

Agresija u videoigrama kao eskapizam i sredstvo samorazvoja

Malčić - Pirin, Matej

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:737265>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-14**



Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA FILOZOFIJU

Matej Malčić Pirin

**AGRESIJA U VIDEOIGRAMA KAO ESKAPIZAM I
SREDSTVO SAMORAZVOJA**

Diplomski rad

Mentor: prof. dr. sc. Hrvoje Jurić

Zagreb, rujan 2021.

Sadržaj

Uvod.....	1
1. Definiranje pojmova.....	3
2. Nasilje u videoigrama.....	4
2.1. Agresija i nasilje.....	5
2.2. Metafizika napada.....	6
3. Eskapizam.....	8
4. Samorazvoj.....	10
4.1. Etika vrlina.....	12
5. Eskapizam agresije.....	14
6. Želja za igrom.....	16
7. Kritika agresije kao eskapizma u videoigrama.....	18
7.1. Spec Ops: the Line i odgovornost igrača.....	21
7.2. Rat je opravdaniji od eskapizma?.....	24
7.3. Nasilje prema likovima.....	25
8. Eksploatacija agresije kao eskapizma u videoigrama.....	28
9. Samorazvoj kroz filozofiju egzistencije.....	32
10. Gamifikacija, život kao igra.....	33
10.1. Videoigre i vještine.....	35
10.2. Samorazvoj kroz volju za moć i amor fati.....	38
10.3. „Postani ono što jesi“, autentičnost i samorealizacija kroz videoigre.....	41
11. Rasprava: videoigre između eskapizma i samorazvoja.....	44
Zaključak.....	46
Popis literature.....	47
Knjige i članci.....	47
Filmovi i videozapisi.....	50
Videoigre.....	51

Agresija u videoigrama kao eskapizam i sredstvo samorazvoja

Sažetak

Cilj ovoga rada je istražiti smisao agresije, shvaćene kao prvenstveno kao borbe, natjecanje i suočavanje s izazovom u videoigrama; kada je korištena kao eskapističko sredstvo bijega od životnih problema ili dosade, ali i njezin potencijal za osobno jačanje i razvijanje pojedinca. Radom želim istražiti opravdanost kritike nasilne agresije igrača u videoigrama; kao i utemeljenost samorazvoja na nasilnom, ali nenasilnom natjecanju u videoigrama tumačeno kroz ideje volje za moć i amor fati Friedricha Nietzschea. Samorazvoj kroz videoigre također promatram kao potragu za osobnom realizacijom kroz širu filozofije egzistencije, ali i upotrebu znanstvenih spoznaja o koristi primjene igre i njezinih mehanika radi poboljšavanja učenja i rješavanje stvarnih problema.

Ključne riječi: videoigre, agresija, eskapizam, samorazvoj, Nietzsche, natjecanje,

Aggression in Video Games as Escapism and Mean for Self-Development

Abstract

Goal of this paper is to investigate meaning of aggression, understood primarily as fighting, competition, and confronting challenge in video games; in its use as mean of escapism to evade life problems and boredom, but also its potential for individual personal growth and development. I aim to investigate if critique of violent player aggression in video games is justified with this work; as well as founding for self-development based violent and non-violent competition in video games, interpreted through Friedrich Nietzsche's ideas of will to power and amor fati. Self-development through video games is also observed as a search for personal realization through broader existentialism, but also through use of scientific knowledge about usefulness of game and its mechanics for improving of learning and solving of real world issues.

Key words: video games, aggression, escapism, self-development, Nietzsche, competition

Uvod

Koji je smisao raspravljanja o eskapizmu, samorazvoju i agresiji u video igrama? Zašto uopće razmatrati oblike agresije, eskapizma i njihovih utjecaja? Koji je smisao raspravljati o samorazvoju kao nečemu posve subjektivnom? Smisao je upravo u tome, u smislu. Agresija se odvija jer u njoj igrač pronalazi smisao. Cilj pruža smisao, cilj koji vodi borbu, cilj zbog kojega se bori. Ali postavlja se pitanje, ne može li se igrati igre bez nekog specifičnog cilja, može li agresija biti vođena iz čiste zabave bez smisla? Ali zar se ne može zabava smatrati smislom, a ujedno i ciljem? Zar ne mogu stoga govoriti o igri radi zabave, eskapizmu od dosade svakodnevnice? Igra radi zabave, igra radi igre, djelatnost koja je sama sebi smisao. Smisao možda i jest bit eskapizma, i bit agresije. Friedrich Nietzsche u zaključku *Genealogije morala* raspravlja upravo o smislu kao onome što omogućava čovjeku da podnese i najgore patnje, a za tim i dodaje: „kako bi čovjek radije želio ništa, nego ništa ne želio“¹. Smisao koji daje snagu i želja, to jest volja u Nietzscheovoj filozofiji, bi mogli biti dobra objašnjenja za agresiju kao eskapizam. Dok smisao sam po sebi nije možda zadovoljavajuće objašnjenje, želja uz smisao jest. Umjetnost kao eskapističko sredstvo pruža bijeg od stvarnog svijeta punog patnje, dosade i bez smisla. A agresija, borba i pobjeda stvaraju osjećaj moći, te stoga postaju predmet želje. Nietzscheova filozofija možda objašnjava eskapizam agresije bolje od mnogih, ali ovo ostaje samo na području tumačenja agresije, te dok se na pitanje smisla agresije može odgovoriti, ostaje pitanje smisla tumačenja agresije u videoigrama. Stoga, čemu uopće tumačiti agresiju kao eskapizam, čemu razmatrati subjektivan samorazvoj?

Smisao tumačenja može biti u čistoj znatiželji, u želji za spoznajom, ali ovaj odgovor za mene nije zadovoljavajući. Udovoljavanje znatiželji upućivalo bi na znanstveničku znatiželju, spoznaju radi spoznaje same. Ali ovaj rad bavi se prije svega metafizičkim tumačenjem, a metafizička tumačenja, koja se ne bave sa činjenicama, nego smislom tih činjenica, i tumačenje koje ujedno razmatra ove probleme kao etičke probleme, probleme etike kao filozofske discipline. Ova disciplina, barem prema Rogeru Crispu: „se bavi drugim značenjima etike – etikom kao sistemima vrijednosti i običaja neke grupe; moralnosti, to jest poimanju ispravnog i pogrešnog, kao jednom od tih sistema; moralnim principima unutar sistema moralnosti“². Samo raspravljanje o vrijednostima i običajima vezanih uz eskapizam i samorazvoj kroz agresiju videoigara moguć je s filozofskog stajališta, ali kao što Crisp navodi, bio bi

¹ Friedrich Nietzsche, *On the Genealogy of Morals*, Oxford World Classics, Oxford, 2008, 3:28, str. 135-136.

² Roger Crisp, „Ethics“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

primjereniji antropologiji nego filozofiji³. Etika kao filozofska disciplina od svojih početaka teži drugom cilju – promišljanju kako treba dobro živjeti. Usprkos svim promjenama i razvoju etike kao znanosti i njezinih područja istraživanja, ovo je primarna svrha discipline od njezinih početaka u antičkoj Grčkoj, ali ova svrha postaje izrazito teška, u ovom slučaju upravo zbog Nietzschea, filozofa pomoću kojeg sam primarno odlučio tumačiti agresiju u videoigrama. Problem leži u Nietzscheovoj tezi o smrti boga i nihilizmu kao posljedici toga. Smrt Boga znači da je vjera u kršćanskog boga, postala neuvjerljiva zbog napretka znanosti tijekom osamnaestog i devetnaestog stoljeća⁴. Rezultat toga prema Nietzscheu nije samo puki gubitak vjere u kršćansku vjeru, nego i europski sustav moralnosti koji se na tome temelji⁵. Ali implikacija ovoga ide dalje, jer znanost i rezultati njezine spoznaje ne ruše samo europski moral, nego moral i metafizičke ideje općenito, vodeći u nihilizam. Znanost, bolje rečeno čista racionalnost i bez interesna objektivnost kao njezini ideali dovode me upravo do ovog nihilizma koji je predmet Nietzscheovog razmatranja, nihilizma koji ne pronalazi objektivne razloge za djelovanje. S objektivnog i racionalnog stajališta, nema razloga za filozofskim istraživanju agresije u videoigrama, osim kao razmatranje percipiranja eskapizma i samorazvoja.

Nietzscheova filozofija često se svrstava u filozofski smjer filozofije egzistencije, koja pruža protuargument pokušaju objektivnom i bez interesnom gledanju na stvari. Polazeći od toga da su ljudi uvijek uronjeni u svijet i njegove specifične okolnosti, filozofija egzistencije smatra da je jedini izbor početi upravo od specifične subjektivnosti svakog pojedinca; i ujedno je veoma kritično prema ideji dolaska do bez interesnog, objektivnog, apsolutnog gledišta na stvari koji je drevni ideal filozofije; ne samo zato što je nemoguće nego i izdaja naših jedinstvenih vrijednosti i iskustva, koje nastojimo isključiti radi postizanja te objektivnosti. Takva objektivnost pružat će uvijek samo iskrivljenu sliku svijeta⁶. A kao i što sam Nietzsche kaže: „mehanicističko znanstveno interpretiranje svijeta bilo bi najgluplje interpretiranje“⁷. Ovo znači da objektivno znanstveno gledanje stvari za mene ne može dovoljno, i uz analiziranje činjenica moram primijeniti i vlastitu subjektivnost kako bih došao do nekih odgovora.

Koji je onda smisao ovog istraživanja? Smisao je upravo u tome – u smislu agresije kao eskapizma i sredstva samorazvoja. U tome kako videoigre i natjecanje to jest borba u njima

³ Isto.

⁴ Steven Crowell, „Existentialism“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

⁵ Friedrich Nietzsche, *Gay Science*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2019., #343, str. 199.

⁶ Charles B. Guignon, „Existentialism“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*.

⁷ F. Nietzsche, *Gay Science*, #373, str. 239.

mogu služiti kao bijeg, bio on kratki predah, oblik slavljenja ili utjeha od života; ali i sredstvo kojim se postiže vrlina, uvid u bolje razumijevanje svijeta ili ostvarivanje osobnog ideala. I ovaj smisao moram razmatrati prije svega na razini subjektivnosti i aktivnog djelovanja kao što na to cilja filozofija egzistencije, ne samo radi najboljeg mogućeg razumijevanja, nego i promišljanja ideje dobrog života kao izvornog cilja etike kao discipline.

1. Definiranje pojmova

Prije nego što počnem s filozofskom analizom želio bih definirati termina unutar konteksta rada. Započet ću s videoigrama kao umjetničkim medijem kojim se istraživanje bavi. *Hrvatska enciklopedija* definira ih ovako: „računalne igre (videoigre), primjenski računalni programi za zabavu. U pravilu su to interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, specijaliziranim računalima (tzv. igraće konzole), prijenosnim (džepnim) igraćim konzolama, te na dlanovnicima, mobitelima i sličnomu...“⁸. Za kontekst mojeg rada ovo je posve zadovoljavajuće, stoga govorim o računalnim programima koji su ujedno i igre, i ovaj element igre je ono što zahtijeva daljnju definiciju. Ovo navodim što zbog problema koji se javio u zajednicu ljubitelja videoigara sredinom 2010-ih godina zbog pojave takozvanog žanra walking simulatora (hrvatski, simulacija hodanja), te postavljanja teze kako nije riječ o igrama prije svega zbog toga što je odsutan element izazova⁹. Ovaj rad pretpostavlja da nešto može biti igra i bez elementa izazova, iako se zbog problema agresije bavim onima koje posjeduju navedeni element. S ovime prelazim na definiranje pojma agresije koji u mojem radu obuhvaća ranije navedeni izazov, ali natjecanje i nasilje. Dok je agresija u kontekstu društvenih znanosti fokusirana na, kao i povezivana, upravo s nasiljem, bilo u socijalnom ili političkom aspektu, što mogu pokazati natuknice o „agresiji“¹⁰ i „agresivnosti“¹¹ na *Hrvatskoj enciklopediji*, moj fokus je upravo na ranije navedenim pojmovima izazova i natjecanja. Usprkos ovom fokusu na izazovu i natjecanju, nasilje ostaje uvijek prisutno kao grafički prikaz unutar medija i u samom natjecanju, te stoga ostaje bitan element mojeg rada. Zadnja dva pojma koja želim razmotriti su eskapizam i samo-razvoj. Eskapizam shvaćam kao izbjegavanje stvarnosti i života

⁸ „Računalne igre“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=68642>

⁹ Collin Campbell „The problem with 'walking sims'“, *Polygon*. (28. IX. 2016.)
<https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>

¹⁰ „Agresija“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=864>

¹¹ „Agresivnost“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=866>

kakav jest putem umjetničkog djela, u ovom slučaju videoigara; dok samo-razvoj podrazumijeva s jedne strane pedagošku funkciju učenja za pojedinca korisnih vještina, ali i etički potencijal pojedinčevog učenja različitih vrлина.

2. Nasilje u videoigramama

Problem prikaza nasilja u videoigramama je prvi razlog za propitivanje moralnosti igranja videoigara. U 90-tima, iznimno nasilna igra *Mortal Kombat* (hrv. *Smrtonosna Bitka*) dovela je do saslušanja u kongresu Sjedinjenih Država, što je dovelo do stvaranja sustava dobnog ograničenja za naslove videoigara¹². Ovo je vjerojatno prvi slučaj u povijesti modernih video igara da se ispitivao utjecaj prikaza nasilja u videoigramama, kao i to da se pokušala pokazati kako činjenje virtualnog nasilja potiče na nasilje u stvarnom svijetu. Ovakve tvrdnje možemo naći u današnje vrijeme - 2019. godine predsjednik Sjedinjenih Država Donald Trump za tadašnja masovna ubojstva vatrenim oružjem krivi glorifikaciju nasilja u medijima, prije svega na internetu i u videoigramama¹³. Optužiti nove umjetničke medije kao ono odgovorno za moralno kvarenje pretežno mlađih građana nije ništa novo, kroz povijest 20. stoljeća u Sjedinjenim Državama se više puta podizala moralna panika zbog medija stripa; rock glazbe; društvene igre igranja uloga *Dungeons & Dragons* (hrv. *Tamnice i zmajevi*), i same jednom od ključnih prethodnika videoigara. Potencijal nasilnih videoigara da potakne igrače na nasilje u stvarnom svijetu pokušala se i znanstveno ustvrditi, tako je britanska neuroznanstvenica Susan Greenfield u svojoj knjizi *Promjena uma* posvećuje cijelo jedno poglavlje utjecaju aktivnog činjenja virtualne agresije na igrača. Prema istraživanjima koje je koristila, dolazi do zaključka da znanstvena istraživanja pokazuju kako velika količina igranja nasilnih videoigara ne potiče na kriminalno nasilje, ali dovodi do razvijanja niske razine agresije u igrača, iako su podaci i istraživanja nedostatni za bilo kakve ozbiljnije zaključke¹⁴. Greenfield dolazi do zaključka da postoji određeni „negativan“ utjecaj nasilnih videoigara, ali stajalište jednog znanstvenika nije dovoljno da bi se smatralo opravdanim, pogotovo zato što su videoigre samo jedan od brojnih biološko-društvenih čimbenika koji bi mogli utjecati na ponašanje pojedinca. Na području filozofije, ideja o umjetnosti koja prikazom moralno neprihvatljivih radnji moralno kvari

¹² „Violence and video games“, *Wikipedia*

https://en.wikipedia.org/wiki/Violence_and_video_games

¹³ „Donald Trump blames internet and video games for atrocities“, YouTube, 5. 08. 2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=PHboVKpGiaU>

¹⁴ Susan Greenfield. *Mind Change: How Digital Technologies Are Leaving Their Mark On Our Brains*. New York: Random House, 2015, str. 177-191.

mladež veoma je stara, i prisutna barem od Platona. Platon je u svojoj *Državi* tvrdio da nemoralno ne smije biti prikazano u umjetnosti upravo zbog tih razloga, smatrajući kako prikaz nemoralnosti u vrhovnih bogova kao najviših autoriteta opasna za moralne vrijednosti stanovnika njegovog polisa, pogotovo za mladež koja je premlada da razumije alegoriju¹⁵. Ovakvo filozofsko razmatranje bliže je temi mojeg rada, i ondje gdje bi se ispitivanje utjecaja nasilja u videoigrama trebalo usmjeriti. Ovime ciljам na narativni kontekst videoigre unutar koje se odvija nasilje. Narativ u kojem je određena skupina prikazana kao neprijatelj i prema kojoj je nasilje koje igrač vrši posve opravdano možda je opasnije nego samo činjenje virtualnog nasilje, zbog ideološke poruke koje usađuje igraču. Međutim, ovo u svojoj osnovi ne razlikuje videoigre od drugih vrsta umjetnosti, osim ako se ne složim s tezom da su videoigre pružaju veću imerziju od ostalih oblika umjetnosti, zbog toga što videoigre čine samog uživaoca umjetničkog djela sudionikom radnje. Šire razmatranje utjecaja nasilja moram ostaviti po strani s obzirom na temu rada, pa prelazim na povezanost nasilja u širem kontekstu agresije kao natjecanja i borbe unutar videoigara.

