granice igre prema njegovoj definiciji. U prostoru između manjeg i većeg kruga nalaze se rubni slučajevi igre, a izvan većeg kruga ne-igre. Strelicama i brojevima u uglatim zagradama označeno je koja od 6 točaka igre u pojedinačnom slučaju nije pokrivena.

Međutim, nije potpuno jasan princip po kojem Juul radi prikaz. Što se tiče razvrstavanja pod kategorije rubnih slučajeva igara i ne-igara, može se zaključiti da nije bitno ni koliko točaka definicije entitet ne ispunjava niti o kojim se točkama radi, pošto npr. kockanje temeljeno na vještini i žurba u prometu oba imaju po jednu neispunjenu točku, i to istu: posljedice koje se mogu pregovarati, a dok je kockanje temeljeno na vještini stavljeno u rubne slučajeve igre, žurba u prometu je stavljena u ne-igre. Također, na jednom mjestu Juul navodi kako su 3. valorizacija ishoda, 4. napor igrača i 5. vezanost igrača za ishod zapravo dijelovi koncepta cilja koji je rastavljen.⁶² Osim što nije jasno zašto varijabilni ishod također nije opisao kao izveden iz koncepta cilja, nije jasno ni zašto igre koje nemaju cilj automatski nemaju više prekriženih kategorija. Na primjer, simulacije otvorenog kraja nemaju cilj, ali navedeno je da im nedostaje samo valorizacija ishoda, dok su napor igrača i vezanost igrača za ishod prema Juulu ispunjeni. Probajmo to ispitati na primjeru simulacije šetnje ili

⁶² J. Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: M. Copier and J.Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, str. 30-45.

turističkog razgledavanja putem opcije *street view* (eng. pogled s ulice) Google Karata. Takva simulacija zaista nema valorizaciju ishoda, tj. nema neki ishod koji bi bio pozitivan ili negativan. Osoba može stvarati vlastite ciljeve prilikom svoje simulacije šetnje, npr. obići cijelo jedno područje, naći određenu zgradu koju je prethodno imala u sjećanju ili dr., ali tu se već radi o igri koju je stvorio igrač, a ne o simulaciji po sebi. Napor igrača, tj. osobe ako tvrdimo da se ne radi o igri, s druge strane zaista jest prisutan u simulaciji šetnje jer se simulacija ne bi mogla odvijati bez inputa korisnika (klikanja po ekranu). Međutim, što se tiče vezanosti igrača za ishod, nema razloga da ona bude ispunjena ako ishoda niti nema. Isto vrijedi i za varijabilni ishod. Iz svega ovoga možemo zaključiti nekoliko stvari: 1. Juul raspodjelu u rubne slučajeve igre i ne-igre izvodi prema neobjašnjenom principu, 2. valorizacija ishoda, trud igrača i vezanost igrača za ishod nisu pravi dijelovi izvornog koncepta cilja nego se s njim samo djelomično poklapaju, 3. ako bi se i govorilo i dijelovima cilja varijabilni ishod bi se također trebao njima pridružiti, 4. Juulovo bilježenje neispunjenih točaka definicije u pojedinim entitetima nije u potpunosti točno.

3.1.4. Primjena definicije igre Jespera Juula na videoigre

Unatoč Juulovoj nepreciznosti u primjeni svoje definicije, ovdje će se ta ista definicija primijeniti na videoigre kako bi se zaključilo koje se videoigre u nju uklapaju, a koje se mogu smatrati rubnim slučajevima. Pošto Juul nije odredio princip određivanja rubnih slučajeva igre ovdje će se postaviti vlastiti princip, a to je da pod rubne slučajeve igre spadaju svi entiteti koji zadovoljavaju pet od šest Juulovih točki, a da u igre ne spadaju entiteti koji zadovoljavaju četiri ili manje. Prvo će biti naveden i proveden kroz Juulovih šest točaka definicije igre primjer videoigre koja prema njegovoj definiciji spada u igre, zatim nekoliko problematičnih slučajeva, ali koji također spadaju u igre, a zatim primjeri koji naizgled ili prema kategorizacijama platformi za prodaju igara spadaju u igre, a zapravo prema Juulovoj definiciji nisu igre ili su njeni rubni slučajevi.

3.1.4.1. Tetris

Tetris je klasična i jednostavna videoigra koja je popularna i nakon nekoliko desetljeća njenog postojanja, a pokriva sve točke Juulove definicije igre. Neka od pravila *Tetrisa* su sljedeća: igra se odvija unutar mreže, tzv. Matrice, od 10 stupaca i 20 redova u kojoj sa središnjeg dijela gornje granice padaju tzv. Tetrimina, geometrijski oblici sastavljeni od četiri kvadrata (sveukupno postoji 7 različitih oblika); igra završava kada se nadolazeći Tetrimino smjesti u najviši red pošto mu donja Tetrimina priječe put; igrač Tetrimina može

pomicati lijevo, desno i dolje te ih rotirati, ali ih ne može pomicati gore te ne može birati koja će Tetrimina padati; kada je čitav jedan red ispunjen kvadratima od kojih su sastavljeni Tetrimini taj red nestaje, a gornji red se spaja s donjim; igrač ne može stavljati Tetrimina na slobodna mjesta ako su ona zatvorena Tetriminima iznad itd. *Tetris* također ima varijabilni i mjerljivi ishod: on je u gotovo svakoj igri drukčiji, a označen je brojem skupljenih bodova koji se tijekom igre povećavaju isključivo onda kada igrač: 1. napravi mekani spust (eng. *soft drop*), tj. ubrza kretanje Tetrimina, 2. napravi tvrdi spust (eng. *hard drop*), tj. Tetrimino odmah spusti na najdonje moguće mjesto ispod trenutne pozicije⁶³ ili 3. „očisti“ jedan red. Što se tiče valorizacije ishoda, u *Tetrisu* se pozitivno vrednuje slaganje Tetrimina u kojemu se postiže da njihova najgornja granica (ne računajući padajući Tetrimino) bude što niža, dok se negativno vrednuje slaganje koje proizvodi suprotni učinak. Napor igrača je prisutan u oba smisla u kojemu ga spominje Juul. S jedne strane, igra se ne može održavati bez igračevog truda pa u slučaju izostanka igračeva inputa nakon pokretanja igre igra završava nakon nekoliko minuta koliko je otprilike potrebno da se nadolazeće figure poslažu jedna na drugu. S druge strane, bez uloženog truda igrač ne može postizati ni pozitivne ishode. Za što brže „čišćenje“ redova u *Tetrisu* potreban je napor specijalnih i perceptivnih vještina, ali i refleksa, a za korištenje mekanog i tvrdog spusta potrebno je taj isti napor pojačati. Nadalje, igrač je vezan za ishode *Tetrisa* pa tako osjeća zadovoljstvo sobom kada održava razinu polegnutih figura niskom i nezadovoljstvo kada se ta razina počne povisivati. I na posljetku, u *Tetrisu* se posljedice mogu pregovarati pa se s jedne strane može igrati bez posljedica, a s druge strane za nagradu ili novac ako je u pitanju takav tip natjecanja. Tako se od 2010. godine godišnje održava Svjetsko prvenstvo u klasičnom *Tetrisu* (eng. „Classic Tetris World Championship“)⁶⁴ na kojemu se dijele novčane nagrade, dok se na Internetu mogu pronaći verzije *Tetrisa* u kojima se igra za novac, kao npr. *Tetris Burst* koji kao preduvjet traži ulaganje 1 američkog dolara. Time su zadovoljene sve točke Juulove definicije igre što znači da se *Tetris* prema toj definiciji može nazivati igrom.

3.1.4.2. Profesionalni e-sport

Igre koje se igraju u profesionalnim e-sportu zadovoljavaju sve točke Juulove definicije igre. Međutim, jedna od točki je problematična, a to je mogućnost pregovaranja

⁶³ Kevin Cassidy, „Tetris 101 - Soft and Hard Drops“, <https://tetris.com/article/190/tetris-101-soft-and-hard-drops> (pristup: 25.11.2019.)