2.1. Agresija i nasilje

Dok je nasilje prisutno u velikom broju videoigara, ono nije prisutno u svim naslovima, barem ne u realističnom obliku. Velik broj naslova nema realističan okvir, te stoga nasilje ostaje na blagoj razini ili fantastičnog oblika nalik crtićima poput *Toma i Jerrya* ili *Zekoslava Mrkve*. Ali usprkos nedostatku ekstremnog grafičkog nasilja, u igri je i dalje prisutan element borbe ili natjecanja, to jest agresije. Ovdje moram napomenuti da je moguće i suprotno, da se u igri javlja ekstreman prikaz nasilja, bez da je u igri prisutan element borbe ili natjecanja; ili da natjecanje i borba prisutni u ograničenom obliku. Primjerice, žanrovi po načinu igranja avantura ili ranije spomenuta simulacija hodanja mogu tematski biti smješteni u stilske žanrove horora ili krimića, koji mogu u sebi sadržavati ekstremne prikaze nasilja kao i filmovi iste tematike. Ali svojim načinom igranja, ostavljaju igraču malo izazova koje treba pokoriti ili borbe koje ovise o njegovom direktnom upravljanju. Primjeri ovakvih igara su *Layers of Fear* Bloober Teama iz 2016., *P. T.* Kojima Productionsa iz 2014. ili *Sherlock Holmes: the Awakened* Frogwaresa iz 2007. U avanturama često postoji element izazova u obliku rješavanja zagonetka kako bi se napredovalo u priči same igre, ali ovo je čisto intelektualni izazov. Ako se kod proučavanja pojma agresije namjeravam usmjeriti na element izazova ili natjecanja, onda je

¹⁵ Platon, *Država*, Beogradski izdavački zavod, Beograd, 1973., 379a-e.

pitanje dali se takvo intelektualno natjecanja može smatrati agresijom? Smatram da je svakako moguće tumačiti intelektualni izazov i natjecanje kao oblik agresije unutar igre, shvaćene kao natjecanja, usprkos tome da čisto intelektualni izazov bez činjenja nasilja ne poziva na uobičajeno shvaćanje pojma agresivnosti. Etimološki porijeklo riječi dolazi od latinske riječi „agressio“, što znači „napad“, s daljnjim korijenom u „agredi“, što znači „suočiti se“ ili „približiti se“¹⁶. Igračevo suočavanje s intelektualnim izazovima bez da su oni nasilne prirode odgovara ovom izvornom značenju pojma agresija kao suočavanja, te su stoga važni za razmatranje. Štoviše, suočavanje smatram biti pojma agresije. Ovo suočavanje se manifestira u obliku natjecanja s izazovima koje pruže videoigra, u kojima je nasilje često, ali ne i nužno prisutno. Kao što sam ranije naveo, mogući je da suočavanje s izazovima ne zahtijeva nikakav čin nasilja od samoga igrača, ako su taj izazov primjerice zagonetke u avanturama ili igrama rješavanja zagonetaka, te u nenasilnim sportovima poput nekih simulacija vožnje. Poznata i veoma popularna igra rješavanja zagonetaka *Portal* iz 2007. godine primjer je igre u kojem velik dio izazova koji su stavljeni pred igrača ne zahtijevaju da igrač čini nasilje prema drugim živim bićima, iako su i oni prisutni, s obzirom da je glavni negativac igre zločesta umjetna inteligencija koju igrač mora zaustaviti.

S druge strane, moguća je prisutnost nasilja u igri, bez da je ono povezano s izazovom igre. Već sam spomenuo da avanturističke igre čiji su tematski žanrovi primjerice horor ili krimić često u sebi sadrže grafičke prikaze nasilja, ali ovo nasilje je uglavnom prikazano igraču, a ne rezultat njegovih akcija. Štoviše, u svakome žanru bilo po tematici ili načinu igranja narativ igre može sadržati prikaze nasilja, ali ovo nasilje nije rezultat suočavanja igrača s izazovima, to jest igračeve agresije, nego narativa same igre. Stoga smatram da je u svrhu mojeg daljnjeg istraživanja agresije potrebno fokusirati se na nasilje u video igrama samo ako je ono rezultat igračevih odluka.

2.2. Metafizika napada

Iako suočavanje smatram bitnom odredbom agresije, značenje riječi je još uvijek napad.. Napad je pojam koji se ne povezuje s pozitivnim vrijednostima, ovo se najbolje može vidjeti u političkoj upotrebi riječi agresija – državu koja započinje rat naziva se agresorom, a napad bez provokacije osuđuje se. Ovo je uobičajena percepcija pojma, ali pitam se je li to opravdano

¹⁶ „agression“, *Miriam Webster Dictionary*
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/aggression>

razmišljanje ili rezultat predrasuda? Dok osobno smatram da neki slučajevi negativnog poimanja napada i napadanja mogu imati slabo opravdanje i biti rezultat predrasuda, ove predrasude nisu nikako neopravdane. Negativna percepcija napada rezultat je toga što je napad razorni element – pojedinac napada drugog pojedinca i tako dokida stanje mira. Dakako, na političkoj razini pojedinci postaju skupine, ali princip ostaje isti i svodi se na ovo djelovanje među dvije strane. Međutim, zanimljivo je kako se za napad često pronalazi i dobro opravdanje. Jedan od najlakših načina za to je da napadač napadnutog proglasi ili smatra drugim, to jest onim koji nema prava ili kojeg treba uništiti jer je prijetnja. Ovakva opravdanja nemaju univerzalnu snagu uvjeravanja – argumenti neće biti uvjerljivih u onih koji ne dijele stajalište o statusu drugog. Ali ako univerzalna opravdanost napada postoji, onda ona vjerojatno leži u obrani. Napad kao obrana od tuđeg napada većina društava i pojedinaca smatra opravdanim kao razlog napada, iako je granica do koje taj napad treba ići ono oko čega ne postoji konsenzus. Nadalje, u obranu „ispravnih vrijednosti“ napad se također smatra opravdanim, iako ove „ispravne vrijednosti“ ovise od pojedinca ili skupine do pojedinca ili skupine, a logika djelovanja ostaje ista. Ovo je slično kao i vrednovanje emocije koja je najčešće i uzrok napada, bijesom i/ili ljutnjom. Dok je ljutnja često smatrana negativnom emocijom zbog njezinog razornog učinka i na onog koji je ljut, postoje interpretacije po kojima je ona bar u nekim slučajevima pozitivna emocija. Aristotel je primjerice smatrao da čovjek koji posjeduje vrlinu treba ljutiti u pravu stvar i osobu, te u pravo vrijeme¹⁷, ciljajući na to kako nepravda treba izazivati ljutnju i osudu. Ovo istodobno dovodi do toga kako je ljutnja kao odgovor na učinjenu nepravdu temelj etike i morala. Ljutnja se na kraju kao i napad smatra opravdanim tek kada je reakcija na tuđi napad, ali ljutnja ne može biti ni ništa drugo nego reakcija na privid pretrpljene nepravde.

Ali dok je napad u svrhu obrane vjerojatno jedino moralno prihvatljivo opravdanje, postoji područje djelovanja gdje je napad uvijek opravdan, iako ne nužno i ispravan, način djelovanja, a to je unutar sportskog natjecanja. U sportovima se napad kao dio igre smatra posve prihvatljivim činom, dok god ne krši granicu koje pripisuju pravila igre dakako. Ovo dokida moralnu osudu napada kao i kršenje prava pojedinaca neprovociranim napadom, jer je sve to dio igre. Moral i etika, kao legalnost ponovno ulaze u igru tek ako napad unutar sportskog natjecanja sadrži zabranjena sredstva, ali ovime se ne ispituje moralnost i legalnost samog napada kao takvog. Smatram da je ovaj kontekst najbliži biti agresije kao napada unutar videoigara, zato jer je većina videoigara natjecanje igrača protiv same igre ili drugog igrača,

¹⁷ Aristotel, *Nikomahova etika*, Globus, Zagreb, 1988., 1125a 30-35, str. 77.

ali je moguće razmatrati i kontekst moralne opravdanosti napada prema fiktivnom liku unutar same igre, prije svega zato što su i neke videoigre to same činile. O takvim videoigrama i specifičnim naslovima mislim govoriti kasnije kada se budem usmjerio na eskapizam videoigara, moj sljedeći korak je ispitati preostala dva pojma o kojima je riječ u mojem radu – eskapizam i samo razvoj. Započevši s eskapizmom.

3. Eskapizam

Definirao sam eskapizam kao izbjegavanje stvarnosti i života kakav jest pomoću umjetnosti, što se podudara s definicijom koju možemo pronaći na internetu. Hrvatska enciklopedija definira eskapizam kao „bijeg od stvarnosti“ ili „bijeg od života“ koja uvodno napominje kako je to anglizam¹⁸. Engleski rječnici daju preciznije definicije: „način izbjegavanja neugodnog ili dosadnog života, posebice pomoću mišljenja, čitanja, itd. o uzbudljivijim ali nemogućim aktivnostima“¹⁹ i „naviknuto skretanje uma na čisto imaginarnu aktivnost ili zabavu kao bijeg od stvarnosti i rutine“²⁰. Ove definicije upućuju na dvije stvari: život koji se izbjegava je neugodan, i bježi se u imaginativno ili nemoguće. One kao i sama riječ dovode do prvog dojma kako je eskapizam nešto negativno, iako je čovječanstvo koristilo umjetnost u tu svrhu vjerojatno kroz čitavu ljudsku povijest – kruhom i igrama su još vladari u starom Rimu skretali pažnju puka s neugodnosti i problema koje su im oni uzrokovali. Ovo možda pospješuje negativnu percepciju eskapizma, s obzirom da je korišten od strane političke elite za ostvarivanje vlastitih interesa. Ali ako koristim ranije definicije eskapizma, možda bi se svako konzumiranje umjetničkom djelu ili njegovo stvaranje trebalo smatrati eskapizmom – kada se konzumira ili stvara u svrhu izbjegavanja dosade, ako ni zbog čega drugoga. Ako je umjetnost po svojoj biti eskapizam, ali ujedno i nešto što je kroz povijest većina ljudi smatrala vrijednim i pozitivnim, dolazim do toga da se eskapizam ne može smatrati čisto negativnom pojavom, iako bi neki mogli tvrditi da nije svako konzumiranje ili uživanje u umjetničkom djelu eskapizam. Ovaj komentar smatram nevažnim – nevažno je da li je umjetnost po svojoj prirodi eskapizam, niti da li je eskapizam nešto što se može smatrati samo negativnim zato jer odgovor na oba ova od ovih pitanja ovisi o tome kako točno definiram eskapizam, te koliko se

¹⁸ „eskapizam“, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*.
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=18370> (26. 2. 2021.)

¹⁹ „escapism“, *Cambridge Dictionary*
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/escapism>

²⁰ „escapism“, *Miriam-Webster*
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/escapism>

strogo držim te definicije. Ako prihvatim da je eskapizam bijeg od prije svega neželjene stvarnosti, a stvaranje umjetnosti kao nešto čime se može bježati, onda je odgovor na oba od ovih pitanja potvrđan. Umjesto toga smatram da je važnije analizirati pojam eskapizma i moguće razloge njegove negativne percepcije.

Etimološki pojam eskapizam potječe od engleske riječi za bijeg – *escape*, a koja je ujedno i bitni element svake ranije navedene definicije. U ovome možda leži glavni razlog negativne percepcije te riječi, zbog toga što je bježanje nešto što se smatra negativnim. Ironično je da bijeg je također negativno percipiran kao i agresija iako su ta dva pojma suprotstavljena – suočavanje i bježanje. Ali čemu odbojnost prema ideji bijega ako je suprotna napadu i izazivanju sukoba? Očito je u tome što nitko ne voli bježati, preciznije, nitko ne voli priznati da bježi – bijeg je ondje gdje nema pobjede. Pobjeda i uspješnost u nekom pothvatu je vjerujem jedno od najpozitivnijih iskustva koje pojedinac može iskusiti, neovisno o području na kojem se postigne. Štoviše, možda i ključni faktor koji motivira svako djelovanje, želja za pobjedom, želja za osjećajem moći. Ovo navodi i Nietzsche na početku *Antikrista*²¹. Bijeg, kao nemogućnost realizacije istog je onda tome suprotno, nešto najnepoželjnije. Ali ovo je tek na razini pojedinca, njegove odbojnosti prema vlastitom bježanju, kako se od toga dolazi do kritičnosti prema tuđem bježanju, i preko toga prema tuđem eskapizmu? Moralna osuda tuđeg bijega je bez sumnje ideološka, i lako je vidjeti zašto je prisutna na razini društva, s obzirom da društvo ne može iskoristiti pojedinca koji bježi od problema pred kojega ga ono stavlja – ratnik koji nije spreman riskirati život nije bio od koristi za pleme. Ali ova evolucijska razina nije posve odgovarajuća eskapizmu, pogotovo u modernom, kapitalističkom društvu, gdje je industrija zabave veoma profitabilna, iako usprkos tome eskapizam još uvijek pronalazi moralnu osudu. Više nije riječ o tome da je eskapizam beskoristan za društvo, ali eskapizam još uvijek nailazi na osudu ljudi, kao što primjerice Greenwood kritično piše o eskapističkom potencijalu video igara da pružaju osjećaj postignuća u fikciji²². Možda je ovo riječ o sukobu vrijednosti, gdje se stara odbojnost prema bijegu i neproduktivnosti suprotstavlja modernom svijetu koji ga nastoji komercijalizirati. Ovo nije nužno ni pogrešno tumačenje, ekstremni eskapizam, makar drukčije sredstvo, po efektu je sličan teškoj ovisnosti o drogi. Ali ovo je na razini društva, zanimaju me i pojedinačni motivi osude eskapizma. Preciznije zašto bi pojedinac osudio tuđi eskapizam, kada u modernom dobu nema skoro nikakve praktične koristi od te osude? Mogućnost može ležati u onome što bi Nietzsche nazvao *resentimentom*, gdje se

²¹ Friedrich Nietzsche, *The Anti-Christ*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2020., #2, str. 4.

²² S. Greenfield, *Mind Change: How Digital Technologies Are Leaving Their Mark On Our Brains*, str. 159-160.

zapravo osuđuje ono ponašanje koje se potajno želi raditi, ali ne može²³. Mnogi bi vjerojatno htjeli pobjeći od dosade i napora svakodnevnice, ali zbog raznih razloga koji uzrokuju osjećaj nemoći to ne rade, pa stoga osuđuje tuđe eskapističke užitke iz potajnog osjećaja zavisti. Druga mogućnost je ono što bih nazvao narcisoidnim altruizmom. Da pojasnim, iako se pojam altruizam veže uz djelovanje usmjereno prema dobrom drugom, kada osuđujem nečiji eskapizam jer smatram da je to loše za tu osobu, djelujem s vjerovanjem da ja znam bolje od iste što je uistinu dobro, djelujući ujedno i narcisoidno stavljanjem sebe i svojih želje iznad tuđih. Ovo vrijedi za bilo kakvo djelovanje gdje se pokušava kontrolirati drugom u svrhu njegovog vlastitog dobra kojeg nije svjestan, ako je to protivno njegove volje. Eskapizmi bilo u obliku umjetničke fikcije ili neke ovisnosti su samo najbolji primjer. Usprkos tome, smatram da postoji opravdana mogućnost kritizirati eskapizam ako nečiji eskapizam donosi štetu drugima. Jedna je stvar osuđivati eskapizam zato što netko provodi svoje vrijeme na način koji mi smatramo da je pogrešan, a druga je stvar osuditi ovisnika koji svoj eskapizam financira krađom ili nasiljem. Ako osuđujem nasilje koje je rezultat eskapizma ne djelujem narcisoidno, nego postupam iz zabrinutosti za sebe i druge koji ne žele biti žrtve nasilja. Ali nasilje prema drugima uzrokovano ovisnošću nije situacija s većinom slučajeva kada je sredstvo eskapizma fikcija poput video igara, filmova ili književnosti.

Eskapizam nije nužno jedina stvar kojoj fikcija može poslužiti, postoji mogućnost da umjetnost osim eskapizmama može poslužiti i kao odgojno sredstvo, kao što je to primjerice vjerovao Platon. Odgoj je vrsta učenja, a učenje koje može pomoći da ojača pojedinca je ono što imam na umu kao uvod u posljednju temu mojeg rada, a to je samorazvoj.

4. Samorazvoj

Pojam blizak pojmu samorazvoja je pojam „osobnog razvoja“ definiran: „kako se sastoji od aktivnosti koje razvijaju sposobnosti i potencijal osobe, grade ljudski kapital, olakšavaju zaposlivost i poboljšavaju kvalitetu života i ostvarivanje snova i težnji“; a obuhvaća aktivnosti razvoja samosvijesti, znanja o sebi, učenje i razvoj vještina, snaga i talenata, ali i poboljšanja zdravlja, bogatstva ili socijalnog statusa²⁴. Osobni razvoj nije pojam koji bih poistovjetio s pojmom samorazvoja, ali je koristan korak u boljem definiranju pojma. Glede osobnog razvoja,

²³ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche/>

²⁴ „Personal development“, *Wikipedia*
https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_development

prvi dojam koji dobivam od definicije s *Wikipedije* je njezin fokus iskorištavanje i zarvijanje tržišnog potencijala pojedinca, dok je druga usmjerenost na poboljšavanje kvalitete života pojedinca. Članak na *Wikipediji* kao porijeklo ideje među ostalima navodi Aristotela i konfucijanizam²⁵, što su i filozofski korijeni koji su dobri kao filozofski uvod u problem.

Routledgeova enciklopedija filozofije nema pojam samorazvoja ili osobnog razvoja, ali zato postoje članci „Sebe kultivacije u kineskoj filozofiji“ i „Sebe realizacije“. Članak „Sebe kultivacija u kineskoj filozofiji“ obuhvaća ranije navedeni konfucijanizam, ali i ostale kineske filozofske škole poput daoizma ili kineskog budizma. U kineskoj filozofiji primjećuje se snažan socijalni aspekt, pa je takav naglasak i na sebekultivaciji posebice u konfucijanizmu. Navodi se kako sebekultivirajući pojedinac na kojem konfucijanizam inzistira nije izoliran, nego centar odnosa i društvenih uloga. Autor članka Tu Wei Ming nudi dobar argument za opravdavanje ove usmjerenosti na socijalni aspekt, a to je naturalistički i spiritualistički pogled kineske filozofije koja sagledava čovjeka kao društveno biće, ali i kao takvo dio šireg svemira. Dok su ideje koje sebekultivaciju čine mogućom čovjekova namjera da se sebekultivara kroz trud i učenje²⁶. Intencionalnost, trud i učenje su ideje na koje ću se kasnije vratiti, za sada je zanimljivo vidjeti da socijalni aspekt igra važnu ulogu i u modernom pojmu osobnog razvoja, kao i kineskog konfucijanizma, ali i kod ranije navedenog Aristotela.