⁶⁴ Prev. M.V.

posljedica. Mnogi igrači zarađuju svojim igranjem, i putem velikih nagrada u natjecanjima, kao npr. 10 milijuna američkih dolara koje dobiva pobjednički tim u natjecanju *Dota 2 The International*, i putem mjesečnih plaća, koje dosežu i do 5 tisuća američkih dolara mjesečno.⁶⁵ U njihovim slučajevima posljedice za stvarni svijet nisu opcionalne i ne mogu se pregovarati. Međutim, napominje Juul, dok god se profesionalni sport, kao što je nogomet, igra i u ne-profesionalnim kontekstima, može se smatrati igrom.⁶⁶ Isto tako, igre koje se igraju u e-sport natjecanjima, kao što je *Dota 2*, mogu se igrati i u ne-profesionalnim i ne-sportskim kontekstima, i stoga se mogu nazivati igrama.

3.1.4.3. Implementacijske i adaptacijske videoigre

Juul razlikuje implementacijske videoigre, tj. one u kojima su sve funkcije neke materijalne igre mapirane u kompjutorskoj verziji, i adaptacijske videoigre, u kojima su neke funkcije izgubljene, kao primjerice u sportskim igrama u kojima je fizika pojednostavljena, a sučelje ne odgovara cijelom tijelu igrača koje je inače uključeno u igru.⁶⁷ Primjer za implementacijsku igru je šah dostupan preko Interneta, a za adaptacijsku PES ili FIFA serije videoigara koje simuliraju nogomet. Obje vrste videoigara simuliraju neku materijalnu igru pa se na prvi pogled može pomisliti da je tu nešto od biti igre izgubljeno. Međutim, radi se samo o transmedijalnosti igre koja može ići i u obratnom smjeru pa su se tako neke videoigre adaptirale u igre na ploči, kao npr. videoigra preživljavanja *This War of Mine*, koja je inspirirana Opsadom Sarajeva. I dok se za implementacijske igre može tvrditi da se radi o istim igrama kao u materijalnim verzijama, za adaptacijske igre se ne može jer je u njima mnogo funkcija izgubljeno. PES, FIFA i online šah ispunjavaju svih 6 točaka koje navodi Juul i neovisno o njihovoj simulaciji materijalnih igara, u potpunosti se uklapaju u njegovu definiciju igre.

3.1.4.4. Simulacijske videoigre

U prošlom paragrafu govorilo se o videoigramama koje simuliraju neke igre iz stvarnog svijeta. Međutim, videoigre mogu simulirati aktivnosti iz stvarnog života koje nisu igre. Mogu simulirati primjerice vožnju raznim prijevoznim sredstvima (automobila, broda, zrakoplova i dr.), kao što je *Microsoft Flight Simulator*, a i život u cjelini. *The Sims* je serija

⁶⁵ Brian O'Connell, „How Much Do eSports Players Make in 2019“, <https://www.thestreet.com/personal-finance/how-much-do-esports-players-make-15126931> (pristup: 27.11.2019.)

⁶⁶ J. Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: M. Copier and J.Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, str. 30-45.

⁶⁷ Isto.

simulacijskih videoigara s podžanrom simulacije života u kojima igrač stvara virtualne ljude zvane “Sims”, smješta ih u okoliš (kojeg i sami mogu oblikovati) i potom njima upravlja. The Sims, koji izlazi od 2014. godine, najpoznatiji je primjer svoga žanra, ali sam početak žanra može se smjestiti još u 1985. godinu kada je izdana videoigra *Little Computer people* u kojoj igrač upravlja virtualnim likom smještenim u kući od koje se vidi presjek.⁶⁸ U većini simulacijskih videoigara, upravo zato što pokušavaju simulirati stvarni život, nema cilja igre. *Microsoft Flight Simulator* je težak za one koji nisu piloti, ali sam po sebi nema cilj već igrač može slobodno polijetati, slijetati i letjeti okolo s odabranom letjelicom. U igrama *The Sims* igrač također nema nikakav glavni cilj već može upravljati virtualnim ljudima u njihovim svakodnevnim aktivnostima kao što su spavanje, higijena, prehrana, društveni odnosi i dr. Analiza prisutnosti šest točaka Juulove definicije igre u navedenim primjerima simulacijskih videoigara dovela je do zaključka da se kod njih ne može potvrditi prisutnost dvije točke: varijabilnih i mjerljivih ishoda te valorizacije ishoda. Naime, ishodi u *Microsoft Flight Simulator* i u *The Sims* igrama nisu mjerljivi jer ne postoji sustav njihovog praćenja, kao npr. bodovanjem, što automatski povlači sa sobom da ne mogu biti ni varijabilni. Također nema valorizacije ishoda putem brojčane oznake levela ili sveukupnih bodova, a jedine vrijednosti ishoda su one koje im igrač sam pridaje. Pošto se radi o sveukupno dvije točke Juulove definicije koje nisu zadovoljene može se reći da se u ovim slučajevima zapravo ne radi o igrama. I sam dizajner igara Will Wright rekao je da *SimCity*, također njegova simulacijska igra, ali u kojoj se simulira izgradnja grada, nije igra nego igračka (eng. *toy*), a projekt *The Sims* je pri prvom predstavljanju opisao kao virtualnu kuću za lutke.⁶⁹ S druge strane, među opisima *Microsoft Flight Simulator*-a može se pronaći da je to „serija programa za simulaciju letenja, plasiranih na tržište kao video igre“.⁷⁰

3.1.4.5. Interaktivna elektronička umjetnost

Interaktivna elektronička umjetnost ima podudarnost s videoigramama u tome što je elektronička i što uključuje interakciju. Najčešće se radi o prikazu na video zaslonu, a igrač vrši interakciju putem korisničkog sučelja, kao i u videoigramama. U interaktivnom stripu ili interaktivnom filmu (jedan od najpoznatijih primjera je *Bandersnatch*, epizoda televizijske

⁶⁸ Kao i u igri, i u dokumentaciji koja je pratila kupljeni proizvod zadržalo se pretvaranje da su „mali ljudi u kompjutoru“ stvarni, tj. stvoreni instalacijom igre.

⁶⁹ Greg Costikyan, „I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games“, u: Frans Mäyrä Tampere (ur.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, 2002., str. 12.

⁷⁰ *Veiled Routes to Resources in Computers, & on the Internet Unveiled*. Victoria Institutions, 2014., str. 321. Prev. M.V.

serije *Black Mirror*) čitatelj, tj. gledatelj, najčešće ima opciju izbora koji utječe na narativ. Suprotno Juulu koji u svom prikazu (*Slika 3*) navodi da kod hipertekstualne fikcije nema vezanosti igrača za ishod, ovdje se tvrdi da vezanosti igrača za ishode u interaktivnoj elektroničkoj umjetnosti ima, samo što se teško prepoznaje ako utjecaj igrača na narativ nije vidljiv. Primjerice, ako igrač u interaktivnom stripu odabere opciju u kojoj odbija oprostiti nekom liku, a taj lik kasnije počinu samoubojstvo, igrač će se osjećati krivim. Prema analizi u odnosu na Juulovu definiciju igre, točke koje nisu zadovoljene su varijabilni i mjerljivi ishod i valorizacija ishoda. Interaktivna elektronička umjetnost nema nikakav sustav vrednovanja inputa gledatelja ili čitatelja niti ikako mjeri rezultate njegova djelovanja. Stoga se interaktivna elektronička umjetnost, iako naizgled nalik igri, posebice videoigrama, ne može zvati igrom.