Socijalnu, to jest kolektivističku narav Aristotelove filozofije navodi i Mark Evans u svojem članku o sebe-realizaciji, koju definira kao: „razvoj i izražavanje karakterističnih atributa i potencijala na način da razumljivo pokaže zbiljsku narav subjekta... Što tvori „zbiljsku narav“ je ključna varijabla od koje postaju mnogi različiti koncepti sebe-realizacije. Oni mogu biti ugrubo grupirani u dvije vrste: 1) „kolektivni“ gdje je sebe-realizirajući stil života bio on isti za sve ili specifičan za osobu ili skupinu, na kraju moguće definirati jedino unutar konteksta, a možda i s referencom za zajedničku svrhu, kolektivnog društvenog tijela; 2) „individualistički“ u kojoj sebe-realizacija osobe nema nužne povezanosti sa ciljevima određene zajednice“²⁷. Prema Evansu, Aristotelova moralna i politička filozofija koja je iznimno zaslužna za razvoj teorije sebe-realizacije je izrazito kolektivistička, i to iz dva aspekta. Prvo, Aristotel vjeruje da ljudi posjeduju jedinstveno i jedino stanje bitka, život djelovanja vođenih razumom kao *telos* to jest cilj svakog ljudskog djelovanja; drugo, kao jedino moguće ostvarenje toga cilja vidi socijalni život u grčkom polisu²⁸. Ideju društvenog i

²⁵ Isto.

²⁶ Tu Wei Ming, „Self-cultivation in Chinese philosophy“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

²⁷ Mark Evans, „Self-realization“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

²⁸ Isto.

političkog života u grčkom polisu smatram posebnom manifestacijom ove ideje kolektivističkog shvaćanja sebe-realizacije, kao naglasak stavljen na društveni aspekt kao bit čovjekove egzistencije i rada na sebi od početka razmišljanja o ideji sebe-razvoja. Ne zanemarujući socijalni aspekt, moje razmišljanje sebe-razvoja je bliže individualističkom poimanju sebe-realizacije nego kolektivističkom. Potrebno je razjasniti razliku između pojmova „sebe-kultivacije“, „sebe-realizacije“, „osobnog-razvoja“ i „samorazvoja“. Osobni razvoj i samorazvoj nisu pojmovi koje bih poistovjetio, prije svega zbog toga što se jedno temelji na ideji „osobe“, a drugo ideji „sebe“, i stoga je bliža pojmu ega. Jednako tako, „realizacija“ je poprilično udaljenija od pojmova „kultivacije“ i „razvoja“, koji su također udaljeni jedan od drugoga. „Realizacija“ nasuprot „razvoju“ i „kultivaciji“ podrazumijeva neku dovršenost, konačnost. Za ovaj rad sam odabrao izraz samorazvoj, i stoga su njegove ključne sastavnice prvenstveno ovaj subjektivni element povratka subjekta na samog sebe, kao i ideja razvoja kao rasta i napredovanja bez elementa konačnosti koji podrazumijeva sebe-realizacija, iako smatram da je moguće i nju shvatiti kao jedan oblik samorazvoja. Samorazvoj u nastavku rada shvaćam unutar granica pojmova osobnog razvoja i sebe-realizacije, dakle aktivnosti koje razvijaju potencijal i sposobnost pojedinca uz mogućnost ostvarivanja karakteristične, ako ne nužno i istinite naravi pojedinca. Mogućnost samorazvoja prema mojem mišljenju treba razmatrati unutar teorije etike vrline, jer ideja samorazvoja počiva na ideji poboljšanja i razvoja određenih sposobnosti, što je jedan od ključnih odrednica klasične etike vrline poput ranije navedene Aristotelove i konfucijanske.

4.1. Etika vrlina

Etika vrlina je često smatrana kao jedna od tri glavne etičke teorije, uz deontologiju i konzekvencionalizam. Dok se deontologija poziva na dužnost kao glavnu vodilju moralnog djelovanja, a konzekvencionalizam na korisnost. Daljnja razlika između ovih filozofskih teorija, kao što to objašnjava Bernard Williams, je što etička vrijednost prve leži u ispravno djelovanju, druge u stanju stvari, dok je u etici vrline to dobra osoba. Deontologija i konzekvencionalizam nastaju stvoriti sustav pravila ili principa djelovanja koja bi omogućila pravilno djelovanje u specifičnim situacijama, etika vrline to ne može napraviti. Ona često mora sagledavati posljedice i ispravnost djelovanja koje bi dobra osoba trebala imati na umu u svom djelovanju. Etika vrline često usmjerava etičku teoriju dalje od tradicionalne moralnosti sistema sudova ili istina na psihologiju pojedinca koji moralno djeluje, te sagledava razne razloge koji mogu utjecati na djelovanje. Definicija same vrline u modernoj teoriji je ostala

bliska onoj koju je dao Aristotel – karakterne osobine stečene pomoću intencionalnog etičkog treninga, prikazane ne samo u djelovanju nego i u obrascima emotivne reakcije; gdje nije riječ samo o krutim navikama nego fleksibilnima u primjeni praktičnog uma, a mjesta gdje se ne slaže s Aristotelom jesu temelji, sadržaj, jedinstvo i stvarnost vrlina²⁹. Smatram da je različite koncepcije samorazvoja možda je najprikladnije sagledavati unutar teorije vrline etike vrline za razliku od deontološkog ili konzekvencionalističkog pogleda. U koncepcijama samorazvoja prisutna je ideje dobre osobe, ili bar bolje osobe što je vodeća vrijednost etike vrline. Dok su ideje ispravnog djelovanja ili korisnosti prisutne u njima, nisu odlučujući faktori. Dakako, moguće je govoriti o međusobnom ispreplitanju svih ovih etičkih teorija, ali u ovom radu me zanima prvenstveno ovo nastojanje pojedinca da kroz trening postane „bolji“, ne opća korisnost ili ispravno djelovanje.

Ovdje dolazim do problema, što znači „dobra“ ili „bolja“ osoba? Ostaviti ću po strani pitanje da li vrijednost može uopće biti drukčija nego subjektivna, jednaki prigovor se uostalom može uputiti ideji dužnosti ili opće korisnosti, ideje opće korisnosti i što je dužnost napraviti variraju. Svatko se slaže da treba težiti dobru, neslaganje dolazi oko toga što čini dobro. S obzirom na temu samorazvoja, i s time naglasak na sebstvu, smatram da je najprikladnije razmatrati o tome da li pojedinac ostvaruje vlastitu subjektivnu ideju dobra, ovo je potaknuto ujedno i mojim slaganjem s tezom Maxa Stirnera da je svako djelovanje u konačnici egoistično, iako to ne znači da je nužno i samo egoistično³⁰. Osim ideje subjektivnog napretka, u manjoj mjeri me zanima i da li postoji mjerljivo usvajanje konkretnih vještina. Ovime završavam općenitu analizu ključnih pojmova i prelazim na konkretnu problematiku agresiju u videoigrama kao sredstvo eskapizma i samorazvoja.

5. Eskapizam agresije

Nasilje i agresija u videoigrama može se smatrati modernom manifestacijom eskapizma u nasilju i agresiji kroz povijest. Ali umjesto usporedbe nasilne ili kompetitivne videoigre s primjerice gladijatorskim borbama starog Rima ili nogometnom utakmicom, primjerenije je razmatrati kako videoigre služe kao eskapizam i razloge za taj eskapizam. Prvi smisao eskapizma o kojem se može govoriti je eskapizam od životnih problema. Bijeg od životnih

²⁹ Williams, Bernard. „Virtues and vices“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

³⁰ Max Stirner, *Jedini i njegovo vlasništvo*, Centar za kulturnu djelatnost Saveza socijalističke omladine, Zagreb 1976, str. 32.

problema, bilo nasilja u obitelji ili teške ekonomske situacije je jedan od najčešćih razloga za eskapističkom moći umjetnosti, u kojem su videoigre samo najnoviji umjetnički medij. Ovdje upotreba specifično agresivnih umjetničkih formi, poput žanra horora ili akcijskih videoigara je ono što može izazvati moralnu paniku i sumnju prema eskapistu koji je koristi, ali ostaje činjenica da većina osoba koja uživa u takvoj umjetnosti nema teške životne probleme, niti čine nasilna kriminalna djela. Napomena: životni problemi ne moraju nužno biti teški poput nasilja u obitelji ili siromaštva, iskustvo lošeg dana, svakodnevne sitne neugodnosti su također oblik životnih problema. Ovdje upotreba eskapističke umjetnosti može olakšati te životne probleme, ali ujedno i pružati uvid u njihovo rješavanje, iako je to nešto što se tiče ideje samorazvoja kroz videoigre, o čemu ću govoriti kasnije. Sada se postavlja pitanje, zašto baš agresivne videoigre mogu služiti kao eskapističko sredstvo? Kratki odgovor leži u njihovoj iznimnoj dostupnosti. Članak „Potrošači Sjedinjenih Država troše rekordne iznose na videoigre u 2020., izvještava NPD“ govori o tome kako je pandemija COVID-19 utjecala na potrošačke navike Amerikanaca, i koji su zbog nje potrošili više novaca, a vjerojatno i vremena, na videoigre. Ostavim li po strani primjera kako teškoća pandemije može izazvati potrebu za eskapizmom, ono što je zanimljivije jest izvješće NPD-a o najprodavanijim igrama u Sjedinjenim Državama, od kojih se samo jedna igra, *Animal Crossing: New Horizons* tvrtke Nintendo možda ne bi mogla smatrati agresivna prema standardima ovoga rada³¹. Ne agresivne videoigre postoje i prisutne su kao što to prikazuje primjer *Animal Crossinga*, ali agresivne igre su mnogo prisutnije na tržištu, pogotovo kada su u pitanju popularni naslovi s velikim budžetom. Ovo je uzrokovano poviješću tržišta videoigara i marketingu koje daje prednost brendovima velikih tvrtki poput Nintenda, ali to je skretanje s teme mogega rada.

Dok se zbog potrebe za bijegom od životnih problema eskapizmom može tražiti u najdostupnijoj stvari, meni se postavlja pitanje dali postoji i ciljana potreba za agresijom kao eskapističkim sredstvom? Odgovor je bez sumnje da, i ovdje agresivne, dakle nasilne ili kompetitivne videoigre, nisu korištene zbog svoje dostupnosti, nego upravo zbog svojeg sadržaja. Dakako, postoji mogućnost da je i u bijegu od životnih problema agresivan sadržaj ciljano odabran, ali ovdje imam prije svega na umu eskapizam od dosade, a ne teškoće. Videoigre nisu jedinstvene po tome, i umjetnost kao sredstvo uzbudljivog eskapizma je nešto što je primijetio još Nietzsche u *Radosnoj znanosti*, kada u aforizmu 86. govori o kazalištu.

³¹ Jon Porter, „US consumers spent record amounts on video games in 2020, NPD reports“, *The Verge*. 15. 01. 2021.

<https://www.theverge.com/2021/1/15/22233003/us-mpd-group-video-game-spending-2020-record-nintendo-switch-call-of-duty-animal-crossing-ps5-ps4>

Nietzsche govori kako umorni poslovni ljudi uvečer odlaze u kazališta upravo zbog ove eskapističke potrebe za uzbuđenjem i dramatičnosti koje njihov vlastitom životu nedostaje, te zajedljivo pita – što će junacima drama, čiji je život dramatičan, drama u kazalištu³²? Film Johna McTiernana *Posljednji akcijski junak* iz 1993. igra se s ovom idejom, kada njegov protagonist, filmski akcijski junak koji čarolijom iz filma dolazi u stvarnost, uživa u tome što sa ženom iz stvarnosti može samo voditi ugodan razgovor umjesto toga da mu postane avantura za jednu noć, kako zahtijevaju konvencije akcijskih filmova.³³ Nietzscheova teza navodi na to da eskapizam umjetnosti služi udovoljavanju potreba koje ne možemo pronaći u stvarnosti, stoga postavljam pitanje, koje su potrebe koje može zadovoljiti ili zašto se traži – agresija?

Prva stvar koja dolazi na um je upravo ono na što navodi Nietzsche u svojem komentaru o kazalištu i dosadnom, iscrpljujućem životu u modernog kapitalizma, a to bih možda najbolje mogao definirati kao potrebu za uzbuđenjem. Ovdje potraga za agresijom cilja prije svega na potrebu za borbom zbog uzbuđenja i akcije koju pruža, ali ne bi bilo netočno odbaciti i ciljanu potragu za nasilnom estetikom zbog kurioziteta i neobičnosti koju ona pruža. Ovo bih razlikovao od ciljanog igranja nasilnih videoigara zbog sadističkih poriva samog igrača, koji ne moraju nužno biti oni sadističkog sociopata. Vjerujem da je sadizam prisutan u mnogo većem broju ljudi nego što bi si društvo to željelo priznati, potraga za nasilnom i grotesknom tematikom može biti motivirana njezinom egzotičnošću ili mističnošću, ali čak i filozofskim promišljanjem o divljoj ili mračnoj strani čovjekove psihe. U svakom slučaju, uz iznimku sadizma, ovdje je riječ o potrazi za uzbuđenjem koju stvarnost pojedincu ne može pružati, stoga vrijedi pogledati kako videoigre tu mogu poslužiti.

Makar se agresija, bilo u primarnom smislu ovog rada kao borba i natjecanje, ili nasilje može ciljano tražiti u videoigrama, ono može imati mnogo oblika ovisno o žanru. Ali kada je riječ o videoigrama, problem žanra nije tako jednostavan kao što je primjerice u književnosti ili filmu. Dok žanr u tim umjetnostima označava tematiku, primjerice kriminalistički film ima temu povezanu s kriminalom, bilo njegovim istraživanjem ili činjenjem; žanr kriminalistička igra bi se prije pozivao na način igranja sličan popularnom serijalu *Grand Theft Auto*, pod kojim prije svega mislim na naslove od *Grand Theft Auto 3* iz 2001. do *Grand Theft Auto V* 2013. godine, izdavačke kuće Rockstar Games, iako je klasificiran kao action-adventure (hrv. akcijska avantura) ili open world (hrv. otvoreni svijet) zbog načina igranja igre, odnosno mehanike slobode i veličine svijeta koji posjeduju. S druge strane, Remedyeva igra *Max Payne*

³² F. Nietzsche, *Gay Science*, #86, str. 87.

³³ John McTiernan, *The Last Action Hero*, USA, Columbia Pictures, 1993.

iz 2001. istog izdavača, ili *Sherlock Holmes* igre studija Frogwares, poput *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* iz 2014. godine, usprkos tome što su kriminalističkog žanra po svojoj tematici češće bivaju svrstani u žanr third person shootera (hrv. pucačina iz trećeg lica) odnosno avantura, zbog načina igranja. Ali usprkos ovome, još uvijek se može dogoditi da se igre svrstavaju u neki žanr i zbog njegove tematike poput filmova i književnosti. Dok ovo nužno ne postavlja pitanje treba li odabrati jednu od ove dvije klasifikacije ili o valjanosti samog koncepta umjetničkog žanra, smatram da je za potrebe mojeg rada korisno imati na umu obje klasifikacije, zbog toga što subjektivni ukus može birati i po načinu igranja, kao i tematskom fokusu. Tako primjerice pojedinac koji voli akcijske igre može biti nezainteresiran za neki naslov akcijskog žanra zbog njegove nerealističnosti, ili zbog prevelike realističnosti. S obzirom da je naglasak na agresiji shvaćenoj kao borbi, natjecanju i suočavanju, smatram da je primjerenije sagledavati primarno žanr shvaćen kao način igranja igre nego kao tematski fokus, iako se radi analize eskapizma i on treba sagledavati.

6. Želja za igrom

U svom članku iz 2005. „Psihologija iza igara“ Anders Hejdenberg poziva se na tezu psihologa Abrahama Maslowa o piramidi potreba, prema kojoj ljudi trebaju prije svega ispuniti nužne potrebe – fiziološke potrebe nužne za preživljavanje (hrana, voda, san, kisik), potrebu za sigurnošću, socijalne i ljubavne potrebe, niže i više potrebe samopoštovanja; nakon čega dolaze potrebe potrebne za rast – kognitivne potrebe (za učenjem, istraživanjem, učenjem, avanturom, uzbuđenjem), potreba za samorealizacijom i konačno potreba da pomognu samorealizaciju omogućiti drugima. Hejdenberg nadalje navodi djelo Rogera Calloisa *Čovjek, igra i igre* koji klasificira iskustvo unutar igara na natjecanje, prilika ili nasumičnost, vrtoglavicu i pretvaranje, te potencijalnim užitkom koji proizlazi iz njih – natjecanje pruža mogućnost razvoja vještine da se pobijedi protivnik; djelatnosti u kojima nasumičnost prevladava pružaju mogućnost da se pokuša maksimalizirati prilika za pobjedu ili minimalizira element nasumičnosti, kao i uzbuđenja koje dolazi iz pokušaja pogađanja; vrtoglavica pruža mogućnost poremećaja uobičajene percepcije svijeta koje rezultira ugodnim stanjem vrtnje, poput vožnje u lunaparku; pretvaranje pruža užitak posjedovanja osobina koje nemamo u stvarnosti. Hejdenberg želi također povezati koncept protjecanja psihologa Mihalya Csikszentmihalyia, tvrdeći da je iznimni užitak nekih igara je uzrokovan upravo ulaskom u ovo mentalno stanje gdje pojedinac postaje posve udubljen u neku aktivnost, i koristi maksimum svojih mogućnosti u njoj. Navodi osam karakteristika koje su nužno za ovo stanje: 1) djelatnost

mora biti umjereni izazov za pojedinca, to jest ona mora biti izazov pojedincu, ali istodobno pojedinac mora posjedovati vještinu riješi izazov; 2) potrebna je koncentriranost na ono što radi; 3) potreba za jasnim ciljem te djelatnosti; 4) konstante povratne informacije o napretku; 5) duboka udubljenost koja oslobađa od svakodnevnih briga; 6) nužnost kontroliranja okoliša; 7) izostanak samo-refleksije; 8) promijenjena percepcija vremena³⁴. Hejdenberg i njegovi izvori pretpostavljaju da je potraga za užitkom centralni motiv ljudskog djelovanja, i ovisno o tome koliko široko se užitak shvati, to je uistinu točno. Ove jednostavne pretpostavke mogu se prihvatiti kao generalni motivi ljudske želje za igrom, iako potreba za agresijom biva samo djelomično pokrivena. Objašnjenje užitka koji proizlazi iz natjecanja kao i stanje protjecanja objašnjavaju privlačnost rješavanja izazova, borbe i natjecanja; natjecanje i izazovi pružaju iskustvo avanture i osjećaje uzbuđenja; te u konačnosti pružaju mogućnost samorealizacije. Ovo objašnjava borbu i natjecanje kao agresiju, ali ne objašnjava privlačnost nasilja koje je često rezultat te borbe i natjecanja. Sadističko uživanje u tuđoj boli je jedno od objašnjenja, ali dok nasilje podrazumijeva bol, pojedince koje privlači ili fascinira fiktivno nasilja ne privlači ili fascinira i tuđa patnja. Iako postoji neugodna mogućnost da je sadistički užitak povezan s moralom i osjećajem za pravednost pojedinca, ali to je problem o kojem ću kasnije govoriti.