Teoretičar umjetnosti Morris Weitz rekao je da je bilo koji koncept otvoren „ako se može zamisliti slučaj koji će tražiti neki oblik odluke s naše strane za proširenje upotreba koncepta kako bismo taj slučaj pokrili ili zatvaranje koncepta i smišljanje novog kako bi se mogao nositi s novim slučajem“ te da se nijedan otvoreni koncept ne može definirati.⁷¹ Pošto su se ovdje analizirali problematični slučajevi igara na prvi pogled se može pomisliti da je igra zbog toga otvoren koncept. Međutim, za razliku od koncepta umjetnosti o kojemu govori Weitz, a od kojeg su neka avangardna umjetnička djela ili novi oblici umjetnosti zaista tražili da se proširi ili preoblikuje, koncept igre i dalje je stabilan. Videoigre su predstavile igru u novom mediju i novom obliku, ali nisu slučaj koji bi od nas tražio da se koncept igre širi ili mijenja. Juulova definicija nije mogla obuhvatiti neke oblike videoigara, ali nije problem u konceptu igre već u krivom proglašavanju takvih entiteta igrama. Doduše, dopuštajući mogućnost da se nezadovoljavanjem pojedinih točaka njegove definicije određeni entitet i dalje može zvati igrom, iako njenim rubnim slučajem, Juul je zapravo odbacio esencijalizam igre, čime je u skladu s onim što je o igrama napisao Ludwig Wittgenstein. U svom tumačenju jezične uporabe Wittgenstein je rekao kako koncepti ne moraju biti jasni kako bi bili smisleni, što je prikazao na primjeru definicije igre: „Razmotri npr. jednom procese koje nazivamo „igrama“. Mislim na igre na ploči, igre kartama, igre loptom, borilačke igre, itd. Što je svima njima zajedničko? - Nemoj reći: „Mora im nešto biti zajedničko jer se inače se ne bi zvale ,igrama‘ “ (...) Jer kad ih pogledaš, nećeš, doduše, vidjeti nešto što bi bilo zajedničko *svima*, ali vidjet ćeš sličnosti, srodnosti, i to čitav niz.“⁷² Isto tako, prema Juulovoj

⁷¹ Matija Vigato, „Jesu li videoigre umjetnost?“, prema: Morris Weitz, „Role of Theory in Aesthetics“, u: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15, str. 27-35.

⁷² Ludwig Wittgenstein, *Filozofska istraživanja*, Nakladni zavod Globus, Zagreb, 1998., str. 66.

definiciji igre su srodne jer međusobno dijele neke od njenih točaka, ali pošto se nezadovoljavanjem bilo koje od navedenih točaka definicije igre i dalje neki entitet može zvati rubnim primjerom igre, to znači da nijedna od točaka definicije nije dio biti igre, nije nužna. Juulov popis uvjeta igre je nedovoljno objašnjen i neprecizno oprimgjeren, ali je dobar pokušaj pravljenja liste uvjeta čiju većinu bi trebao zadovoljiti neki entitet da bi se mogao zvati igrom. Kao što su to za koncept umjetnosti napravili Berys Gaut⁷³ i Dennis Dutton⁷⁴ u svojoj klaster teoriji umjetnosti. (eng. *cluster* - grozd), trebalo bi to napraviti i za koncept igre, pri čemu je Juulova definicija igre dobro polazište.

3.2. Kategorizacija igre

Jedna od najpoznatijih kategorizacija igre je ona Rogera Cailloisa.⁷⁵ On igre dijeli na četiri kategorije prema tome koji aspekt u njima ima dominantnu ulogu: natjecanje, sreća, simulacija ili vrtoglavica. Te kategorije naziva *agôn* (grč. *ἀγών* - borba, natjecanje), *alea* (lat. *alea* - kocka, igra slučaja), *mimikrija* (grč. *μιμείομαι* - oponašati) i *ilinks* (grč. *ἄλγξ* - vrtlog). Unutar svake kategorije igre razlikuje prema tome gdje se nalaze na spektru između *paidije* (grč. *παιδιά* - dječja igra, od *παῖς* - dijete) i *ludusa* (lat. *ludus* - igra) kao dva ekstrema, što odgovara razlici između *play* i *game*. *Paidiju* Caillois definira kao princip kojeg određuje bezbrižnost, slobodna improvizacija i nedostatak kontrole, dok *ludus* definira kao *paidiji* oprečni princip koji određuju imperativi i nepraktičnost, ali koji upravo zbog toga zahtijeva veću razinu truda. Sve četiri kategorije u ovom poglavlju bit će redom razjašnjene, zajedno s Cailloisovim primjerima za njih (*Slika 4*), a potom primijenjene na videoigre. Na kraju će se kritički razmotriti prikladnost Cailloisove kategorizacije igre u kategorizaciji samih videoigara.

⁷³ Berys Gaut, „Art as a Cluster Concept“, u: Noël Carroll (ur.) *Theories of Art Today*, University of Wisconsin Press, Madison, 2000.

⁷⁴ Denis Dutton „A Naturalist Definition of Art“. u: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2006., str. 367-377.

⁷⁵ Roger Caillois, *Man, play, and games*, The Free Press, Glencoe, New York, 1961.

	AGÔN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
<p>PAIDIA</p> <p>Tumult Agitation Immoderate laughter</p> <p>Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles</p> <p>LUDUS</p>	<p>Racing Wrestling Etc. } not regulated Athletics</p> <p>Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess</p> <p>Contests, Sports in general</p>	<p>Counting-out rhymes Heads or tails</p> <p>Betting Roulette</p> <p>Simple, complex, and continuing lotteries*</p>	<p>Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises</p> <p>Theater Spectacles in general</p>	<p>Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing</p> <p>Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking</p>

Slika 4. Kategorizacija igre prema Rogeru Cailloisu.

Agôn je kategorija igara čija je dominantna karakteristika natjecanje. Neki od primjera koje Caillois navodi su boks, nogomet i šah na strani ludusa te neregulirana trka i hrvanje, kakvi se često susreću kod djece, na strani paidije. U ovakvim igrama igrači se natječu na temelju brzine, preciznosti, izdržljivosti, memorije, inteligencije, prostorne orijentacije i sl., a kako bi svi igrači imali jednake šanse za pobjedu igra pokušava pružiti i jednake uvjete. To se najbolje može prepoznati u potpuno jednakom početnom položaju oba igrača šaha i izmjenama strana igrališta u poluvremenu utakmice nogometa kako razlike u terenu, smjeru puhanja vjetrova ili položaja sunca ne bi utjecale na konačan rezultat. Međutim, napominje Caillois, idealni uvjeti se ne mogu postići. Na primjer, onaj tko igra prvi u šahu (bijeli) ima zbog toga malu prednost jer mu to omogućuje da okupira ključne pozicije ili nametne svoju strategiju, kao što i u bridžu malu prednost ima onaj tko igra zadnji pošto može zaključivati na temelju ponuda prethodnih igrača. Od videoigara bi se u ovu kategoriju mogli svrstati one koje se igraju na e-sport natjecanjima, kao što su *Dota 2*, *League of Legends* i *Counter-Strike: Global Offensive*, ali i sve videoigre koje simuliraju sportove. U videoigramima ove kategorije igrači se natječu ili protiv stvarnih ljudi, npr. u *multiplayer* igrama gdje igrači mogu istovremeno igrati u istom virtualnom prostoru ili protiv umjetne inteligencije, što je često u online šahu.

Alea je druga kategorija igara koju navodi Caillois, a koja se temelji na sreći igrača, neovisnoj o njihovom djelovanju. Natjecanje među igračima i ovdje može biti prisutno, ali ne u pogledu njihovih sposobnosti, već u naklonjenosti sudbine. U tom smislu može se reći da je alea svojevrsna opreka agônu. Neki od Cailloisovih primjera su pismo-glava (eng. *heads or*

tails), tj. bacanje novčića kako bi se dobila jedna od dviju mogućih vrijednosti, i to na strani spektra paidije, a na strani ludusa ruleta, pošto je kod njega razrađeniji sustav pravila. Od videoigara u aleu spadaju sve videoigre koje implementiraju ili adaptiraju igre na sreću, pa tako možemo naći digitalnu verziju ruleta, binga, blackjacka i više manje svih poznatih igara na sreću. Videoigre često imaju elemente alee u sebi, što se vidjeti u fenomenima kao što su *critical hit*, uspješni pogodak koji je donio više bodova nego što bi dobio inače, a događa se samo ponekad te nagradne kutije (eng. *loot boxes*), virtualni predmeti koje igrač može kupiti virtualnom valutom igre, a čijim otvaranjem može dobiti dodatke koji će mu ubrzati napredak kroz igru.⁷⁶ *I Can't Believe it's Not Gambling* je videoigra koja se zasniva na otvaranju nagradnih kutija i zbog toga se savršeno uklapa u ovu kategoriju. Problemi, međutim, nastaju kada se nagradne kutije počnu povezivati s pravim novcem, za što je vjerojatno najpoznatiji primjer videoigra *Star Wars Battlefront II*. Ta je igra godine 2017. podigla kontroverzu svojim sustavom nagradnih kutija kao glavnim načinom napredovanja u igri, što je posebno problematično imajući na umu da su većina igrača djeca. To je dovelo do pravnih regulacija i brojnih rasprava o filozofskoj i pravnoj distinkciji nagradnih kutija i kockanja te o odnosu sreće i vještine u igranju videoigara.