Filozofsko objašnjenje želje za igrom i natjecanjem koje bih posebno izložio je Nietzscheov koncept volje za moći. Volja za moć je uglavnom tumačena kao volja za kompetencijom ali i gospodarenjem svime u okolini, kao i temeljnim načelom svog živog svijeta, iako je ovo zadnje upitno tumačenje kako to navodi Maudemarie Clark u svom članku o Nietzscheu, zbog toga što se priroda time antropomorfizira i generalizira, što je protivno mnogim Nietzscheovim tezama³⁵. U svakom slučaju, volja za moć u Nietzschea pokriva želju za savladavanjem izazova i vještina, kao i avanturom, te je zbog toga iznimno korisna i važna teza za tumačenje eskapizma kao i samorazvoja. Usto, kao što to Clarke navodi, uživanje u nasilju nad drugima može se objasniti kao manifestacija volje za moć, kao sredstvo kojim oni koji se osjećaju bespomoćni mogu povratiti osjećaj moći, demonstrirajući svoju moć nad drugima³⁶.

³⁴ Anders Hejdenberg, „Psychology Behind the Games“, *Gamasutra*, 26. IV. 2005.

https://www.gamasutra.com/view/feature/130702/the_psychology_behind_games.php

³⁵ Maudemarie Clark, „Nietzsche, Friedrich“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Routledge, New York, 1998.

³⁶ Isto.

7. Kritika agresije kao eskapizma u videoigrama

Određene videoigre pokušale dekonstruirati nasilje, borbu i ubijanje koju igrač čini u njima u službi vlastitog eskapističkog užitka. Dok su mnoge igre, pogotovo one koje pripadaju takozvanom žanru igara igranja uloga, nudile igračima više načina da pristupe problemu, moralne izbore s dobrom ili lošom opcijom; propitivanje agresije kao eskapizma u samom žanru videoigara nije česta pojava usprkos tome što se pojavljuje relativno rano u modernoj povijesti videoigara. Prvi iznimno popularni naslov koji je propitivao i kritizirao igračevo uživanje u nasilju i ubijanju u igrama je serijal *Metal Gear* autora Hidea Kojime iz izdavačke kuće Konami. Usprkos tome što je tematikom vojno špijunska znanstvena fantastika, serijal je uvijek posjedovao antiratnu poruku, ali istodobno i prozivao igrača zbog igranje igara takve tematike kao i velikog broja ubijenih protivnika u njima. Ovo je postignuto igranjem s granicom između fikcije i stvarnosti, takozvanim četvrtim zidom; kao i računanjem na poistovjećivanje igrača s likom. Zbog ovog poistovjećivanja, kada antagonisti u trećem dijelu serijala, *Metal Gear Solidu* iz 1997., prozivaju protagonista Snakea da svoje uživanje u ubijanju pokušava moralno opravdati time da izigrava poslušnog vojnika koji slijedi zapovjedi misleći da time spašava svijet, to ujedno i igra proziva samog igrača zbog uživanja u eskapističkom nasilju koje videoigre pružaju. Međutim usprkos ovoga kao i antiratne naracije, igra nudi svoj eskapističke elemente kao i oblik agresije kao eskapizma. Prije svega tu je narativni element velike avanture koja istovremeno kombinira elemente špijunskih filmova poput starih *James Bond* naslova, kao i akcijskih filmova poput serijala o *Rambu* ili *Bijegu iz New Yorka* Johna Carpentera, , što i ne začuđuje s obzirom na Kojiminu ljubav prema filmskoj umjetnosti. S druge strane, ostaje činjenica da samo prozivanje zbog ubijanja unutar same igre ne ispada posve uvjerljivo s obzirom da sam serijal pripada takozvanom žanru igara šuljanja, gdje nije cilj ubiti protivnike, koliko neopaženo proći kroz prepreke i obaviti zadatke. Igra svojim dizajnom usmjerava igrača prema minimaliziranju prolijevanja krvi i ocjenjuje njegovu uspješnost na temelju neprimjećenosti i što manjem broju ubijenih protivnika. Od *Metal Gear Solida 2* postoji mogućnost da igrač završi igre bez da ubije i jednog protivnika dok *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, kvalitetom smatran vrhuncem serijala, sadrži sekciju gdje se igrač mora suočiti s duhovima svih neprijatelje koje je tijekom igre ubio, čineći je znatno težom ako je tijekom svog igranja igrač ubio mnoge protivnike. Stoga osuda igračeve želje za borbom i ubijanjem koja je snažna u prvom i drugom *Metal Gear Solidu* dovodi do ludonarativne disonance, razlike između naracije i samog igranja, ako igrač nastoji biti što uspješniji u igri,

ali istovremeno se može reći da zaista i zagovara svoju antiratnu poruku i kroz samu tehniku igranje igre.

S obzirom da pod agresijom razmatram svako natjecanje i borbu unutar igre, prikradanje umjesto nasilne borbe također mogu smatrati njezinim oblikom, tako da serijal *Metal Gear* dekonstruira samo nasilne oblike agresije kao eskapizma, što je možda i zajedničko svim pokušajima dekonstrukcije u igrama. Mehanički gledano, i druge igre šuljanja nagrađuju nenasilno ili igranje s što manjom količinom nasilja, iako ovo ne čine zbog moralnih uvjerenja kao što to čini *Metal Gear*. Fantastični serijal *Thief*, gdje je igrač u ulozi profesionalnog kradljivca Garretta, na većim razinama težine ne dopušta ubijanje ljudskih likova, ali ovo je objašnjeno Garrettovim profesionalizmom i pragmatičnosti – vrhunski lopov ne bi trebao imati potrebe za ubijanjem, iako sam Garrett možda ima i (od sebe) skrivene razloge motivirane suosjećanjem. Sličan je slučaj sa serijalom *Hitman*, gdje igrač umjesto profesionalnog lopova, preuzima ulogu plaćenog ubojice, agenta 47. Dok je po samoj svojoj tematici ubijanje nužno, u *Hitmanu* je metoda pristupa u skoro svakoj misiji ostavljena posve slobodna igraču, uz specifična ograničenja lokacije. Ali kao i *Metal Gear*, *Hitman* ima sustav ocjenjivanja svakog nivoa gdje se nagrađuje tihi i profesionalni pristup bez nepotrebnih (pogotovo nedužnih) žrtava, gdje se vrhunska vještina igrača nagrađuje najvišim naslovom silent assassina, to jest tihog atentatora, koji odgovara kanonskom narativnom pristupu Agentu 47. Ali slično kao i s Garrettom, u slučaju nisu moralna uvjerenja o svetosti života koje Garrett duboko u sebi možda čak i posjeduje, već čista profesionalnost i pragmatizam, s obzirom da nedužne žrtve i svjedoci postavljaju dodatne probleme. S druge strane, u *Hitman* serijalu mete atentata su skoro u potpunosti internacionalni zločinci ili teroristi, opasne i nemilosrdne osobe; dok su klijenti agencije za koju Agent 47 radi često tajne službe raznih zemalja ili obitelji žrtava koje te zločince ne mogu eliminirati legalnim putem. Ali igre šuljanja nisu igre koje univerzalno ciljano propituju ili kritiziraju eskapizam nasilja i borbe unutar videoigara kao što je to učinio serijal *Metal Gear*, štoviše, one nude svoji oblik eskapizam upravo u skrivanju i nadmudrivanju protivnika, ako ne nužno svojom tematikom poput onom špijunskog žanra. Česta je pojava miješanja žanrova igre šuljanja s horror igrom gdje igrač postaje skoro ili posve bespomoćan pred virtualnim protivnicima, primjerice *Amnesia* serijal Frictional Gamesa, gdje je zabava koja proizlazi iz igre upravo u skrivanju od tih protivnika. Element natjecanja i ovdje ostaje, ali je zanimljivo je da užitak ne proizlazi iz igračeve nadmoći unutar igre, nego upravo suprotno, iz njegove slabosti prema njegovim protivnicima. Moguća interpretacija je da ova nemoć i slabost predstavljaju izazov igraču, a trijumf nad tim izazovom proizvodi u igrača

možda još veći osjećaj moći nego što bi to učinila totalna nadmoć igrača nad svojim protivnicima.

Pokušao bih pokazati još jednu kritiku agresije koja se može pronaći u *Metal Gear* naslovima kao poveznicu s drugim oblikom eskapizma agresije, ali ova se nalazi u njihovoj antiratnoj naraciji, a ne samim mehanikama. Najbolji primjer za to je ranije navedeni *Metal Gear Solid 3*, smješten u 60-ete godine 20. stoljeća, razdoblje Hladnog rata, gdje elitni komandosi Zapadnih saveznika i Sovjetskog Saveza, koji su bili saveznici i suborci za vrijeme Drugog svjetskog rata zbog novih političkih prilika postaju neprijatelji. Jedna od ključnih likova poziva se na ovo, i propituje ideju vječnih neprijatelja. Ovo navodim zato što je ideja neprijateljstva i pravednog rata ono što dovodi do opravdavanja nasilja, i to ne mislim samo na videoigre, nego i u stvarnosti. Neprijatelj je onaj drugi, onaj zao, onaj za koga moralna dužnost ili obzir ne vrijedi. Ovo posebno vrijedi u umjetnosti, gdje su protagonisti često prikazani kao moralno superiorni, bilo time da je njihovo djelovanje prikazano kao moralno ispravno ili je riječ o antijunacima koji makar nisu nužno ispravni, predstavljaju bolju ili manje zlu opciju od antagonista. Videoigre slijede ovaj narativan model, te agresija u njima često biva opravdana upravom time. Ali postoji i drugi aspekt toga, da nasilje i borba ako je usmjereno protiv zla nije samo opravdanje, nego i ciljani eskapizam. Ideja borbe protiv zla i trijumf nad njime predstavlja fantaziju koja se ne može često doživjeti u stvarnosti, i time predstavlja možda najviši oblik eskapizma, pogotovo ako je nasilno. Ali je li ovo samo nihilističko bježanje od svijeta kakav jest, ili tu postoji možda neki drukčiji motiv, poput korištenja borbe unutar fikcije kao nacrtu za promijene u stvarnosti? Odgovor vjerujem ovisi o pojedincu, ali ovdje nije problem u eskapizmu, koliko o fantastici na kojoj počiva – borba protiv zla. Kao što sam ranije rekao, ako se neprijatelja prikazuje zlim i dehumanizira, tako ga se čini opravdanim za uništenje ili mučenje. Prikaz u fikciji nije nikako jedini odgovoran za ovo, dehumanizacija neprijatelja počiva djelomično na ideološkoj bazi, moralu kao instinktu stada, kako ga je nazvao Nietzsche, to jest sustavu vrijednosti neke skupine ili društva radi njenog očuvanja³⁷. Ovo manipulira čovjekovim urođenim smislom za pravdu i dovodi ga do sadističkog uživanja u uništenju neprijatelja, ali i uživanja u vjeri u vlastitu moralnu ispravnost. Dok je u većini igara ovo bezazleno u pogledu ideje poticanja na rat ili mržnju zbog njihove fantastične prirode, postaje problem ako su naslovi donekle smješteni u realni politički kontekst, poput serijala *Metal Gear*. Poput bilo koje umjetnosti, videoigre mogu poslužiti kao sredstvo ideološke propagande, i zbog ovoga se ne mogu smatrati kao jedino sredstvo opasne propagnade.

³⁷ F. Nietzsche, *Gay Science*. #116, str. 114.

Ali dok je *Metal Gear* serijal uglavnom slao suprotnu poruku, rane 2010-e dovele su do popularnosti takozvanih „modern military shootera“, pucačina s temom suvremenih vojnih akcija, koje su bile kritizirane od nekih, poput popularnog humorističnog kritičara videoigara Ben „Yahtzeeja“ Croshawa za promoviranje američkog imperijalizma i glorificiranje vojske. Croshaw je u svojem tipičnom satiričnom stilu punom vulgarnog humora bio veoma kritičan prema popularnim naslovima *Call of Duty: Modern Warfare 3* i *Battlefield 3* iz 2011. godine³⁸, dok je za svoju najdražu igru 2012. godine proglasio igru koja je propitivala upravo ovaj žanr, *Spec Ops: the Line*³⁹.

7.1. *Spec Ops: the Line* i odgovornost igrača

Spec Ops: the Line je igra Yager Developmenta iz 2012., žanrom pucačina iz trećeg lica, što je razlikuje perspektive prvog lica ranije spomenutih naslova *Call of Duty* ili *Battlefield* usprkos vojnoj tematici koju dijele. Kada je u pitanju *Spec Ops*, smatram da nema puno smisla govoriti o žanrovima s tehničke strane igre, jer ono što je važno je njezina priča i kako se igrač suočava s njom. Priča koja je makar smišljena kao reakcija na ovaj žanr, možda uspijeva propitivati samo igranje nasilnih videoigara uopće. Zanimljivo je kako usprkos tome što su ljudi poput Croshawa osudili žanr vojnih pucačina s političke strane, glavni scenarist igre Walt Williams navodi kako ovo nije bio cilj, nego je u pitanju bio njegov odgovor na nerealnost i spektakl nasilja unutar takvih igara. Nastojao je preokrenuti prikaz rata kao zabavnog parka kao i ideju da vještina ubijanja nekog čini junakom. Usprkos neutralnosti prema pro-ratnoj ili anti-ratnoj politici, htio je rat prikazati kao užasno iskustvo koje je u stvarnosti, i da igrač osjeti neku drugu emociju osim uzbuđenja i zabave, nakon borbe ili ubijanja u igri, nastojeći stvoriti osjećaj da njegova djela imaju posljedicu⁴⁰. Propitivanje ideje nepromišljenog herojstva je jedna od glavnih tema igre, gdje su Williams i ostali scenaristi s jedne strane željeli prikazati kakve bi posljedice ponašanje poput junaka akcijskih igara s velikim brojem ubojstava imalo u stvarnosti, kao i ideju da nepromišljeno junaštvo može donijeti više štete nego korist⁴¹.

³⁸ Ben Croshaw, „Call of Duty: Modern Warfare 3“, *Zero Punctuation*
https://zeropunctuation.fandom.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3 (26. 04. 2021.)

³⁹ Ben Croshaw, „Top 5 of 2012“, *Zero Punctuation*
https://zeropunctuation.fandom.com/wiki/Top_5_of_2012 (26. 04. 2021.)

⁴⁰ Hollander Cooper, „Spec Ops: the Line – Learn about the story with lead writer Walt Williams“, *Gamesradar*. <https://www.gamesradar.com/spec-ops-line-learn-about-story-lead-writer-walt-williams/> (26. 04. 2021.)

⁴¹ Russ Pitts, „Don't be a hero – The full story behind Spec Ops: the Line“, *Polygon*.
<https://www.polygon.com/2012/11/14/3590430/dont-be-a-hero-the-full-story-behind-spec-ops-the-line> (26. 04. 2021.)

Priča igre inspirirana je romanom Josepha Conrada *Srce tame* kao i njegovom kulturnom filmskom adaptacijom *Apokalipsa danas* Francisa Forda Coppole, i preuzima osnovne koncepte iz njih – potraga za čovjekom u opasno, divlje područje kroz koju dolazi do suočavanja s čovjekovom mračnom stranom psihe. *Spec Ops* daje vlastiti i možda najmračniji spin na ovaj osnovni koncept, jer dok je u *Srce tame* protagonist bio samo svjedok užasa, u *Spec Opsu* su protagonist, satnik elitnih Delta snaga Američke Vojske Martin Walker, i igrač koji ga vodi osobno odgovorni za taj užas. Početak radnje počinje kao obična vojna akcijska priča smještena na neobičnu lokaciju, razrušeni i pijeskom prekriveni Dubai, da bi ubrzo promijenila klišejnu radnju stavljajući druge američke vojnike kao antagoniste. Glavni preokret događa se kada protagonist i njegov tim odluče iskoristiti kemijsko zapaljivo oružje bijeli fosfor i tu započinje mračniji dio narativa koji to postaje sve više što se igra približava kraju. Protagonist zapaljivim oružjem pogađa skupinu nenaoružanih civila misleći da su neprijatelji, osuđujući ih na bolnu smrt. Nemogućnost prihvaćanja odgovornosti za ovo što je učinio, protagonist krivi protivničku stranu i njihovog zapovjednika za ono što je učinio, te u svojoj potjeri za njim čini samo još više štete.