Mimikrija je kategorija igara u kojima je najnaglašeniji čin igrača postajanje iluzornim karakterom (lat. *illudere* - igrati se). Igrač prikriva svoju osobnost kako bi izigravao drugu. Neki od primjera koje Caillois navodi na strani paidije su igra lovice i nošenje maski, a na strani ludusa teatar. Od videoigara se u ovu kategoriju najbolje uklapaju igre igranja uloga (eng. *role-playing games*) u kojima igrač upravlja djelovanjem i utječe na izgled i karakteristike lika u igri koji s vremenom dobiva sve veću snagu i sposobnosti. *World of Warcraft* je igra u kojoj mnogi igrači uzimaju uloge likova, a pritom se nalaze u istom virtualnom svijetu.

Ilinks je posljednja kategorija igara koju navodi Caillois, a temelji se na privremenom remećenju stabilnosti percepcije. Kao primjere na strani paidije Caillois navodi ljuljanje, a na strani ludusa ritual voladora koji je tradicija u saveznoj državi Veracruz u Meksiku, a u kojemu se *voladores* (španj. - letači), okrenuti naglavačke i vezani, vrte zajedno sa stupom visine oko 50 metara za koji su pričvršćeni. Od videoigara u ovu kategoriju dobro se uklapaju trkaće igre kao što je *Sonic & All-Star Racing Transformed*, u kojemu igrač vozi po ponekad

⁷⁶ Anamarija Kostanić, „Pay-to-win igranje ili kockanje: Što nam donosi prokletstvo nagradnih kutija?“, <https://www.netokracija.com/jesu-li-nagradne-kutije-kockanje-144886>, (pristup: 28.11.)

iznimno zavnutim cestama, a tijekom leta ima mogućnost pravljenja salta u svim smjerovima.

Tijekom analize nađeni su primjeri videoigara koji bi se dobro uklapali u svaku od Cailloisovih kategorija igara. Međutim, videoigre se najčešće protežu kroz više kategorija. Primjerice, mnoge videoigre su izrazito natjecateljski nastrojene (agôn), ali istovremeno prožete elementima sreće (alea), kao primjerice u *Counter-Strike:Global Offensive* gdje se igrači međusobno natječu u timovima, ali i otvaraju nagradne kutije. Također, videoigre je teško svrstavati unutar spektra između ludusa i paidije jer većina njih zasebno pokriva cijeli spektar. Igrač unutar iste igre često ima opciju biranja između strukturiranog pokušavanja postizanja cilja (ludus) i slobodnog tumaranja po svijetu igre. Uz to, u većini igara igrač upravlja avатарom, što znači da oživljava određenu ulogu, a što pak karakterizira kategoriju mimikrije. Ali bez obzira na to što su videoigre koje bi se mogle upisati pod jednu od Cailloisovih kategorija rijetke, Cailloisova kategorizacija igre ukazuje na određene aspekte igre koji su transmedijalni pa ih jednako tako nalazimo i u videoigramama.

3.3. Odnos igre i stvarnosti

Čarobni krug je metafora koja označava granicu između svijeta igre i običnog svijeta, od kojih svaki ima posebna pravila. Prvi put se spominje u djelu *Homo ludens* Johana Huizinge koji tvrdi „Svaka se igra odvija unutar svog prostora odigravanja, svoga igrališta, koje je ograđeno materijalnim ili misaonim, hotimično ili kao samo po sebi. Kao što između igre i posvetnoga čina po obliku nema razlike, tj. kao što se čin posvećenja odvija u istim oblicima kao i igra, tako se ni svetište formalno ne razlikuje od igrališta. Arena, igrači stol, začarani krug, hram, filmsko platno, sudište, sve su to po obliku i namjeni igrališta, tj., oni su posvećeno tlo, odijeljeno, ograđeno, područje svetkovanja za koje vrijede posebna pravila. To su privremeni svjetovi unutar običnog svijeta, a služe izvođenju neke zaokružene radnje.“⁷⁷ Međutim, Huizinga pojam spominje samo 6 puta u djelu,⁷⁸ i to ne doslovnim riječima. Zaslužnost za populariziranje i konačno oblikovanje tog pojma pripada pak autorima Katie Salen i Ericu Zimmermanu koji u svom djelu *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, definiraju čarobni krug kao ideju posebnog mjesta u prostoru i vremenu stvorenog igrom, u koji se ulazi početkom igre ili se ono generira tom inicijacijom, u kojemu se drugačije

⁷⁷ J. Huizinga, *Homo ludens*, str. 16.

⁷⁸ Jaakko Stenros, „In defense of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play“, u: *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4 (3).

upravlja značenjem i pravila igre imaju autoritet, te u kojem igrači prihvaćaju luzorni stav.⁷⁹ Luzorni stav (eng. *lusory attitude*, od lat. *lusor* - igrač) je pojam koji su Zimmerman i Salen preuzeli od Bernarda Suitsa koji ga je opisao u svojoj knjizi *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, a koji označava psihološki stav koji se zahtijeva od igrača pri ulasku u igru.⁸⁰

Koncept čarobnog kruga naišao je na brojna osporavanja, pa tako etnograf virtualnih svjetova Thomas Malaby napada odvojenost igre od običnog svijeta navodeći značajne socijalne i kulturalne posljedice igara koje je uočio istražujući kockanja putem igre backgammon u Grčkoj.⁸¹ Međutim, Malabyjeva i većina drugih kritika proizlazi iz interpretacije metafore kao kao krute i nepropusne granice igre. I zaista, krug nosi tu simboliku snažne granice, a koja se može primijetiti i u upotrebi kružnog nakita kao što su krune i prstenja. Prema vjerovanjima, stavljanjem burme na prstenjak, koji je u antičko doba povezivan sa srcem, ograničava se usmjerenost ljubavi i obećava vjernost,⁸² a skidanjem burme i ostalog prstenja pokojnicima oslobađa se duša kako bi se vinula do boga. Zbog takvih i sličnih simbolika kruga, autori su za opisivanje odnosa igre i običnog svijeta predlagali razne druge metafore, pa tako Sybille Lammes predlaže „čarobni čvor“, Jesper Juul „puzzlu“,⁸³ a Edward Castronova „membranu“. Dio kritika se odnosio i na prvi dio metafore, na epitet „čarobni“, koji proizlazi iz Huizingovog povezivanja igre i posvetnog čina. Na primjer, Daniel Pargman i Peter Jakobsson proučavali su okorjele igrače digitalnih igara koji u igri provode većinu svog vremena, a prema rezultatima istraživanja ti igrači rijetko kada doživljavaju ikakvu čaroliju ili začaranost tijekom igre.⁸⁴ Međutim, takvo shvaćanje vezano je za Huizingovo, a iako se ono „čarobno“ u metafori zadržalo, s vremenom je promijenilo značenje, pa ga tako Salen i Zimmerman shvaćaju ne kao doživljaj začaranosti već kao transformaciju smisla u igri.

⁷⁹ J. Stenros, „In defense of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play“, prema: K. Salen; E. Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*

⁸⁰ K. Salen; E. Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, str. 97-99.

⁸¹ Thomas Malaby, „Beyond Play: A New Approach to Games“, u: *Games and Culture*, 2 (2), str. 95-113.

⁸² Symbolictionary.net, „The Secret Language of Symbols“, <http://symbolictionary.net/?p=1914> (pristup: 12.12.2019.).

⁸³ Misli se na jedan od više dijelova koji zajedno čine slagalicu.

⁸⁴ Daniel Pargman i Peter Jakobsson, „Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life“, u: *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), str. 225-243.