Pitanje prihvaćanja odgovornosti za svoje postupke je ključno pitanje *Spec-Ops: the Linea* koje želim ispitati. Ovo nije pitanje vezano uz neki specifični žanr videoigara, nego za nasilje u videoigramima općenito. Walker odbija prihvatiti odgovornost za svoje postupke u *Spec Opsu*, baš kao što su neki igrači odbili prihvatiti svoju odgovornost za nasilje koje se događa u toj igri. Da pojasnim, scena s bijelim fosforom koja se smatra onom koja definira cijelu igru je apsolutno nužna u smislu da igrač je igrač ne može nikako izbjeći ili promijeniti ako želi završiti igru. U nekim drugim igrama, poput žanrova igara igranja uloga ili takozvanih imerzivnih simulacija, primjerice *Deus Ex Ion Storma* iz 2000., igraču dan izbor ne samo metoda rješavanja problema nego i kako će se dalje odvijati radnja, jer njihovi različiti postupci imaju i različite posljedice po razvoj priče, ali to nije i slučaj s korištenjem bijelog fosfora u *Spec Opsu*, koji se uvijek mora dogoditi u priči igre. Argumenti na koji se neki igrači pozivaju je da u ovako strogo linearnoj situaciji nema smisla kriviti igrače kada je to situacija nužna za napredak u igri, na što opet postoji odgovor da je uvijek postojala mogućnost ne igranja igre dalje. Ako je ne igranje igre jedini *moralni izbor*, čemu onda igra?

Ovo pitanje može se gledati iz čisto ontološke pozicije i ispitati bit igre – je li bit igre u igranju? Ako je tako, a poruka *Spec Opsa* leži u ne igranju, je li *Spec Ops* loša igra? Ili *Spec Ops* možda nije samo igra? S druge strane, sukob igrača i odgovornosti na koju ih poziva igra može se zaista sagledati s ovog aspekta „nedostatka izbora“, ali takvo razmišljanje podsjeća na opravdanje „izvršavanja zapovjedi“ koje bi uporabili mnogi stvarni ratni zločinci. A može se

sagledati i sa strane da je posve licemjerno od strane proizvođača i scenarista iz Yagera da osuđuju igrača za igranje igre koju su sami napravili. Kao što primjećuje jedan blogger, u slučaju umjetničkih medija punih nasilja, krivi su svi – igrači/gledatelji/čitatelji/itd. što su željni konzumirati umjetnost punu nasilja, umjetnici što rade takvu umjetnost, velike kompanije zato što ih financiraju i na njima zarađuje, novinare zato što od toga rade senzaciju⁴².

Ovo su moguće interpretacije, ali ja bih se osvrnuo na dvije stvari. Prvo, scenarist Walt Williams je intervjuima naveo da cilj igre nije bio u zlonamjernoj kritici igrača, nego da ga se natjera na promišljanje zašto igra pucačine i o moralnost tog izbora, kao i povezivanje s krhkim emotivnim i psihičkim stanjem protagonista⁴³. Druga stvar, makar igrač možda nije želio ubiti nevine u igri poput *Spec Opsa*, ostaje činjenica da je igrač želio i izabrati igrati igru s ubijanjem i nasiljem. Makar je izbor igara u kojima igrač ne vrši nasilje znatno manji od igara u kojima vrši, nenasilne igre ipak postoje. Igrač je mogao izabrati igrati primjerice igru iz serijala *Sim City*, seriju igara gdje je igrač u ulozi gradonačelnika, igru rješavanja zagonetki, sportsku simulaciju vožnje. Umjesto toga, igrači biraju nasilne igre: *Spec Ops*, neku drugu pucačinu, igre drugih žanrova. To rade djelomično zato što „traže avanturu koju samo rat može donijeti“ kao to kažu eldarski rendžeri iz strateške igre *Dawn of War* Relic Entertainmenta iz 2004.⁴⁴ A ovakve avanture sa sobom donose uništenje i ubijanje, koji su barem u virtualnom obliku i zabavne. Ali zabava u samoj uzbudljivosti nasilja ili akcije ne mora nužno biti jedina želja, a tu *Spec Ops* pogađa bit, ono što se ne traži nije samo avantura rata, nego želja da se bude nešto što u stvarnosti nisu, junaci. Želja ovdje nije samo za borbom, agresijom, nego i uzvišenjem toga da je ta borba pravedna.

Spec Ops ukazuje na to što povezuje svako nasilje koje igrač odluči učiniti u videoigrama, a to je da je u konačnici učinjeno zbog njegovog izbora i s ciljem njegove zabave. Ovo može biti moralno prihvatljivo ili ne, ali to nije zato što igrač nije imao izbora. I s time bi trebao imati toliko poštenja da prihvati svoju odgovornost za fiktivno nasilje u službi eskapizma, bar toliko da dopusti valjanost filozofskog promišljanja o tome.

⁴² Sparky Clarkson, „The Invisible Hands“, *Ludonarratology*. <http://ludo.mwclarkson.com/2012/07/the-invisible-hands/> (1. 5. 2021.)

⁴³ Russ Pitts, „Don't be a hero – The full story behind Spec Ops: the Line“, Polygon. <https://www.polygon.com/2012/11/14/3590430/dont-be-a-hero-the-full-story-behind-spec-ops-the-line> (26. 04. 2021.)

⁴⁴ *Warhammer 40,000: Dawn of War*. Relic Entertainment, THQ, 2004.

7.2. Rat je opravdaniji od eskapizma?

Spec Ops je svakako poslužio kao dobro sredstvo za propitivanje moralnosti eskapističkog nasilja u videoigrama, ali nakon detaljnijeg razmišljanja nailazim na veliki problem logike koja stoji iza kritiziranja nasilja. Dok se slažem s pomalo egzistencijalističkim stavom da je igrač odgovoran za to što je izabrao igrati nasilnu igru kao zabavu, ne mogu se nužno složiti s logikom iza te kritike, koja pokušava to izjednačiti s ubijanjem iz zabave. Kada scenarist Williams navodi kako igra u jednom trenutku sugerira igraču ideju da je pucanje na osobu iz zabave manje moralno opravdano nego boriti se u stvarnom ratu, on s jedne strane sugerira da je rat opravdaniji od nasilne eskapističke umjetnosti. Ovo nije bio cilj scenarista, koji je samo htio natjerati igrača da malo promisli o tome što radi u videoigrama, kao i postići povezanost igrača s Walkerovim krhkim stanjem uma⁴⁵, ali ovo je tema koju želim malo pomnije analizirati.

Pitanje moralne opravdanosti rata je komplicirano pitanje, ali jedno na koje mogu ponuditi vlastiti odgovor. Rat je prema definiciji poznatog vojnog teoretičara Carla von Clausewitza: „samo nastavak politike drugim sredstvima“⁴⁶, a tema opravdanosti ubijanja iz političkih ciljeva je centralna tema filozofske rasprave *Pobunjeni čovjek* Alberta Camusa, gdje sam Camus smatra da nije moguće moralno opravdati takvo ubijanje. Preciznije, Camus smatra da se ciljano, proračunato ubojstvo ne može nikako moralno opravdati, iako se nasilje u borbi protiv nepravda nekada mora koristiti. U načelu se slažem s Camusovom procjenom, te razmatram ubijanje iz zabave i ubijanje u ratu analogno idejama nihilističkog i revolucionarnog ubojstva iz *Pobunjenog čovjeka*⁴⁷. Revolucionarno ubojstvo je ovo ubijanje iz cilja ostvarenja političke dominacije i vlastite totalitarne prevlasti, što je ujedno i nužna bit rata kao ostvarivanja političkih interesa. Proračunato ubojstvo protivnika opravdava se u svrhu političkih interesa, koji pak bivaju prikazani kao čin učinjen u ime pravednog ideala. S druge strane, ubijanje neprijatelja u ratu u samoobrani je upravo ovo neopravdano, ali nužno nasilje o kojem Camus govori. To nije nešto što može biti opravdano, nije nešto što se treba slaviti, to je nepravda koju činimo kako bismo spriječili goru nepravdu. Ubijanje iz zabave s druge strane odgovara nihilističkom ubojstvu, ubojstvu počinjenom iz vlastitih interesa koji i ne traži drugi razlog za njihovo opravdanje. Takav čin bez sumnje je čin okrutnog i sadističkog uma, ali je

⁴⁵ Pitts, „Don't be a hero – The full story behind Spec Ops: the Line“, *Polygon*.

<https://www.polygon.com/2012/11/14/3590430/dont-be-a-hero-the-full-story-behind-spec-ops-the-line> (26. 04. 2021.)

⁴⁶ Carl von Clausewitz, *O ratu*, Mozaik knjiga, Zagreb. 2010., str. 34.

⁴⁷ Albert Camus, *Pobunjeni čovjek*, Zora, Zagreb. 1976.

za razliku od revolucionarnog ubojstva bar iskren. Revolucionar koji ubija iz takozvanih „viših“ ciljeva i psihopat nihilist koji ubija iz zabave obojica u konačnici ubijaju iz vlastitih sebičnih interesa, i iz tih interesa spremni su koristiti se životom i slobodom drugog pojedinca kao sredstvom. Obojica su sebični ubojice, ali se nihilist bar ne pretvara da je nešto što nije, posjedujući vrlinu iskrenosti. Razumljivo, ne pokušavam opravdati ubijanje iz zabave ili nihilističko nasilje, nego ukazati na licemjerje opravdavanja ubijanja iz političkih ciljeva.

Stoga, logika osude ubijanja u svrhu zabave u eskapističkoj fikciji poput filmova ili igara, pogotovo kada fiktivni likovi koji su ubijeni nemaju skoro nikakvu osobnost, ne mogu smatrati težim za moralno opravdati nego vođenje rata u stvarnosti. Video igra *Cannon Fodder* (eng. Topovsko meso), nazvana prema žargonskom nazivu za vojnike koji se smatraju potrošnim resursom u svrhu pobjede u ratu, iz 1993. usprkos svom svojem crnohumornom nasilju pruža antiratnu poruku, te na zadnjoj stranici priručnika koji dolazi uz igru upozorava igrača da se ne igraju rata kod kuće, s obzirom da: „...je rat, kao što to *Cannon Fodder* demonstrira na šašav način, besmisleno trošenje ljudskih života i resursa. Nadamo se da to nikada nećete morati otkriti na teži način.“⁴⁸. Ubijanje dehumaniziranih fiktivnih likova ne može se smatrati jednako moralno teškim činom kao ubijanje fiktivnih likova s osobnošću. Dehumanizacija negativaca u fikciji može se smatrati problematičnim utjecajem ako fikcija ima ozbiljnu poruku, ali umjetnička sloboda dopušta da djelo bude dizajnirano kao puki, „neozbiljni“ eskapizam, jednako kao što dopušta da djelo odluči kritizirati ovakav eskapizam kao što je to učinio *Spec Ops*. Ponekad, kao što je to slučaj s *Cannon Fodderom* ova dehumanizacija i eskapističko nasilje može ujedno poslužiti i kao kritika stvarnog nasilja i ubijanja. Većina potrošača takvih fiktivnih eskapizama shvaća da je riječ o fikciji koja služi samo kao eskapistička zabava. Problem ubijanja fiktivnih likova koji imaju razvijenu karakterizaciju možda je malo kompliciranije pitanje koje zahtijeva vlastitu procjenu.

7.3. Nasilje prema likovima

Postoji li značajnija razlika u emotivnom i moralnom pogledu na nasilje prema likova bez karakterizacije i likova s dubljom karakterizacijom u fikciji, te kako to utječe na igrača koji može kontrolirati i sam vršiti to nasilja? Pretpostavljam da bi većina ljudi odgovorila na prvo s pitanje s odgovorom „da“, i reklo da postoji neka značajna razlika između prikaza nasilja prema likovima s dubljom karakterizacijom u odnosu na beznačajne, a često i bezlične likove.

⁴⁸ Sensible Software, *Cannon Fodder Instruction Manual*, Virgin Interactive Entertainment, London, 1993.

Poznati primjer iz popularne kulture je filmski serijal *Ratova zvijezda*, koji u svojim filmovima ima mnogo ubijenih likova koje utjelovljuju statisti, bilo da su to carski jurišnici ili pobunjenički borci, ali njihova smrt u gledatelja neće izazvati jaku emocionalnu reakciju poput smrti Dartha Vadera u *Povratku Jedijske*, upravo zbog njihove beznačajnosti i (u slučaju jurišnika) bezličnosti. Vjerujem kako je ovdje u pitanju ljudska sposobnost empatije i njezino smanjivanje i kad je biće koje je njezin objekt nepoznatije i udaljenije. Nedostatak karakterizacije dovodi do dehumanizacije i time smanjuje empatiju prema likovima. S druge strane opširna karakterizacija može također smanjiti empatiju prema liku ako ona služi u karakteriziranju lika kao zlikovca bez pozitivnih osobina, dovodeći do opravdanja nasilja koji junaci vrše nad njime. Nasuprot ovome, fiktivni zlikovci često znaju biti fascinantni, karizmatični ili zabavni za korisnika umjetničkog djela neovisno o težini zločina koje čine. Stoga nije nužno da negativna karakterizacija vodi u nedostatak empatije prema zlikovcu, ali dovodi do optužbi da previše simpatizira sa zločincem ili čak i potiče na imitaciju njegovih djela. Jedan od suvremenih primjera ovoga bile su kontroverze vezane uz film *Joker* iz 2019. gdje je došlo do stvaranja moralne panike upravo zbog ovih bojazni⁴⁹.

Dok nema sumnje da nasilni prizori privlače neke sadističke sklonosti u ljudima, ne vjerujem da su one nužno patološke. Osim toga, smatram da je više nego licemjerno smatrati prihvatljivim i ujedno uživati u nasilju nad negativcima, a osuđivati nasilje nad nevinim žrtvama. Pogotovo s obzirom da sama radnja fikcije u većini slučajeva ovisi o tome da nedužni ili likovi koji se smatraju pozitivcima/protagonistima dožive neke nedaće ili nepravdu kako bi se sama radnja mogla odvijati. Ovisno o temi umjetničkog djela, ova nedaća uključuje i nasilje. Ali ovo je ipak različito od uživanja u uništavačkom nasilju nad nedužnim likovima, jer dok protagonisti prolaze kroz nedaće, u većini slučajeva je narativna funkcija koju korisnici žele da iz njih izađu kao jači ili bolji likovi nego što su bili na početku. Uživanje u nedaćama nedužnih budi moralno zgražanje upravo zbog malicioznosti takvog čina u stvarnosti, ali eskapizam o svojoj funkciji je upravo bijeg od stvarnosti. Ovo je eskapizam uloge negativca, uživanje u fantaziji moći koju uloga negativca, kao onog koji u fiktivnoj radnji češće ima aktivnu ulogu, pruža. Kao što je Nietzsche rekao, nanošenje boli drugima činimo iz osjećaja moći, ali je ujedno i dokaz da mi sami još ne posjedujemo moć⁵⁰.

Vjerujem da je ovo primarni razlog za eskapizam negativca u videoigramu. Nije svatko tko se iživljava nad nedužnim žrtvama u videoigramu u opasnosti da postane sadist u stvarnom

⁴⁹Dani Di Placido. „The Strange Story of 'Joker', a Modern Moral Panic“, Forbes, 7. X. 2019.

⁵⁰ F. Nietzsche. *Gay Science*. #13, str. 38-39.

životu, češći razlog je upravo suprotan, da u virtualnoj stvarnosti ispunjava svoje sadističke tendencije. Ali pogrešno je shvaćanje da su svako nasilje i nepravda nad nedužnima za koju je igrač odgovoran samo u čistoj fantaziji moći ili sadističkom uživanju. Dok je ovo faktor kada se eskapizam traži u akciji i navali adrenalina, postoji cerebralniji aspekt ovoga, a taj počiva na uživanju u igranju uloga. Ovaj aspekt nije u uživanju u agresiji kao borbi i nasilju, nego u toj borbi i nasilju kao nečemu što pruža zanimljivu priču. Ovdje agresija nije cilj eskapističke zabave u videoigrama, nego samo sredstvo u njezinom ostvarivanju. Igrač koji uživa u igranju uloga ne mora nužno uživati u nasilju i borbi protiv nedužnih ili pozitivnih likova zato što ima sadističke ili sociopatske tendencije, nego zato što je osmislio određeni lik i njegov karakter te slijedi logiku njegovog karaktera. Ovo je primarno moguće upravo u igrama igranja uloga (eng. role-playing game), gdje igrač često može konstruirati lik, njegov izgled, vještine ali i moralna uvjerenja. U klasicima kompjuterskih igara igranja uloga poput serijala *Fallout* ili *Baldur's Gate* postoji mogućnost da igrač umjesto kao junak igra kao zlikovac, a ovaj izbor može biti motiviran zbog zabave u činjenju zlodjela unutar igre, ili zbog uživanja u slijeđenju logike lika kojeg su igrači dizajnirali, to jest smišljanja priče. Ovo je upravo povratak na borbu, to jest sukob u radnji kao ono što pokreće priču, i uživanje u samoj kreativnosti koja proizlazi iz oblikovanja priče. Dok je Hejdenberg govorio o pretvaranju kao jednom od užitaka koji se mogu naći u igri⁵¹ (zbog posjedovanja sposobnosti koji nemaju u stvarnosti), ovakav specifični oblik igranja uloga, nadilazi samo puko pretvaranje zbog distanciranja, a ne poistovjećivanja igrača i lika kojeg su stvorili. Igrač prestaje biti samo igrač u pukom natjecateljskom odnosu s igrom, nego ujedno postaje i kreativni umjetnik koji je i sam oblikuje.

Ali ovo je izbjegavanja ključnog pitanja, a to je li opravdanost kritiziranja igrača za eskapističko nasilje koje vrši nad fikcionalnim likovima pogotovo kada dolazi od strane videoigara? Ako idem gledati s nietzscheanske pozicije kao primarne perspektive ovog rada, moralna osuda je besmislena s obzirom da je moral, ili bar određeni oblici morala kao što to navodi Brian Leiter⁵², kritički napadnut od strane samog Nietzschea. Ali ovo nije spriječilo samog Nietzschea da kritizira i izrazi mišljenje o svim temama od politike do estetike. Ultimativno smatram da je kritika i prozivanje igrača za nasilje koje čini od strane same igre opravdano i posve dopušteno ako je to učinjeno iz istih motiva kao što je to učinio *Spec Ops the Line* – kako bi provocirao i potaknuo igrača da razmisli o svojim postupcima. Ova kritička osobina umjetnosti nije nešto je što će svi igrači prihvatiti upravo zbog toga što igre tretiraju

⁵¹ A. Hejdenberg, „Psychology Behind the Games“.

⁵² Brian Leiter. „Nietzsche's Moral and Political Philosophy“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 27. 2. 2020. <https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche-moral-political/>

kao puko sredstvo eskapizma, ali i još jednog motiva za eskapizam – prkosa. Jedan od razloga za igranje videoigara je što u njima igrač može činiti ono što je u stvarnom životu nemoguće, ali i zabranjeno. Ako se igraču nešto zabrani u igri ili ga se za neku akciju kritizira vjerojatnije je da će na to reagirati s buntom nego prihvaćanjem kritike. Ali dok se u pobuni mogu pronaći plemeniti razlozi, kao što to analizira Albert Camus u *Pobunjenom čovjeku*⁵³, ne bih rekao da se ista može pronaći u virtualnim pobunama, prije bih rekao da su ove „pobune“, ili preciznije rečeno jadni inati, motivirani upravo time što u virtualnom svijetu za svoje akcije ne moraju odgovarati. S te strane je posve uzaludna kritika eskapizma koju u sebi sadrže *Spec Ops* ili *Undertale*, još jedan Croshawov favorit. Ali ovo nikako nije promašena ili posve uzaludna kritika. Jedan od razloga koji virtualnu agresiju čine tako primamljivom nije samo u tome što se za nju ne treba odgovarati, nego u tome što akcije nemaju trajnih posljedica. Kada bi ubijanje u videoigrama imalo stvarne posljedice, ne bi bilo toliko primamljivo, jer je stvarno nasilje zastrašujuće i odvratno mnogo više nego što je fascinantno. Dok neki igrači, i ljudi, uvijek odbijaju preuzeti odgovornost za svoje postupke, mnogi drugi su prihvatili poruke koje su *Spec Ops* ili *Undertale* imali te barem malo promislili o svojim djelima ne samo u virtualnom svijetu nego i u stvarnom.

8. Eksploatacija agresije kao eskapizma u videoigrama

Videoigre su veoma profitabilna industrija, štoviše prema izvorima najprofitabilnija zabavna industrija na svijetu s 145,7 milijardi dolara zarade nasuprot 42,5 milijarde za filmsku, odnosno 20,2 milijarde za glazbenu industriju 2019. godine. Od ukupne globalne zarade, podaci navode da je 80% bilo iz igara koje su besplatne za igranje (tzv. free to play games) u 2018., odnosno 85% u tekućoj godini.⁵⁴ Pitanje koje se sigurno javlja nekome tko nije upućen u industriju videoigara je kako najveći dio zarade može doći iz igara koje su besplatne za igranje, ako su besplatne? Izraz „besplatne“ u ovom slučaju odnosi se na to da se igra ne treba kupiti kako bi se igrala, ali to ne znači da se u samim igrama ne može kupiti nešto. To su takozvane mikrotransakcije (eng. microtransactions), gdje se virtualna dobra unutar samih igara kupuju za malenu količinu novaca⁵⁵, gdje virtualna dobra mogu biti dodatni sadržaj unutar same igre, ali i prednost koja ubrzava napredak u igri ili daje kompetitivnu prednost

⁵³ A. Camus, *Pobunjeni čovjek*.

⁵⁴ „Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021“, *WePC*. <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

⁵⁵ „Microtransaction“, *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>

jednom igraču u odnosu na druge. Mikrokupovine nisu nešto što je jedinstveno za besplatne videoigre, nego je nešto što je prisutno u određenim oblicima i u igrama koje se kupuju, ali je u prošlosti uglavnom bilo ograničeno na veliku količinu dodatnog sadržaja unutar igre.

Zašto su besplatne igre s mikrotransakcijama toliko isplative? Stariji članak Paula Tassija iz 2014. godine objašnjava da je 50% cjelokupne zarade igara na mobitelu došlo od 0,15% igrača, koje industrija video igara naziva whales (hrv. kitovi), termin preuzet iz žargona kockarnica za igrače visokih uloga. Ovi igrači nisu nužno toliko bogati, koliko osobe s ovisničkom osobnošću, koje osim što se lako navuku na igranje video igara, jednako lako navuku i na kupovanje tih sitnih mikrotransakcija⁵⁶. Ono što je zabrinjavajuće da je ovaj članak iz 2014., skoro pola desetljeća prije nego što je tema mikrotransakcijama i njihovoj potencijalnoj štetnosti, ušao u glavni diskurs videoigara, ali i onaj šire javnosti. Ključni problem bilo je povezivanje i identificiranje ovog problema s kockanjem, kao i izrazita dostupnost djeci. Mehanika takozvanih loot boxova (hrv. kutija s plijenom) bile su proglašene kockanjem i time ilegalne od strane belgijske i nizozemske vlade u prvoj polovici 2018. godine, i igre s njima zabranjene što je samo započelo problem oko legalnosti i moralnosti ovog problema⁵⁷. Prepričavanje daljnje povijesti ovog problema prelazi granicu ovoga rada, iako je uvijek dobro napomenuti o kakvim se iznosima radi. Internet časopis za video igre *Kotaku* donosi članke koji su govorili o igračima koji su potrošili 62,000 \$ na mikrotransakcije u igri *Runescape*⁵⁸, drugi članak navodi igrača koji je potrošio 150,000 \$ na *Transformers: Earth Wars* mobilnu igru⁵⁹. Najveći iznos koji sam pronašao jesu 2,000,000 \$ koje je igrač Stephen Barnes iz Hustona potrošio u mobilnoj igrici *Mobile Wars* prema stranici *VentureBeat*⁶⁰ i studentskim novinama *Daily Californian* koje su navele još neke slučajeve koji variraju u iznosu od 6,000 do 70,000 \$.⁶¹ Uz ovako velike iznose kao i optužbe koje povezuju

⁵⁶ Paul Tassi. „Why It's Scary When 0.15% Mobile Gamers Bring In 50% Of The Revenue“, *Forbes*, 01. 03. 2014. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/03/01/why-its-scary-when-0-15-mobile-gamers-bring-in-50-of-the-revenue/>

⁵⁷ „Microtransaction“, Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>

⁵⁸ Cecilia D'Anastio. „Player Spends \$62,000 In Runescape, Reigniting Community Anger Around Microtransaction“, *Kotaku* (18. 09. 2019.) <https://kotaku.com/player-spends-62-000-in-runescape-reigniting-community-1838227818>

⁵⁹ Alex Walker. „Someone Spent Over \$150,000 In Microtransactions On A Transformers Game“, *Kotaku* (14. 10. 2019.) <https://kotaku.com/someone-spent-over-150-000-in-microtransactions-on-a-t-1839040151>

⁶⁰ Dean Takahashi. „The DeanBeat: This player spent \$2 million in a mobile game. Then he led a boycott.“ *VentureBeat*. (14. 10. 2016.) <https://venturebeat.com/2016/10/14/the-deanbeat-this-player-spent-2-million-in-a-mobile-game-then-he-led-a-boycott/> (25. 05. 2021.)

⁶¹ Modestas Mice. „These are the Players Who Spent a Crazy Amount of Money on Microtransactions“. *Daily Californian* (24. 03. 2021.) <https://www.dailycal.org/2021/03/24/these-are-the-players-who-spent-a-crazy-amount-of-money-on-microtransactions/> (25. 05. 2021.)

mikrotranzakcije s kockanjem, postavlja se pitanje o moralnosti mikrotranzakcija, na koje bih pokušao odgovoriti.

Prije nego što odgovorim na pitanje moralnosti ovakvog zarađivanja preko igrača videoigara, želio bih ustvrditi kako je ovdje riječ o ciljanoj eksploataciji igrača. Dok se svakako može reći da su igrači svojom krivicom zaglavili u suludom trošenju unutar videoigara, to ne smanjuje odgovornost izdavača i dizajnera video igara ako su im namjere zaista bile da iskoriste nekoga slaboga. Intencija dizajniranja igara u skladu s time postoji, na konferenciji Pocket Gamer Connects Helsinki 2016. CEO tvrtke Tribeflamea, Torulf Jemstrom održao je prezentaciju o tehnikama koje bi dizajneri igara trebali koristiti ako žele zaraditi na kitovima i kako ih privući. Ključni argumenti su da se mikrotransakcijama treba nastojati prodavati olakšavanje napredovanja u igri, umjesto drugih stvari poput sadržaja i kozmetičkih predmeta, dok se sredstva kojom jedan igrač stječe prednost nad drugima ocjenjuju kao nešto što može biti korisno, ali nepouzdana ako je očito. Zagovara se upotreba paketa s nasumičnim predmetima, bez direktne mogućnosti kupovanja predmeta koje igrači žele kupiti kako bi ih se natjeralo na kockanje. Zagovara se postupno oslabljivanje opreza u kupnji predmeta, i postepeno stvaranje navike kupovanja. Nastoji se stvoriti socijalni pritisak na kupnju, putem obavještavanja igrača ako drugi igrači nešto kupe, te kondicioniranje igrača da vrše socijalni pritisak na igrača koji ništa ne kupuje. Od četiri moguća načina na kojima se napredovanje u igri bazira inzistira se da opcije budu repetitivno ponavljanje dionica ili kupovanje stvarnim novcima, sreća i nikako ne pretjerano bazirano na vještini igrača, čineći tako kupnju najprimamljivijom opcijom. Dodatna napomena je da je Jemstrom otvorio izlaganje komentarom da će se o moralnosti ovih tehnika razgovarati u sekciji za pitanja poslije, ako bude vremena. Usprkos tome što je vremena bilo, nije bilo nijedno pitanje o moralnosti ovih tehnika.⁶²

Ovoliko o intencijama dizajnera, a sada se vraćam na pitanje o moralnosti, koliko je ovakvo manipuliranje, s obzirom da je riječ o ciljanoj manipulaciji i prevari igrača, moralno? S obzirom da je tema mojega rada agresija koju sam obrađujem primarno preko Nietzscheove filozofije, ovaj problem umalo izlazi iz okvira rada. Veza ipak postoji, utoliko što se ovo područje dotiče borbe unutar igre, i manipulira njezinim mehanikama kako bi se igra lakše monetizirala. Što se tiče moralnosti, Nietzscheov uvid o moralnosti kao instinktu stada koje služi radi održavanja skupine, ocijenio bi ovakvo varanje kao posve moralno, sa stajališta

⁶² „Let's Go Whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play“, *YouTube*. 03. 10. 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4> (20. 04. 2021.)

moralnosti kapitalista koji žele zaraditi što više novaca⁶³. Ovo nije Nietzscheova obrana ovakvog ponašanja, ali radije bih se dotaknuo ideja koje proizlaze iz njegove filozofije: pluralizma i perspektivizama⁶⁴, te ovdje dao jednu drugu perspektivu. Ovo je perspektiva Immanuela Kanta i njegovog kategoričkog imperativa, koji nalaže: „Djeluj tako da maksima tvoje volje vrijedi kao princip općeg zakonodavstva.“⁶⁵ Odnosno, u svojoj drugoj formulaciji: „Djeluj tako, da ljudskost kako u tvojoj osobi, tako i u osobi svakog drugoga, svagda ujedno uzimaš kao svrhu, a nikada samo kao sredstvo.“⁶⁶ Prva formulacija nalaže da bi pojedinac trebao djelovati tako kako želi da drugi djeluju, ali ovo ujedno znači da ne bi trebao djelovati tako kako ne želi da drugi djeluju. Prema prvoj formulaciji, ovakvo ciljano predatorsko ponašanje koje dizajneri video igara imaju prema svojim klijentima je posve dopustivo, dokle god i oni sami prihvaćaju da budu žrtve tuđeg predatorskog ponašanja. Ali ovo sprječava druga formulacija, prema kojoj se čovjek nikada ne smije tretirati kao sredstvo radi ostvarivanja nekog cilja. Jer uistinu, u trenutku kada se čovjek odluči poslužiti drugim čovjekom kao sredstvom, automatski dopušta logiku kako je u redu služiti se ljudima kao sredstvom, neovisno o prirodi njene upotrebe ili njenoj razini. A iz te logike proizlazi dopustivost svakog zločina. Logika nalaže da ako smo i imalo spremni moralno osuditi neku vrstu nepravde prema nama samima, i očekivati da drugi prihvate tu osudu kao valjanu, nemamo nikakvog izbora nego i osuditi bilo kakvu vrstu nepravde prema drugima. Dakako netko će pokušati osporiti ovakvo zaključivanje, primjerice netko bi se mogao pozvati na odbijanje postojanja apsolutnih moralnih vrijednosti, ali mislim da to nije važno. Važno je da li smo spremni prihvatiti osnovnu razinu logike koju poručuju naše akcije, te želimo li pokušati utemeljiti neku pravdu na jednakosti i zajedništvu. Ako ćemo pokušati utemeljiti neku pravdu na nečem drugome, to je „pravda“ samo pod navodnicima i tiranija, vladavina sile. A sila može vladati samo dok ne dođe jača sila.

⁶³ F. Nietzsche. *Gay Science*, #116, str. 114.

⁶⁴ Lanier, R. Anderson. „Friedrich Nietzsche“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 17. 03. 2017. <https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche/>

⁶⁵ Immanuel Kant, *Kritika praktičnog uma*. Zagreb: Naprijed, 1990., str. 64.

⁶⁶ Immanuel Kant, *Utemeljenje metafizike čudoređa*, u: *Dvije rasprave*, Matica hrvatska, Zagreb, 1953., str. 147–226. 4: 429, str. 192

9. Samorazvoj kroz filozofiju egzistencije

Prvo poglavlje razmatranja kako je samorazvoj moguć kroz agresiju videoigara, želio bih započeti uvodom u filozofiju egzistencije i objašnjenjem zašto smatram da se može tumačiti pomoću nje. Prije svega, ključni problem koji bih htio riješiti je smisao same ideje samorazvoja uopće. Dok je smisao samorazvoju moguće dati ako postoji „istina“, problem je u tome ako nema istine. Ovo je problem Camusove interpretacije Nietzschea i nihilizma: „ako nema istine, ništa nije dopušteno“, svijet kaosa, nedostatka zabrane vodi u ropstvo i istodobni nedostatak dopuštenih stvari.⁶⁷ U najmanju ruku, dopuštenost svega čovjeka vraća na razinu životinje koja je osuđena na to da bude rob svojih instinkata, tim gore što posjeduje inteligenciju kojom može razumjeti svoju situaciju kao i njezinu opasnost. Kako je iz ove pozicije moguć samorazvoj? Tajna leži upravo Nietzscheu, koji možda suprotno Camusovoj interpretaciji ne shvaća ovo kao završnu fazu koja sprječava pobunu, nego upravo ono što je omogućuje: „I kažem vam: mora čovjek još nositi kaos, da bi mogao roditi treperavu zvijezdu. I kažem vam: u vama još postoji kaos.“⁶⁸ Kaos je bezobličan i potencijal koji se može oblikovati, kojim se može igrati. I to upravo onako kako Camus tumači Nietzschea: „u prihvaćanju novih dužnosti.“⁶⁹ Ali koja je ta dužnost? Možda i jedina iskrena dužnost, dužnost prema sebi, prema „ja“. Kao što sam ranije naveo, Stirner je naveo kako je svaki čin u svojoj biti zapravo egoističan⁷⁰, a i s time „istina“, to jest bog nije nikada bilo ništa drugo nego nametanje nečijih egoističnih želja i ciljeva kao vrhovne istine. S povratkom na dužnost prema sebi i našim vlastitim željama i ciljevima, vraćamo se izgubljenoj mogućnosti stvaranja pravila i dopustivog, a ako pritom imamo na umu i Stirnerov komentar: „Moja stvar nikako neće biti samo moja stvar. Fuj egoist koji misli samo na sebe!“⁷¹ možemo istodobno govoriti i o mogućnosti postojanja „drugog ja“ kao temelja ideje pravednosti putem kategoričkog imperativa o kojoj sam ranije govorio.

Nietzsche se ponekim autorima smatra pripadnikom, ali češće prethodnikom filozofije egzistencije⁷², ali za ovaj rad točna distinkcija nije ni važna s obzirom na njegov utjecaj na ideje tog pokreta, kao i mnogih sličnosti ključnih ideja za ideju samorazvoja – Nietzscheovih ideja nadčovjeka i samoprevladavanja, te ideje autentičnosti filozofije egzistencije. O Nietzscheu će biti riječ u daljnjim poglavljima, stoga je sada red da objasnim autentičnost.

⁶⁷ A. Camus, *Pobunjeni čovjek*. Str. 74-75.

⁶⁸ Friedrich Nietzsche, *Tako je govorio Zaratustra*, Mladost, Zagreb, 1980. Predgovor 5., str. 14.

⁶⁹ A. Camus, *Pobunjeni čovjek*. Str. 74.

⁷⁰ M. Stirner. *Jedini i njegovo vlasništvo*. Str. 32.

⁷¹ M. Stirner. *Jedini i njegovo vlasništvo*. Str. 9.