Jaakko Stenros napominje kako metaforu čarobnog kruga ne treba mijenjati, ali da koncept koji opisuje treba biti preciznije razložen. On predlaže trodijelni model čarobnog kruga koji uključuje 1. socijalni, 2. psihološki i 3. kulturni aspekt igre.⁸⁵

3.3.1. Socijalna granica

Socijalna granica igre prema Stenrosu je društveni ugovor kreiran kroz implicitna i eksplicitna društvena pregovaranja i metakomunikaciju. Pritom se referira na Gregoryja Batesona i njegov koncept metakomunikacije, sekundarne komunikacije kojom se poručuje kako bi se primarna komunikacija trebala interpretirati. U igri taj metakomunikacijski okvir šalje poruku „Ovo je igra!“, omogućujući da djelovanje u igri ne shvaćamo na uobičajenoj razini, već da joj dodajemo društvenu oznaku igre. Na primjer, kada se borimo u igri mi shvaćamo da se zapravo igramo borbe, kada ubijamo u igri da se zapravo igramo ubijanja. Metakomunikacija je ključna kako aktivnost ne bi završila u nasilju ili anksioznosti pa igre često koriste razne načine indikacije da se radi o igri, putem ponavljanja, pretjerivanja i dr.⁸⁶ Međutim, fenomen mračne igre (eng. *dark play*) krši taj princip. Mračna igra je igra u kojoj nisu svi sudionici svjesni da u njoj sudjeluju, a koja često uključuje elemente visokog rizika, čime je povezana s fenomenom duboke igre (*deep play*).⁸⁷ Richard Schechner navodi dva primjera. U prvom se djevojčica sama sa sobom igra „ruskog ruleta“ prelazeći ulicu u New Yorku bez da provjerava promet na cesti pri čemu vozači nisu svjesni da su dio njene igre i rizik je velik jer može poginuti u prometu. U drugom djevojčica komunicira s nepoznatima koristeći lažni jezik kojim, pri čemu također drugi nisu svjesni da su dio njene igre.⁸⁸

3.3.2. Psihološka granica

Pod psihološkom granicom igre Stenros misli na osobno, fenomenološko iskustvo sigurnosti u parateličnom/autoteličnom pogledu na svijet (eng. *mindset*). Time se referira na Michaela J. Apteru koji razlikuje dva pogleda na svijet: 1. telični u kojemu se trenutna aktivnost vrši radi neke druge svrhe i 2. paratelični/autotelični u kojemu je trenutna aktivnost

⁸⁵ J. Stenros, „In defense of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play“.

⁸⁶ Brian Sutton-Smith i Diana Kelly-Byrne, „The Idealization of Play“, u: Peter K. Smith, *Play in Animals and Humans*, Basil Blackwell, Oxford, 1984. str. 305-324.

⁸⁷ Duboka igra je igra obilježena ekstatičnim raspoloženjem igrača. Neke od aktivnosti koje ju potiču su umjetnost, religija i neki sportovi, posebice oni koji su smješteni u izoliranim, tihim ili plutajućim okolišima, kao što su ronjenje, padobranstvo i alpinizam. Ackerman, Diane, „Deep Play“, Vintage Books, New York, 2000.

⁸⁸ Richard Schechner, „Performance Studies: An Introduction“, Routledge, New York, 2006, str. 118-121.

sama sebi svrha.⁸⁹ Međutim, što je s igrama koje se igraju radi neke druge svrhe kao što je novac, bilo putem pobjede u natjecanju bilo putem primanja redovite plaće? Što se tiče potonjem, u razvoju videoigara postoji zanimanje testera kojemu je zadatak igranjem proći kroz sve dijelove igre kako bi našao nedostatke sistema, najčešće bugove. Prema ovoj teoriji, tester probija psihološku granicu igre i u tom aspektu se ne igra. I Caillois je tvrdio da je „profesionalni igrač“ kontradikcija. Ali iako ne možemo reći da se profesionalni igrač igra, možemo reći da je ono čime se bavi igra.

3.3.3. Kulturna granica

Kulturna granica igre prema Stenrosu označava temporalno, spacijalno i konceptualno mjesto koje je kulturno prepoznato kao struktura vođena pravilima za ludičko djelovanje. Pošto se igra u ovom smislu gleda kao pred-egzistirajući kulturni fenomen u tom smislu etablirani sport sa službenim pravilima u posebno izgrađenoj areni jest igra, a igranje na kišnoj ulici nije.⁹⁰ Takvu kulturnu izoliranost igre prepoznaje i sudstvo pa je tako nasilje prihvaćeno u boksačkim mečevima, a odluke sportskih sudaca se ne razmatraju legalno. Igre koje probijaju ovu granicu ulazeći u ono što kulturno nije prepoznato kao igra, zovu se pervazivne igre. Među videoigrama tako imamo igre koje koriste stvarne web stranice ili stvarne geografske lokacije. Igre alternativne stvarnosti (eng. *alternate reality games*) koriste tzv. mrežni narativ, tj. narativ kojeg konstruira više sudionika od razdvojenih elemenata, i to koristeći stvarni svijet kao platformu, što uključuje korištenje telefona, mailova, Interneta i dr. Jedna od takvih videoigara je *Majestic*, znanstveno-fantastični triler u kojemu je cilj igrača razotkriti teoriju zavjere o tajnoj organizaciji Majestic 12, a koja zasebno koristi kompjutorski program AOL, faks, posebne internetske stranice i dr. Probijanje ovakve kulturne granice igre možda je još očitije u videoigrama augmentirane stvarnosti u kojima se kombinira stvarni i virtualni svijet na način da je stvarni svijet obogaćen kompjutorski generiranim perceptivnim informacijama. Primjer takve igre je *Pokémon Go* u kojoj igrači koriste mobilne uređaje kako bi preko GPS-a locirali, uhvatili, trenirali i borili se s virtualnim bićima zvanima Pokémoni, koji se prikazuju na ekranu tako da se simulira njihova prisutnost na lokaciji na kojoj se nalazi i sam igrač. Međutim, kao što u nekim videoigrama igra zauzima dijelove stvarnosti, u nekima i stvarnost zauzima dijelove igre. Kampanja Barack Obama 2008. godine se za predsjedničke izbore 2008. oglasila u 9 igara Electronic Arts, što

⁸⁹ Michael J. Apter, „A Structural-phenomenology of play“, u: John H. Kerr i Michael J. Apter (ur.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Swets & Zeitlinger, Amsterdam, 1991.

⁹⁰ Tu ponovno dolazi do izražaja razlika između pojmova *game* i *play*.

čini prvi slučaj oglašavanja predsjedničke kampanje u videoigrama. Zanimljiv je slučaj igara zvanih igre ruba (eng. *brink play*). U njima je konflikt između kulturnih pravila i pravila igre integralan igri. Primjeri takvih igara su Twister, boca istine i izazova i razne igre ljubljenja i dr. U tim slučajevima, kako kaže Stenros, Batesonovom konceptu metakomunikacije se namiguje, govoreći „Ovo je samo igra!“⁹¹ To postaje problematično u igrama koje uključuju nemoralne radnje, makar virtualne, kao što su silovanje majke i dvije kćeri kao cilj igre *RapeLay*, prikrivanje pedofilije usmjerene od svećenika prema djeci kao cilj igre *Operation: Pedopriest*, ili pokolj studenata i profesora u igri *Super Columbine Massacre RPG!*.⁹²



Slika 5. Reklama za predsjedničkog kandidata Baracka Obamu u videoigri *NBA Live 08*.

Čarobni krug plodonosna je metafora za granicu igre koja je potaknula brojna istraživanja, ali kao što napominje Stenros, treba imati na umu slojevitost koncepta koji opisuje, ne samo zbog boljeg shvaćanja igre po sebi, već i iz moralnih i legalnih razloga.

3.4. Odnos igre i umjetnosti

Iako se često može naići na predodžbu o međusobnoj isključivosti igre i umjetnosti oni su se povezivali i u filozofiji i u samim umjetničkim djelima i igrama.

⁹¹ J. Stenros, „In defense of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play“.

⁹² Igra se referira na stvarni masakr koji se dogodio 1999. godine u srednjoj školi Columbine u Coloradu.

Predrag Finci u svojoj *Estetskoj terminologiji* tvrdi da igru i umjetnost povezuju unutarnja pravila i poredak stvari te nesvrhovitost. Među filozofima koji su ta dva izražajna oblika povezivali Finci navodi Kanta koji tvrdi da umjetnost i igra mogu biti same za sebe ugodne, Schlegela koji umjetnost vidi kao oponašanje beskonačne igre univerzuma, Schillera koji tvrdi da kroz instinkt igre umjetnost ujedinjuje osjetilni i formalni instinkt u Ljepoti kao živoj formi, Marxa koji tvrdi da su igra i umjetnost srodne kao iskazi autentične djelatnosti jer pomiruju ideju rada i slobode, Gadamera koji igru vidi kao svojevrsan način bitka umjetničkog djela i dr.