⁷² S. Crowell. „Existentialism“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

Autentičnost proizlazi iz ideje nihilizma, zbog koje filozofija ne može obraniti specifičan način života, te inzistira na konceptu sebe-stvaranja, pokušaja definiranja sebe u suprotnosti s nastojanjima društva.⁷³ Ideja o tome kako to postići variraju od religioznih do ateističkih, ali centralna ideja autentičnosti za sve filozofe egzistencije leži u intenzitetu i predanosti.⁷⁴

Ovaj antagonistički odnos s društvom stvara problem, jer dok su različite filozofije pokušavale definirati čovjeka putem ili biologije-prirode ili društveno-povijesnih okolnosti, egzistencijalizam odbija i jedno od ovih dviju objašnjenja kao konačna. Preciznije tumačenje bi bilo da je čovjek, to jest pojedinac, obilježen njegovim biološkim i društvenim uvjetima, ali nije i definiran. Autentičnost nije antiteza društvenom idealu, nego nešto što treba biti odvojeno njemu. Ovo je temelj samo-stvaranja kroz autentičnost i mogućnosti samorazvoja. Ranije sam rekao da je samorazvoj u videoigrama potrebno povezati s etikom vrline, i ona je kompatibilna s ovakvim razmatranjem, a posebice kada je u pitanju Nietzsche. Vrline koje svi filozofi egzistencije traže je upravo ovo sebe-stvaranje i autentičnost, ali istodobno tim vrlinama ostavljaju mogućnost subjektu da razvije vlastite tražene vrline. Ovakav razvoj cilja na ideal samo-realizacije i njezine konačnosti, ali istodobno i cilja na to da je nikada neće dostići. Sebe-realizacija tako ostaje nužno nedostižni ideal uvijek ostavljajući mogućnost samorazvoja.

10. Gamifikacija, život kao igra

Prije nego što krenem objašnjavati konkretnije primjere povezanosti videoigara, samorazvoja, filozofije egzistencije i etike vrline, htio bih ukazati na takozvanu gamifikaciju, korištenje mehanika igara radi povećanja produktivnosti u stvarnom životu i boljeg učenja. Gamifikacija bi mogla poslužiti kao poveznica ideje samorazvoja i videoigara. Službena definicija gamifikacije je na tragu ovoga što sam ranije spomenuo, s time da je zanimljivo napomenuti kako i engleska *Wikipedija*⁷⁵ i *Miriam-Webster* rječnik⁷⁶ naglašavaju kako je primarno riječ o pokušaju pojačavanja motivacije i sudjelovanja. Ovo korištenje tehnika i mehanika igara u stvarnom životu dobilo je svoj kredibilitet i postalo ozbiljno područje istraživanja, kada su se korporacije i kapitalisti počeli zanimati za nju u svrhu povećanja produktivnosti svojih zaposlenika.⁷⁷ Međutim, mene ne zanima primjena isključivo u svijetu

⁷³ S. Crowell. „Existentialism“ *Stanford Encyclopedia of Philosophy*

⁷⁴ C. B. Guignon. „Existentialism“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*.

⁷⁵ „Gamification“, *Wikipedia*.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

⁷⁶ „Gamifacation“, *Miriam-Webster dictionary*.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>

⁷⁷ „Gamification“, *Wikipedia*.

biznisa, niti njezina etička opravdanost kao što je to bio slučaj s mikrotranzakcijama, nego da li gamifikacija može poslužiti za pojedinačni samorazvoj, i istodobno pokazati da videoigre mogu poslužiti kao sredstvo tog samorazvoja, te pokušati dati filozofsko objašnjenje za to.

Neka znanstvena istraživanja podupiru sve navedene teze. Istraživanje Juho Hamarija, Joanne Koivisto i Harri Sarse „Da li gamifikacija radi? – Pregled literature empirijskih istraživanja o gamifikaciji“ iz 2014. navodi na to da gamifikacija funkcionira, ali tehnike nagrada i postignuća poput medalja ne djeluju najbolje, zbog toga što nisu bazirane na intrinzičnoj motiviranosti.⁷⁸ Drugo istraživanje na kojem je također radio Hamari koje je istraživalo je da li izazovne igre pomažu učenicima u učenju, s posebnim naglaskom na stanje protjecanja, uključenost (eng. engagement) i uronjenost (eng. immersion).⁷⁹ Ova ispitivanja provedena nad učenicima i studentima koristilo je specijalizirane igre namijenjene pomaganju učenja predmeta s područja fizike i strojarstva. Usprkos svojoj ograničenosti, pokazalo je da stanje protjecanja i uključenost imaju pozitivan utjecaj na učenje, dok uronjenost nije donijelo iste pozitivne rezultate barem u ovom istraživanju.⁸⁰ Zaključak koji proizlazi iz ovoga je da ranije navedeno stanje protjecanja i uključenost, elementi koji se mogu pronaći i u običnim videoigrama poboljšavaju sposobnost učenja, ali zašto? Stanje protjecanja o kojemu je ranije bilo riječi poznato je po tome da maksimalizira potencijal pojedinca koji je u njemu, ali mislim da je ključan faktor ovdje upravo uključenost karakteristična za igru.

Uključenost je vjerojatno glavni pokazatelj toga koliko se zabavljamo dok radimo neku djelatnost. Zabava dovodi do zainteresiranosti, i u skladu s odgovarajućom razinom izazova dovodi do stanja protjecanja, i sve ovo zbog intrinzične motiviranosti subjekta. Kao što Nietzsche primjećuje, „ozbiljno razmatranje“ stvari je rezultat lijenosti upotrebe intelekta, zbog čega je i potrebna „radosna znanost“⁸¹. Gamifikacija procesa učenja upravo je ovo, pokušaj da se od učenja napravi radosnu igru. Ali dok se ovaj pokus može smatrati potvrdom o tome kako igra olakšava učenje, nije nužno i dokaz da videoigre olakšavaju učenje, niti da se iz videoigara može nešto učiti. Ovo je tema sljedećeg poglavlja, u kojem bih želio pokazati što se može naučiti iz videoigara.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

⁷⁸ Juho Hamarija, Joanne Koivisto i Harri Sarse. „Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification“. In *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

⁷⁹ Juho Hamari, David J. Shernoff, Elizabeth Rowe, Brianno Coller, Jodi Asbell-Clarke, Teon Edwards, „Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning.“ *Computers in Human Behavior* 54 (2016)

⁸⁰ Hamari, itd. „Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning.“

⁸¹ F. Nietzsche. *Gay Science*, #327, str. 182-183.

10.1. Videogre i vještine

Pitanje o tome što se može naučiti iz videoigara je pitanje koje zahtijeva razmatranje toga pojma vještine. Razmišljajući o porijeklu riječi, dolazimo do pridjeva „vješt“, onog koji je vrstan u nečemu, što pak dovodi do riječi „izvršnost“, koji je ujedno originalno značenje staro grčkog pojma vrlina kao „arete“⁸². Ovo se donekle podudara s definicijom koju pruža *Wikipedija*, koja definira vještinu kao „Naučenu sposobnost za činjene djelatnosti s određenim rezultatom i dobrim izvršenjem, često unutar ograničenog vremena, s ograničenom energijom ili oboje.“⁸³ *Wikipedija* također navodi nekoliko podjela vještina, među kojima bih posebice napomenuo razlikovanje između tvrdih ili tehničkih vještina za koje zahtijevaju obrazovanje i trening za određenu profesiju, i mekih vještina koje obuhvaćaju interpersonalne i socijalne vještine; emocionalnu inteligenciju; vještinu komunikacije; karakterne osobine itd.⁸⁴ Ovako gledano, smatram da videoigre uvelike nisu od pomoći kada je u pitanju direktno učenje tvrdih vještina, iako mogu potaknuti na njihovo učenje. Razlog leži u tome što su videoigre prije svega rađene da budu zabava, zbog čega često nemaju veliku razinu simulacije realnosti ili faktografskih podataka u sebi. Primjerice, ideja da velika količina igranja akcijskih igara može učiniti igrača vrsnim borcem poprilično je bedasta, s obzirom da videoigre rijetko simuliraju realnost borbenih situacija, a da i ne govorimo da sjedenje pred ekranom nije nešto čime se može postići velika razina atletičnosti potrebnu za ta zanimanja.

Primjerice, u žanru pucačina iz prvog lica, popularni naslovi neovisno o realnosti tematike kojom se bave posjeduju poveću razinu nerealnosti u svojim mehanikama borbe. Prva izrazito popularna igra ovog tipa *Doom* id Softwarea iz 1993., kao i njegov nastavak iz 2016. g. u svojem narativu sadrži borbu protiv demona u vojno znanstvenoj bazi na Marsu; kao i moderni popularni *Call of Duty* naslovi koji variraju u narativu od Drugog svjetskog rata, fiktivnih modernih ili znanstveno fantastičnih ratova ne tretiraju borbu logikom simulacije, nego eskapističke zabave. *Call of Duty* čak i u svojim realnijim naslovima sadrži mehanike regenerirajućeg zdravlja, gdje igračevom liku ozljede automatski zacjeljuju nakon što nekoliko sekundi nije primio nikakvu ozljedu. I *Doom* i *Call of Duty* također sadrže neopreznu borbu

⁸² David Sedley, „arete“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*

⁸³ „Skill“, *Wikipedia*,

<https://en.wikipedia.org/wiki/Skill>

⁸⁴ „Skill“, *Wikipedia*

brzog tempa, koji nije u skladu s realnim taktikama i strategijama, te bi igrača koji ih pokuša u stvarnosti veoma brzo ubila.

Simulacijske pucačine iz prvog lica postoje iako su rijetkost, i zbog svoje zahtjevnosti ne posjeduju ni približno veliku razinu popularnosti poput gore navedenih naslova, ali ipak postoje. Rani primjeri za to jesu *Tom Clancy's Rainbow Six* iz 1998. Red Storm Entertainmenta. Ova igra koja je nastala u suradnji s poznatim američkim piscem vojno špijunskih romana Tomom Clancyom pristupila je akcijskom žanru simulacijski, tako da je jedan metak bio podjednako ubojit za elitne specijalce tima Rainbow kojima je igrač upravljao, kao i njihove neprijatelje. Umjesto dobrih refleksa, borba je zahtijevala planiranje, opreznost i pametno korištenje napredne tehnologije, kao što je i to slučaj s modernim ratovanjem. Visoku razinu simulacije je kasnije pokazao i naslov *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* Bohemia Interactive Studioa iz 2001., začetnika relativno popularne *ARMA* serije igara. Dok je *Rainbow Six* pokazao koliko je jedan metak zaista ubojit u stvarnosti, *ARMA* i *Flashpoint* idu korak dalje, i pokazuju udaljenost na kojoj je metak ubojit u stvarnosti. Ovo prikazuje, kako to primjećuje novinar za video igre George Wiedman, kako je rat u stvarnosti postao toliko dehumanizirajući zbog razvoja tehnologije da u njemu nema ničeg herojskog.⁸⁵

Dok su tvrde, profesionalne vještine nešto što video igre ne mogu naučiti u potpunosti, faktografski podaci iz različitih znanosti su u nešto boljoj situaciji, barem kada je u pitanju povijest. Dok ranije neki navedeni naslovi ne mogu naučiti realnim ratnim taktikama, mogu pružati igraču opću razinu znanja vojne tehnologije ili povijesti. Edukacija kroz zabavu (eng. edutainment) jedna je od zanimljivih karakteristika videoigara posebice u povijesnom okruženju. Neki *Call of Duty* naslovi smješteni u Drugi svjetski rat kao i njihov daleki predak, serijal *Medal of Honor* mogu podučiti igrača o nekim velikim borbama u tom ratu. Van akcijskih igara, znanje povijesti najčešće pružaju strategije, bilo u realnom vremenu ili na poteze. Serijal *Total War* koji je u svojim naslovima obuhvaćao povijesna razdoblja srednjeg vijeka, antike, ranog novog vijeka, napoleonskih ratova ili Japanu za vrijeme Sengoku razdoblja ratujućih država pružao je uvid u političko-povijesne prilike u tim periodima, kao i osnovne tehnike ratovanja, iako si serijal još od samih početaka uzima umjetničku slobodu glede povijesne točnosti, radi zabavne igrivosti. Ovo je još više slučaj s popularnim serijalima strategija *Age of Empires* i *Sid Meier's Civilization*. Poznata je šala na račun *Age of Empiresa* 2, najpopularnijeg naslova iz serijala smještenom u razdoblje srednjeg vijeka, kako Kineska

⁸⁵ „Anti-War War Game“, *YouTube* (4. 12. 2014.)
<https://www.youtube.com/watch?v=-228auScq1g>

civilizacija u igri nema pristup barutu i tiskarskom stroju usprkos tome što ju je u stvarnosti izumila. S druge strane, mehanike *Civilizationa* primjerice omogućuju igraču da u starom vijeku kao Sjedinjene Američke Države osnuje judaizam, u 19. stoljeću preuzme fašizam kao politički sustav i u novo osvojenom Tokiju sagradi Eiffelov toranj s demokratskim Rimskim Carstvom kao glavnim rivalom za svjetsku dominaciju. Ali *Age of Empires 2* i *Civilization* imaju svoje razloge za ovo. Kineska civilizacija u *Age of Empiresu 2* ima širok raspon tehnologija kako bi se simuliralo njezinu stvarnu tehnološku dominaciju u srednjem vijeku, uz razne druge prednosti koje simuliraju povijesne karakteristike Kine u srednjem vijeku. S obzirom da je *Age of Empires 2* mehanički balansiran oko toga da se različite tehnologije međusobno pobijaju, dodatne tehnologije dale bi mehanički već jakoj Kini preveliku prednost. S druge strane, *Civilization* nije dizajniran tako da bude povijesna igra, koliko igra koja simulira razvoj civilizacije od njezinih početaka do sadašnjosti. *Civilization* kao i *Age of Empires* ne ciljaju toliko na točnost povijesnih činjenice, koliko na zahvaćanje filozofije povijesti neke civilizacije, ili civilizacije kao ideje. S druge strane, igre koje pružaju možda najbolju priliku za učenje povijesnih činjenica, ali i logike političke povijesti su vjerojatne grand strategy (hrv. velike strategije) naslovi tvrtke Paradox Interactivea poput serijala *Crusader Kings*, *Europa Universalis* i *Hearts of Iron* koji pokrivaju razdoblje srednjeg vijeka, ranog novog vijeka i Drugog svjetskog rata. Priliku za učenje povijesti pruža i *Kingdom Come: Deliverance* Warhorse Studiosa iz 2018. Ova povijesna igra igranja smješten u Češku 15. stoljeća imao je za cilj što veću razinu povijesne autentičnosti i realističnog prikaza kasnog srednjeg vijeka. Međutim, za razliku od ranije navedenih naslova, povijesne činjenice i filozofija povijesti ne uči se posebno iz mehanika, to jest agresije igrača prema igri, koliko iz priče same igre i njezine tematike. *Kingdom Come*, naslovi Paradox Interactivea i historijski *Total War* naslovi su najistaknutiji primjeri igara koje pokušavaju dati veću razinu povijesnog realizma, dok je broj igara smješten u povijest mnogo veći. Ali i ovi fantastičniji naslovi posjeduju mogućnost da potaknu zainteresiranost za proučavanje povijesnih okolnosti koji su inspirirali igru, kao i širu povijest. Međutim, ovo nije direktni rezultat agresije videoigre, koliko rezultat njezine mogućnosti da inspirira zanimanje.

Ostala područja tehničkog znanja i znanosti nisu ono za što mogu osobno jamčiti, ali to ne znači da oni ne postoje. Dok simulacije ne mogu pružati igraču fizičku komponentu potrebnu da ovlada nekom disciplinom, mogu pružati dovoljno tehničkog znanja za razumijevanja bar osnova. Ovdje prije svega imam na umu simulacije letenja i vožnje, koje za razliku od takozvanih arkadnih naslova ciljaju na realističnost. Internet portal fokusiran na automobilistiku AutoGuide.com primjerice navodi kao pet najbolja simulacijska naslova

Asseto Corsa Kunos Simulazionija iz 2014., *Project CARS 2*. Slightly Mad Studiosa iz 2017., *Gran Turismo Sport* Polyphony Digitala također iz 2017., *F1 2019* tvrtke Codemasters iz 2019. i *DiRT Rally* iste tvrtke iz 2015. godine.⁸⁶ Simulacije letenja također znaju dati veoma realističan prikaz letenja, poput poznatog serijala *Microsoft Flight Simulatora* tvrtke Microsoft, ali i borbenih simulacija letenja poput *Falcon 4.0* Hasbro Interactivea iz 1998. ili *IL-2 Sturmovik 1C*:Maddox Gamesa, iako su znanstveno fantastične simulacije letenja jednako česte. Kada su u pitanju simulacije letenja i znanost, *Kerbal Space Program* Squada iz 2015. je igra poznata po tome da kombinira zabavu sa simulacijom raketne znanosti pružajući tako laiku da sazna neke osnove o svemirskim letovima.

10.2. Samorazvoj kroz volju za moć i amor fati

S gledišta samorazvoja bilo kao konstantnog procesa ili samorealizacije s konkretnim ciljem ono što je kategorizirano kao meke vještine imaju mnogo veću vrijednost nego tvrde vještine. Ovime ne želim ustvrditi kako su tehnička znanja bezvrijedna, pogotovo ne ako se sagledaju s gledišta etike vrline. Ali klasična etika vrline koja je pod njom prije svega razmatrala izvrsnost, uspješnost u onome što neko biće čini onim što jest, puno je veću vrijednost davala onime što se karakteriziralo kao meka vještina. A sve ove vještine mogu se naučiti kroz igranje videoigra u većoj ili manjoj količini, s time da su karakterne osobine i emocionalna inteligencija najznačajniji vjerojatno najbolja područja koja se mogu naučiti. Ovo je vezano upravo uz agresiju kao borbu i natjecanje. Ovo počiva na tome da izazov u videoigrama od igrača zahtijeva određenu razinu vještine kako bi se pokorio. Igra trenira igrača da bude uspješniji u vještinama o kojima uspjeh u igri ovisi. Površno gledanje, ovo su samo vještine igranja određene igre, ali dublje gledano rješavanje problema, izazova u igri zahtijeva čitav niz karakternih osobina. Kako navodi Gustavo Tondello u korištenju igara i igre za rješavanje stvarnih problema, kvalitete potrebne za dobro igranje igara ujedno su i korisne za rješavanje stvarnih problema – razigrani um je znatiželjan, kreativan i voli eksperimentirati; um igrača je fokusiran, uporan i voli izazove. Razigrani um može pronaći nova rješenja za životne probleme, a um igrača je uporan u njihovom rješavanju.⁸⁷ Ovo nisu jedine karakterne osobine i vrline koje igre mogu trenirati, pronicljivost i brzi refleksi su bar još jedne.