Umjetnost i igra povezivali su se i u umjetničkim djelima i igrama. Primjerice, u iluminiranim spisima Hiberno-saksonske umjetnosti iluminirane stranice često su bile shvaćene kao svete zagonetke sastavljene od „apstraktnih oblika koje treba razvrstati i dešifrirati“⁹³ ili u radovima dvadesetog stoljeća kao što je *The Pentagon puzzle* u kojemu se spajanjem prikaza ilegalnih praksi CIA-a mogla sastaviti slika Pentagona. S druge strane, karte u kartaškoj igri *Magic: The Gathering* sastavljene su, među ostalim, od slika koje su naslikali profesionalni umjetnici te od kratkog teksta, najčešće fikcionalnog citata, a kojih mnogi imaju umjetničku vrijednost.

Polazeći od pretpostavke da su videoigre spoj i umjetnosti i igre⁹⁴ analizirat će se odnos ta dva fenomena u videoigrama, pri čemu će se osvrnuti na spor između ludologa i narativista.⁹⁵ Naime, 2003. godine na konferenciji Digital Games Research Association zahuktala se debata zbog pokušaja uspostavljanja nove discipline. Ludolozi ili esencijalisti tvrdili su da teorija igre mora biti nezavisna od stranih disciplina kao što je književna teorija smatrajući da videoigre nisu narativ, dok su naratolozi smatrali da je književna teorija u proučavanju videoigara potrebna jer je narativ u videoigrama važan element. Narativ i igra zaista se mogu razdvojiti kada se analizira igra. S jedne strane moći ćemo prepričati radnju koja se razvija igračevim djelovanjem, a s druge strane možemo pratiti upute za prelaženje igre (eng. *walkthrough*) koje uključuju konkretne radnje kao što su kretanje u određenom smjeru, pomicanje nečega i sl. Međutim, postoje slučajevi kada se ta dva aspekta prožimaju. U videoigri *Brothers: A Tale of Two Sons* igrač s dva lika u igri upravlja istovremeno

⁹³Penelope J. E. Davies, Walter B. Denny, Frima Fox Hofrichter, Joseph Jacobs, Ann M. Roberts i David L. Simon, *Jansonova povijest umjetnosti: zapadna tradicija*, prev. Olga Škarić i Sena Kulenović, Stanek, Varaždin, 2013., str. 318.

⁹⁴ O tome više u: M. Vigato, „Jesu li videoigre umjetnost?“.

⁹⁵ Više o odnosu narativa i videoigara u: Matija Vigato, „Narativ i videoigre“, u: *Čemu: časopis studenata filozofije*, 15 (26), u tisku.

koristeći dvije strane *gamepad*-a (lijevu za jednog lika, desnu za drugog). Kada jedan od likova u priči umre, jedna strana *gamepad*-a prestaje biti u funkciji pa se gubitak jednog od dvojice braće koji su glavni likovi igre, doživljava ne samo kroz priču već i na fizičkoj razini. Težak prekid u bratskoj sponi time dobiva snažniji izričaj. U razvoju videoigara sve se više daje pozornosti povezivanju aspekta priče i igre, pri čemu se često spominje pojam „ludonarativna disonanca“. Termin je skovao Clint Hocking kako bi opisao „neusuglašenost između značenja i dojmova koji proizlaze iz mehanike igre i priče u pojedinoj videoigri“⁹⁶ i to opisujući igru *BioShock* koja promiče nesebičnost kroz narativ, a sebičnost kroz igru. Takvu neusuglašenost suvremeni dizajneri igara najčešće nastoje izbjeći.

I Johan Huizinga povezivao je igru i umjetnost, pronalazeći igru u poeziji, glazbi i plesu s jedne strane te u plastičnim umjetnostima (arhitekturi, kiparstvu, slikarstvu i dr.) s druge, iako u manjem obliku. Ako pretpostavimo da su u videoigrama prisutne obje vrste umjetnosti, to bi prema Huizingi moglo značiti da su u njima sadržane i dvije vrste igre.

3.5. Odnos igre i sporta

Odnos igre i sporta izrazito je kompleksan. a kako bi se precizno usporedila ta dva fenomena, potrebna je uz definiciju igre i definicija sporta, koja po nekima, kao što su Graham McFee i Franck McBride, uopće nije moguća.⁹⁷ Međutim, može se reći da je igra pojam koji je superordiniran pojmu sport.⁹⁸ Bernard H. Suits će tako reći da je svaki sport igra,⁹⁹ ali da nije svaka igra sport, pri čemu sport određuju četiri razlikovne značajke: 1. testiranje vještina, 2. fizička aktivnost i strateško korištenje ljudskog tijela, 3. postojanje velikog broja sljedbenika i 4. institucionalizacija.

Promišljajući odnos igre i sporta u videoigrama najbitniji fenomen za proučavanje svakako je e-sport, „aktivnost igranja kompjutorskih igara protiv drugih ljudi na Internetu, često za novac, i često uz gledanje drugih ljudi korištenjem Interneta ili ponekad na

⁹⁶ Ilija Barišić, *Filmska gramatika videoigara: Modaliteti vizualnog izlaganja novih medija*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2019., str. 300.

⁹⁷ I. Zagorac i M. M. Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“, str. 359., prema: Graham, McFee „Definiteness and defining sport“, u: *Philosophical Investigations into the Nature of Sport*, Routledge, London, 2004., str. 15–33. i Franck McBride, „A Critique of Mr. Suits’ Definition of Game Playing“, u: *Journal of the Philosophy of Sport*, 6 (1979.) 1, str. 59–65.

⁹⁸ I. Zagorac i M. M. Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“, str. 360.

⁹⁹ Suits je, međutim, promijenio svoje mišljenje u radu: Bernard Suits, „Tricky Triad: Games, Play, and Sport“, u: *Journal of the Philosophy of Sport*, 15 (1988.) 1, str. 1–9. gdje sportove kao što su nogomet, košarka i rukomet vidi kao atletske igre.

I. Zagorac i M. M. Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“, str. 361., prema: Bernard H. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, str. 162.

specijalno organiziranim događajima.“¹⁰⁰ Primjenom Suitsovog popisa karakteristika sporta na e-sport može se reći da od od karakteristika zadovoljava 1. u e-sportu se testiraju vještine kao što su brzina refleksa, logičko zaključivanje, memorija, prostorna orijentacija i dr., 3. e-sport događaji već pune dvorane pa je tako na e-sport eventu na Katowicama u Poljskoj pod nazivom Intel Extreme Masters u publici bilo 173 tisuće ljudi, dok je online publike bilo 46 milijuna; Uz to, nude se i dresovi s logom prvenstva.¹⁰¹ 4. već su se oblikovale brojne nove društvene uloge, kao što su treneri e-sport timova i posebne društvene institucije, npr. razne obrazovne institucije za edukaciju e-sportaša, a e-sport se počinje uvoditi i u sveučilišta.¹⁰² Međutim, problematična je druga karakteristika koja uključuje fizičku aktivnost i strateško korištenje ljudskog tijela. Kao primjerice i u šahu oko kojega se i dalje vode rasprave može li se nazivati sportom, i u e-sportovima sudionici najčešće mirno sjede te se položaj njihova tijela ne odražava na igru. Međutim, za razliku od šaha kod e-sportova na igru utječu igračeva vizualno motorna koordinacija, tj. koordinacija očiju i ruku i refleksi, koji ne spadaju u mentalne sposobnosti. S druge strane, za razliku od šaha kod e-sportova su ipak uključeni elementi sreće¹⁰³ pa se za konačni rezultat ne može reći da je proizašao samo iz vještine sudionika.

Može se zaključiti da se e-sport, iako ne zadovoljava sve Suitsove karakteristike sporta, može nazivati sportom barem onoliko koliko i šah.

¹⁰⁰ Cambridge Dictionary, s.v. „e-sports“, dostupno na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports> (pristup: 13.12.2019.)

¹⁰¹ Dres po uzoru na onaj sa Svjetskog prvenstva u igri *League of Legends* koje se održao u listopadu 2019. godine u Berlinu, a kojeg je moguće kupiti za 95€ na službenoj web stranici igre. Merch Riot Games, https://merch.riotgames.com/en_GB/product/2019-worlds-track-jacket-berlin (pristup: 13.12.2019.)

¹⁰² Primjerice, od akademske godine 2017./2018. održava se e-Sport natjecanje u igrama: i *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Pro Evolution Soccer* i *Hearthstone*. <http://tzk.ffzg.unizg.hr/poziv-na-sudjelovanje-u-natjecanju-e-sports/> (pristup: 13.12.2019.)

¹⁰³Na primjer, tzv. *critical strike* u igri *League of Legends*.

4. Zaključak

Ovim istraživanjem nastojalo se razmotriti što više aspekata filozofije igre na primjeru videoigara, sve s ciljem da se što bolje shvate sama igra i njene granice. Na početku je dan pregled ključnih pojmova, što je uključivalo povijest filozofije igre kao discipline, njen položaj u filozofiji i znanosti, zatim pregled teorija igara, ali i opću definiciju igre i njenu kratku povijest. Pritom se također definiralo i povijesno razmotrilo videoigre.

Od problema filozofije igre odabrani su definicija igre, kategorizacija igre, odnos igre i stvarnosti te igre i umjetnosti. Slijedeći definiciju Jespera Juula i njegovu kritiku tradicionalnih definicija pokušali su se dati primjeri videoigara koji su prema toj definiciji igre, rubni-slučajevi igre, ili nisu igre, što je bio težak poduhvat pošto je Juulova primjena vlastite definicije bila neprecizna i bez eksplicitnog principa. Pošto se Juulova definicija sastoji od šest sastavnih točaka svi su se primjeri proučavali redom ih uzimajući u obzir. Kao primjer igre analizirali su se *Tetris* te implementacijske i adaptacijske videoigre, a kao primjer ne-igara simulacijske igre i interaktivnu elektroničku umjetnost. Potom se ispitalo može li se koncept igre gledati kao otvoren koncept u smislu Morrisa Weitza, ali zaključilo se negativno, za razliku od umjetnosti. Referirajući se na Wittgensteinov antiesencijalizam i njegovu poznatu definiciju igre pokušalo se doći do rješenja za definiranje igre, pri čemu se propitala mogućnost jedne klaster, disjunktivne definicije. Kategorizacija igre Rogera Cailloisa jedna je od najpoznatijih, stoga se ovdje u nju pokušalo uvrstiti razne primjere videoigara. Međutim, pošto videoigre svojom složenošću često zauzimaju više kategorija, i u horizontalnom i vertikalnom smislu, ta se kategorizacija može shvatiti kao neprimjerenom za njih kao oblik igre. U odjeljku o odnosu igre i stvarnosti razmatrala se Huizingova metafora čarobnog kruga, pri čemu se osvrnulo i na kritike te metafore, ali i obranu od strane Jaakoa Stenrosa koji je koncept na koji se odnosi ta metafora razložio na tri dijela: 1. socijalni, 2. psihološki i 3. kulturni. Sva tri aspekta pobliže su objašnjena, pri čemu su se naveli primjeri igara, ali i videoigara koji te granice probijaju. Na posljetku se razmatrao odnos igre i umjetnosti. Iako su igra i umjetnost često shvaćene kao isključive, dali su se neki primjeri njihovog povezivanja u filozofiji, umjetničkim djelima i igrama. S pretpostavkom da su videoigre spoj jednog i drugog razmatrao se spor naratologa i ludologa koji je usko vezan za tu problematiku, a osvrnulo se i na njihova ispreplitanja u videoigramama.

Prilikom istraživanja također su došle do izražaja određene praznine u filozofiji i znanosti koje čekaju na istraživanje. Primjerice, iznimno je potrebna knjiga koja bi davala

pregled filozofije igre kao discipline. Time bi se olakšala i potaknula daljnja istraživanja unutar filozofije igre, ali bi se omogućilo i da se navedena disciplina lakše kritički razmotri u cjelini. Potreban je i znanstveni rad koji bi pobliže objasnio razliku koja se uočava u engleskim riječima *game* i *play*, kako se tijekom istraživanja ne bi trebale uvijek koristiti engleske riječi i prekomjerna objašnjenja.

Iako se ovo istraživanje dotaknulo više bitnih problema filozofije igre, postoje još brojni koji bi se mogli proučavati na primjeru videoigara, kao što su odnos igre i rada, igre i rituala, igre kod djece i odraslih, igre i terapije i dr. Filozofiji igre bitno je posvetiti posebnu pozornost, ne samo zato što je još u relativno ranoj fazi kada joj se i dalje postavljaju temelji, već i zbog toga što će se igra, neovisno o filozofiji, u ovom ludičkom stoljeću brzo razvijati i mijenjati pritom povlačeći sa sobom okolni svijet, a „tek filozofija pruža dostatno široke okvire za razmatranje višeslojnosti igre“.¹⁰⁴

¹⁰⁴ I. Zagorac i M. M. Škerbić, „Sport, igra, svrhovitost“, str. 369.

5. Popis literature

- Ackerman, Diane, „Deep Play“, Vintage Books, New York, 2000.
- Apter, Michael J., „A Structural-phenomenology of play“, u: John H. Kerr i Michael J. Apter (ur.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Swets & Zeitlinger, Amsterdam, 1991.
- Avedon, Elliott Morton; Sutton-Smith, Brian, *The Study of Games*, John Wiley & Sons, Inc., New York, 1981.
- Bošnjak, Branko, *Sistematika filozofije*, Naprijed, Zagreb, 1977.
- Caillois, Roger, *Man, play, and games*, The Free Press, Glencoe, New York, 1961.
- Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (pristup: 13.12.2019.)
- Cassidy, Kevin, „Tetris 101 - Soft and Hard Drops“, <https://tetris.com/article/190/tetris-101-soft-and-hard-drops> (pristup: 25.11.2019.)
- Cohen, D. S., „Cathode-Ray Tube Amusement Device: The First Electronic Game“, <https://www.lifewire.com/cathode-ray-tube-amusement-device-729579> (pristup: 18.10.2019.).
- Costikyan, Greg, „I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games“, u: Frans Mäyrä Tampere (ur.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, 2002.
- Crawford, Chris, *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill/Glencoe, Berkeley, 1982.
- Ćurko, Bruno; Kragić, Ivana, „Igra - put k multidimenzioniranom mišljenju. Na tragu filozofije za djecu“, *Filozofska istraživanja*, 29 (2), 2009., str. 303-310.
- Davies, Penelope J. E.; Denny, Walter B.; Hofrichter, Frima Fox; Jacobs, Joseph; Roberts, Ann M.; Simon, David L., *Jansonova povijest umjetnosti: zapadna tradicija*, prev. Olga Škarić i Sena Kulenović, Stanek, Varaždin, 2013.
- Diemer, Alwin; Frenzel, Ivo, *Des Fischer Lexikon: Philosophie*, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt, 1972.
- Dragičević, Ana-Marija, „Rani dječji razvoj po razvojnim domenama“, <https://logoped.hr/rani-djecji-razvoj-po-razvojnim-domenama/> (pristup: 14.10.2019.).
- Dutton, Denis, „A Naturalist Definition of Art“. u: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2006., str. 367-377.
- Fink, Eugen, „The Oasis of Happiness. Toward an Ontology of Play“, prev. Ute Saine i Thomas Saine, *Yale French Studies*, (41), 1968., str. 19-30.
- Gaut, Berys, „Art as a Cluster Concept“, u: Noël Carroll (ur.) *Theories of Art Today*, University of Wisconsin Press, Madison, 2000.
- Gavrilović, Aleksandar; Vigato, Matija, „Trip the Ark Fantastic kao Gesamtkunstwerk“, u: *Stručna konferencija računalne igre 2019: zbornik radova*, Konferencija računalne igre 2019, Varaždin, 2019., str. 19.-26.

Handwerk, Brian, „Chimp ‚Girls‘ Play With ‚Dolls‘ Too - First Wild Evidence“, <https://www.nationalgeographic.com/news/2010/12/101220-chimpanzees-play-nature-nurture-science-animals-evolution/> (pristup 18.10.2019.).

Hans Georg Gadamer, *Istina i metoda. Sv. 1., Osnove crte filozofijske hermeneutike*, prev. Željko Pavić, Demetra, Zagreb, 2012.

Hrvatski jezični portal, <http://hjp.znanje.hr/> (pristup: 28.11.2019.).

Huizinga, Johan, *Homo ludens*, prev. Truda Stamać i Ante Stamać, Naprijed, Zagreb, 1992.

Juul, Jesper, „Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds“ (dok. dis. IT-Universitetet i København), Copenhagen, 2003.

Juul, Jesper, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, u: Marinka Copier and Joost Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, Utrecht, 2003, str. 30-45.

Kampmann Walther, Bo, „Playing and Gaming: Reflections and Classifications“, *Game Studies*, 3 (1).

Kelley, David, *The Art of Reasoning*, W. W. Norton & Company, New York, 1988.

Kiš, Miroslav, *Englesko-hrvatski i hrvatsko-engleski informatički rječnik*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2000.

Kostanić, Anamarija, „Pay-to-win igranje ili kockanje: Što nam donosi prokletstvo nagradnih kutija?“, <https://www.netokracija.com/jesu-li-nagradne-kutije-kockanje-144886>, (pristup: 28.11.)

Kuan, Yin, „A Discussion of the Four Arts of the Scholar“, <http://www.mahjongtreasures.com/2014/06/24/a-discussion-of-the-four-arts-of-the-scholar/> (pristup: 17.10.2019.).

Kumar, Janaki; Herger, Mario; Dam, Rikke, „A Brief History of Games“, <https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games> (pristup: 18.10.2019.).

Kutleša, Stipe (ur.), *Filozofski leksikon*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, 2012.

Li, Nicolaus, „This Rare Mint Black Lotus ‘Magic: The Gathering’ Card Sold for \$166K USD“, <https://hypebeast.com/2019/3/magic-the-gathering-black-lotus-166k-sale> (pristup: 18.10.2019.).

Lovrenčić, Sandra; Plantak Vukovac, Dijana; Šlibar, Barbara; Nahod, Bruno; Andročec, Darko; Šestak, Martina; Stapić, Zlatko, „Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku“, u: *Stručna konferencija računalne igre 2018: zbornik radova*, Konferencija računalne igre 2018, Varaždin, 2018.

Malaby, Thomas, „Beyond Play: A New Approach to Games“, u: *Games and Culture*, 2 (2), str. 95-113.

McBride, Franck, „A Critique of Mr. Suits’ Definition of Game Playing“, u: *Journal of the Philosophy of Sport*, 6 (1979.) 1, str. 59–65.

- McFee, Graham, „Definiteness and defining sport“, u: *Sport, Rules and Values. Philosophical Investigations into the Nature of Sport*, Routledge, London, 2004., str. 15–33.
- Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/>, (pristup: 17.10.2019.).
- Millar, Susanna, *Psychology of Play*, Penguin Books, London, 1968.
- O’Connell, Brian, „How Much Do eSports Players Make in 2019“, <https://www.thestreet.com/personal-finance/how-much-do-esports-players-make-15126931> (pristup: 27.11.2019.)
- Owens, Trevor, „New Genre: Non-Fiction Video Games“, <http://www.trevorowens.org/2009/01/new-genre-non-fiction-video-games/> (pristup: 19.11..2019.).
- Pargman, Daniel; Jakobsson, Peter, „Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life“, u: *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), str. 225-243.
- Posavac, Zlatko, „Strip i stripologija“, *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture*, (22/23), 1975., str. 125-150.
- „Pravilnik o znanstvenim i umjetničkim područjima, poljima i granama“, *Narodne novine* 118/09, 82/12, 32/13 i 34/16 - neslužbeni pročišćeni tekst. Čl. 4.
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2003.
- Sarti Oliveira, Ana Flora; Oliveira Rossi, André; Finocchiaro Romualdo Silva, Luana; Correa Lau, Michele; Barreto, Rodrigo, „Play Behaviour in Nonhuman Animals and the Animal Welfare Issue“, *Journal of Ethology*, 28 (1), 2010., str. 1-5.
- Schechner, Richard, „Performance Studies: An Introduction“, New York, Routledge, 2006.
- Schiller, Friedrich, *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama*, prev. Dubravko Torjanac, Scarabeus-naklada, Zagreb, 2006.
- Stenos, Jaakko, „In defense of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play“, u: *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4 (3).
- Suits, Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto, 1978.
- Sutton-Smith, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997.
- Sutton-Smith, Brian; Kelly-Byrne, Diana, „The Idealization of Play“, u: Peter K. Smith, *Play in Animals and Humans*, Basil Blackwell, Oxford, 1984. str. 305-324.
- Simbictionary.net, „The Secret Language of Symbols“, <http://simbictionary.net/?p=1914> (pristup: 12.12.2019.).
- Veiled Routes to Resources in Computers, & on the Internet Unveiled*. Victoria Institutions, 2014.
- Vigato, Matija, „Avatar kao lutka“, u: Vigato, Teodora (ur.), *Sve je lutka, lutka je sve!*, Sveučilište u Zadru, Kazalište Lutaka Zadar, Hrvatski Centar UNIMA, Zadar, 2019., str. 107.-117.

Vigato, Matija, „Jesu li videoigre umjetnost?“, <https://apps.unizg.hr/rektorova-nagrada/javno/akademске-godine/2018/nagrađeni-radovi> (pristup: 14.10.2019.).

Vigato, Matija, „Narativ i videoigre“, u: *Čemu: časopis studenata filozofije*, 15 (26), u tisku.

Morris Weitz, „Role of Theory in Aesthetics“, u: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15, str. 27-35.

Wittgenstein, Ludwig, *Filozofska istraživanja*, Nakladni zavod Globus, Zagreb, 1998., str. 66.

Zagorac, Ivana, „Igra kao cjeloživotna aktivnost“, *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13 (1), 2006., str. 69-80.

Zagorac, Ivana; Škerbić, Matija Mato, „Sport, igra, svrhovitost“, *Crkva u svijetu*, 53 (3), 2018., str. 359-374.

Zimmerman, Eric; Chaplin, Heather, „Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games“, <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> (pristup: 14.10.2019.).

1up, „Cracking the Code: The Konami Code“, <https://web.archive.org/web/20070927201642/http://www.1up.com/do/feature?cId=3108751&did=1> (pristup: 28.11.2019.)

6. Popis videoigara

Alien: Isolation, Creative Assembly, 2014.

Cathode-ray tube amusement device, Thomas T. Goldsmith, Jr. and Estle Ray Mann, 1947.

Counter-Strike: Global Offensive, Valve, Hidden Path Entertainment, 2012.

FIFA serijal, Extended Play Productions (1991-1997), EA Vancouver (1997-danas), EA Romania (2016-danas), 1993-danas.

Gran Turismo 3: A-Spec, Polyphony Digital, 2001.

I Can't Believe It's Not Gambling, Mutant Entertainment Studios, 2017.

League of Legends, Riot Games, 2009.

Majestic, Anim-X, 2001.

Metal Gear Solid, Konami Computer Entertainment Japan, 1998.

Microsoft Flight Simulator serijal, subLOGIC Corporation, Bruce Artwick Organization, Aces Game Studio, The Coalition, Dovetail Games, Asobo Studio, 1982-danas.

NBA Live 08, EA Canada, HB Studios, 2007.

OXO, Alexander S. Douglas, 1952.

Operation Pedopriest, 2008.

Operation: Resilient Planet, National Geographic & Filament Games, 2008.

Pokémon Go, Niantic, 2016.

Pong, Atari, 1972.

Pro Evolution Soccer (PES), Konami, 1995-danas.

RapeLay, Illusion Soft, 2006.

Silent Hill serijal, Konami Computer Entertainment Tokyo, Creature Labs, Climax Studios, Double Helix Games, Vatra Games, WayForward Technologies, Kojima Productions, 1999-2014.

The Sims serijal, Maxis, 2000-danas

Spacewar!, Steve Russell, 1962.

Super Columbine Massacre RPG!, Danny Ledonne, 1999.

Star Wars Battlefront II, EA DICE, 2017.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red, 2015.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Tetris, Various, 1984.

This War of Mine, 11 bit studios, 2014.