⁸⁶ Sam McEachern, „Top 5 Best Racing Simulator Games“, *AutoGuide.com*, 24. 03. 2020.
<https://www.autoguide.com/top-5-racing-simulator-games>

⁸⁷ Gustavo Tondello, „The Use of Games and Play to Achieve Real-World Goals“, *Gamification Research Network*, 24. 06. 2015.
<http://gamification-research.org/2015/06/the-use-of-games-and-play-to-achieve-real-world-goals/>

Ali ovaj trening vještina koje videoigre pružaju proizlazi iz upravo iz agresije, borbe i suočavanja s izazovima u igri. A Nietzscheova filozofija življenja počiva upravo na ovome borbi za dominaciju viđenu kao volja za moć i prihvaćanje izazova kao nužnog i neizbježnog unutar ideje ljubavi prema sudbini, amor fati. Doktrina volje za moć i amor fati su centralne odrednice dviju Nietzscheovih vrijednosti koje Anderson tumači kao moć i život odnosno prihvaćanje,⁸⁸ koji su dobro objašnjenje značenja tih ideja. Kao što sam ranije spomenuo, volja za moć je problematična i za tumačenje i za prihvaćanje: problem tumačenja je koliko ozbiljno Nietzsche vjeruje u nju kao metafizičku ideju kao što navodi Clark⁸⁹, problem prihvaćanja zato što opravdava ne samo želju za samodisciplinom i samorazvojem kroz nju, nego i brutalnu dominaciju nad drugima kao što to navodi Anderson⁹⁰, a situacija s amor fatijem nije ništa lakša. Ali u ovom kontekstu videoigara i agresije, njihov međudnos bar jednom može donijeti jasnu sliku i jednostavnu interpretaciju, a ta interpretacija je – život je borba, izazov s kojim se treba suočiti. Pod pojmom agresije u ovom ratu podrazumijevam nasilje, borbu, natjecanje, ali i suočavanje; i u ovom trenutku potrebno je razmotriti borbu i natjecanje, te suočavanje kao odnos prema njima. Dakle, život je borba, a ideja volje za moći tvrdi da borba protiv prepreke i njeno savladavanje jesu najveće sreća koju pojedinac može osjećati⁹¹. Ideja amor fatija s druge strane navodi kako u životu treba prihvatiti ono što je nepromjenjivo i nužno, te se suočiti sa životnim nedaćama. Govoreći o amor fati, Nietzsche navodi kako ne treba osuđivati ružno i one koje osuđuju, nego samo okrenuti pogled kao jedinu negaciju toga.⁹² Ovo s ranijim komentarom o zlu kao nevolji koja ojača one koji je uspiju nadjačati⁹³ dovode do interpretacije kako je potrebno prihvatiti nevolju kao dio života, ali ne pasivno nego aktivno, kroz borbu i suočivši se s njome. Ovakvo prihvaćanje nije bazirano na pasivnom optimizmu i nadanju u bolju budućnost kao što to primjećuje Anderson, što je ključna razlika između Nietzschea i primjerice kršćanske religije koju je često napadao⁹⁴.

Ali dok su ovako tumačeni volja za moć i amor fati dio Nietzscheove filozofije vođenja dobrog života, oni su ujedno i komponente videoigara i odnosa igrača prema njima. Većina igrača žele neki izazov u videoigri, suočavanje s nekim problemom neovisno o tome da li problem zahtijeva reflekse, upornost ili domišljatost. Igrači prihvaćaju Nietzscheovo tumačenje svijeta u kada je riječ o videoigramima, ali da li zato što je riječ o eskapističkom

⁸⁸ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“

⁸⁹ M. Clark, „Nietzsche, Friedrich“

⁹⁰ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“

⁹¹ F. Nietzsche, *The Anti-Christ*, #2, str. 4.

⁹² F. Nietzsche, *Gay Science*, #276, str. 157.

⁹³ Isto, #19, str. 43.

⁹⁴ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“

sredstvu gdje nema rizika? Moram biti iskren, i reći da svi igrači ne prihvaćaju ovakvu prirodu videoigara, neke ne zanima toliko izazov koliko jedinstveno iskustvo koje im igra može pružati. S druge strane, i tu je u većini slučajeva riječ o tome da igrač opet zahtijeva neki problem, tako da Nietzscheove vrijednosti nalaze svoje mjesto kao temelj većine igara. Jednako tako moram biti iskren i reći da igrači koji prihvaćaju izazov ujedno i prihvaćaju neku razinu posljedica za neuspjeh, prihvaćaju rizik. Ovaj rizik u osnovi uvijek gubitak napretka u igri, ali ovo je pojednostavljivanje. Videoigre kao narativan medij razlikuju se od primjerice filma time što napredak u priči ovisi o uspješnosti igrača. Ako je igrač neuspješan, ne može savladati prepreku bila ona neprijatelj ili problem, te priča ne ide dalje. Ovo je nešto što i većina igrača koji igraju igre radi priče prihvaćaju. Ali u igrama ovaj gubitak napretka može izrazito varirati. Neke igre su veoma fleksibilne s mogućnošću spremanja igre tako da igračev neuspjeh može biti manja neugodnost, ali postoje žanrovi poput takozvanih roguelikovea i rogueliteova, nazvanih prema igri *Rogue* iz 1980., prvoj igri te vrste. Ovo su igre s velikom razinom nasumičnosti gdje je svaka odluka konačna, a svaka smrt automatski briše skoro sav napredak koji je igrač dotada postigao, sileći ga da započne novu igru ispočetka. Također, mnoge igre posjeduju opciju nemogućnosti učitavanja ranije igre radi ispravljanja pogrešaka, često nazvana opcija željeznog čovjeka (eng. iron man mode). S ovom opcijom, učitavanje igre postaje nemoguće osim radi nastavka ranije igre. Skoro svaki roguelike i roguelite naslov dakako operiraju pod ovom opcijom. S obzirom na izrazitu popularnost žanra rogueliteova, korisno je ako napomenem neke od poznatijih primjera poput *FTL: Faster Than Light* Subset Gamesa iz 2012., ili *Spelunky* Dereka Yua iz 2008.

A igrači koji vole ovakve naslove prihvaćaju ovo kao pravilo igre, prihvaćaju rizik od neuspjeha, baš kao što prihvaćaju izazov kao dio igre. I kroz taj izazov razvijaju se i postaju bolji igrači. Igrajući akcijske naslove razvijaju reflekse, razvijaju taktičko mišljenje i brzo čitanje situacije. Igrajući strateške igre, mogu razvijati ove vještine uz dodatno strateško razmišljanje ili se samo fokusirati na strateško i taktičko razmišljanje, ovisno je li strategija u realnom vremenu ili na poteze. Igrajući igre sa zagonetkama razvijaju logičko razmišljanje. Igrajući horror naslove razvijaju nošenje sa strahom i opasnosti kada su suočeni s jačim protivnikom. Ali kroz svaku igru, ako žele uspjeti, igrači uče pravila igre i njezine mehanike te kako manipulirati njima. Drugim riječima, igrači uče kako učiti. I sve ovo je posljedica suočavanja s problemom i nastojanja da se on riješi, te prihvaćanja početnog neuspjeha kao važnog čimbenika napretka i budućeg razvijanja. Ako postoji igra koja je primjer ovakvog meta-načina razmišljanja o prirodi videoigara, to je vjerojatno serijal *Dark Souls* tvrtke From Software. Ovaj serijal poznat je po brutalnoj težini i reklamiran sa sloganom „Pripremi se

umrijeti.“⁹⁵, ali to među ostalom dovodi da mnogi pronalaze elemente filozofije egzistencije kako u narativnom, tako i u mehaničkom dizajnu⁹⁶. Brutalna težina serijala ima svoje razloge, kao što redatelj *Dark Soulsa* Hidetaka Miyazaki navodi smrt, to jest neuspjeh, u njegovoj, ali i drugim igrama nije kazna, koliko proces učenja⁹⁷, a cilj velike težine je u osjećaju postignuća kada se te velike prepreke savladaju⁹⁸. Ovo razmišljanje na nekoj razini stoji iza svake igre, a svaki igrač koji prevlada neki problem uči i razvija se. Problem s ovakvim shvaćanjem igre i života je što je ovakav odnos prema izazovu ograničen na razmišljanje unutar igre, ali kao što proučavanje gamefikacije pokazuje, ideja da se ovakav način razmišljanja prenese na stvarni svijet i stvarne probleme postoji, iako realizacija te ideje ostaje pitanje za budućnost.

Ali dok je ovo pokazatelj kako Nietzscheova filozofija prihvaćanja i suočavanja s izazovom može voditi do samorazvoja, ostaje pitanje kako ostvariti samorealizaciju i autentičnost koju filozofija egzistencije i Nietzsche zahtijevaju, i mogu li videoigre u tome pomoći.

10.3. „Postani ono što jesi“, autentičnost i samorealizacija kroz videoigre

Kada Anderson govori o nekim Nietzscheovim vrijednostima, govori o ranije navedenim životu i moći kao jednoj, te prihvaćanju kao drugoj. Još navedene su iskrenost; umjetnost; individualnost, autonomija i sloboda duha; pluralizam.⁹⁹ Od svih ovih vrijednosti, sloboda duha i individualnost su oni koji najviše upućuje na projekt samorealizacije kao autentičnosti na kojem filozofija egzistencije toliko inzistira, ali ona ne može postojati bez međudnosa svih tih vrijednosti. Ali kada su u pitanju ove Nietzscheove vrijednosti, kao što Anderson primjećuje, one se međusobno i upotpunjuju, ali su i međusobno suprotstavljene. Anderson prije svega ovo tumači kao Nietzscheovo zastupanja pluralizma, vjerovanja da je čovjek pod utjecajem mnogih različitih i često suprotstavljenih ideja, ali i vjerovanja kako čovjek treba biti

⁹⁵ DARKSOULS – „Prepare to die“ Trailer, *YouTube*. (21. 05. 2011.)

<https://www.youtube.com/watch?v=AGEPwOkE8AI>

⁹⁶ Daniel Podgorski, „Unchosen Undead: A Thorough Existentialist Philosophical Analysis of FromSoftware’s Original Dark Souls“, *The Gemsbok*, 24. 04. 2019.

<https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/dark-souls-from-software-existentialism-philosophy/>

⁹⁷ Keza McDonald, „The Mind Behind Dark Souls“, *IGN*, 08. 11. 2011.

<https://web.archive.org/web/20180426012350/http://www.ign.com/articles/2011/11/08/the-mind-behind-dark-souls>

⁹⁸ Matt Kamen, „Dark Souls 3 director: it's about 'accomplishment by overcoming tremendous odds'“, *Wired UK*, 12. 04. 2016.

<https://web.archive.org/web/20160420002105/http://www.wired.co.uk/news/archive/2016-03/29/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview>

⁹⁹ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“

otvoren za razna tumačenja i mišljenja.¹⁰⁰ Iskrenost bi se mogla smatrati centralnom vrijednosti Nietzscheovom vrijednosti s obzirom na njegov citat kako je: „iskrenost posljednja vrlina koju još imamo“¹⁰¹, ovo pogotovo uz čitanja određenih kritika eskapizma kazališne umjetnosti iz *Radosne znanosti* koje sam ranije naveo¹⁰², ali to zanemaruje pozitivnu ulogu umjetnosti kao laži koju Nietzsche također navodi. Ovdje je ponovno u igri pluralizam, te stoga moram objasniti kako onome tko vrijednost u iskrenosti može pronaći pozitivnu vrijednost u laži i eskapizmu umjetnosti. Najbolje objašnjenje pozitivne vrijednosti laži i umjetnosti, te njezine povezanosti sa samorealizacijom mogu objasniti ako umjetnost usporedim s moralom, još jednom stvari koja je bila predmet Nietzscheove kritike. Govoreći o Nietzscheovoj ideji „Postani ono što jesi“, ključnoj za ideju samorealizacije, Aaron Ridley komparativno sagledava promatra Nietzscheova djela, te promatra mnoge već spomenute koncepte poput amor fati. Ali zanimljivo je kako sagledava ideju iskrenosti, vidjevši da Nietzsche promatra čovjeka kao onoga koji mora prihvatiti to da posjeduje dvije prirode, prvo onu životinjsku, biologijsku. Dio vrline iskrenosti je prihvatiti ovu činjenicu, kao i veliki utjecaj koji biološka uvjetovanost igra na čovjeka, ali i drugu prirodu koja je rezultat kulture, u koju spada i moral. A moral koliko god bio predmet kritike zbog toga što u negativnoj upotrebi služi protiv života i vitalnosti pojedinca (kao što je to na primjer u kršćanstvu), moral mu je istodobno fascinantno, zato što je ono što ljudima pruža smisao. I više od smisla, Nietzsche smatra da je moral ono što omogućuje slobodu, zato jer čovjek koji vjeruje u dobro i loše, te odgovornost za vlastite postupke, „oslobađa“ krivnje društvene i prirodne prilike koji uvjetuju njegove postupke, te ih preuzima na sebe. Čovjek stvara zakone, a ti zakoni mu omogućuju slobodu.¹⁰³ Ovako shvaćanje moralne odgovornosti je laž, jer je bazirano na ignoriranju ili negiranju šire slike faktora koji utječu na ljudske postupke, ali upravo zbog te laži čovjek je ostvario civilizaciju, napredak, empatiju; sve to kroz stvaranje morala i moralnih vrijednosti. Jednako kao što moral stvara vrijednosti i smisao, tako to i čini umjetnost. Uza svu interpretaciju eskapizma kao pukog bijega iz svijeta, postoji i jedno drugo tumačenje, a to je eskapizma umjetnosti kao pokušaja ispravljanja i stvaranja idealnog svijeta na temelju ovog koji već je, kao što to navodi Camus¹⁰⁴.

Samorazvoj u ovom kontekstu proizlazi iz toga da čovjek stvara vlastite zakone, ali da bi ih stvarao mora prvo poznavati prirodne i društvene zakone, to jest okolnosti. Umjetnost, i s

¹⁰⁰ R. Lanier Anderson, „Friedrich Nietzsche“

¹⁰¹ Friedrich Nietzsche, *Beyond Good and Evil*, Oxford World Classics, Oxford, 2008., #227, str. 118.

¹⁰² F. Nietzsche, *Gay Science*, #86, str. 86-87.

¹⁰³ Aaron Ridley, „Introduction“ u Friedrich Nietzsche, *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols And other Writings*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2020. Str. x-xvi.

¹⁰⁴ A. Camus, *Pobunjeni čovjek*, str. 256, 259.

time videoigre mogu poslužiti u dva aspekta, prvo kao pomoć u spoznavanju zakona koji definiraju njegov bitak. Ovo je ono što bih nazvao trenutkom istine u umjetnosti, iako je to subjektivna istina. Pod ovime mislim kako pojedinac kroz umjetnost može doživjeti trenutak uvida u metafizičku istinu svijeta, istina koja je podjednako rezultat svijeta kao i pojedinca koji prebiva u tom svijetu. Ovo je slično s Iain Thomsonovim razumijevanjem umjetnosti u misli Martina Heideggera. Heidegger je u svom eseju *Izvor umjetničkog djela* tvrdio kako se u umjetničkom djelu razotkriva istina bića, odnosno postavlja svijet.¹⁰⁵ Thomson ovo tumači kako Heideggerovo učenje ukazuje da umjetnička djela utvrđuju etičke i ontološke poglede određene povijesne zajednice, formirajući joj vrijednosni sustav onoga što je, a što nije važno u životu. Ovo funkcionira i na mikro razini, pomažući pojedincima da shvate što im je zaista važno.¹⁰⁶

Istine na koje ovdje mislim su one poput osobne odgovornosti uživaoca umjetnosti za nasilje u eskapističkim medijima kroz *Spec-Ops: the Line*; neuspjeh nadvladan pomoću borbe i učenja u *Dark Soulsu*; inherentnu i često nesvjesnu eksploatacijsku prirodu ljudskog društva i političkih odnosa u *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* ili nemogućnost masa da nadvladaju ideološko razmišljanje i stvaraju vlastite vrijednosti u *Metal Gear Rising: Revengeance*. Ova spoznaje rezultat su suočavanja i borbe s videoigramama, ali ne na bazi same igre nego filozofske refleksije o njima. Ovo je zadnja i možda najteža razina borbe koju igrač mora voditi s igrom, ne kako bi trijumfirao nad njom, nego kako bi spoznao vlastite prirode i vlastite vrijednosti. Spoznavanje ovih zakonitosti, prihvaćanje učenja kroz suočavanje s izazovom i vlastito samoprevladavanje omogućuje ostvarivanje drugog aspekta umjetnosti, a to je stvaralačkog. To može značiti stvaranje vlastite umjetnosti, dizajniranje vlastitih videoigara, ali u punom nietzscheanskom smislu znači stvaranje vlastitih vrijednosti, vlastitog stava prema životu, ne samo željeti tražiti svoje mjesto pod suncem, nego i stvoriti vlastito.¹⁰⁷ U konačnici, ovo znači tretiranje vlastitog života kao umjetničkog projekta, ili uspoređeno s igrom, igranja igre gdje mi sami određujemo ciljeve, te metode kojima ćemo ih ostvariti.

¹⁰⁵ Martin Heidegger. *Izvor umjetničkog djela*. Zagreb: Antun Gustav Matoš, 2010., str. 57 i 67.

¹⁰⁶ Ian Thomson. „Heidegger's Aesthetics“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 4. VIII. 2019. <https://plato.stanford.edu/entries/heidegger-aesthetics/>

¹⁰⁷ F. Nietzsche, *Gay Science*, #320, str. 180.

11. Rasprava: videoigre između eskapizma i samorazvoja

Kao predmet rasprave, želio bih se fokusirati na suprotstavljenost pojmova eskapizma i samorazvoja kada su u pitanju videoigre. Suprotstavljenost između ova dva pojma nije nužnost, nego rezultat loših navika i običaja. Pojedinaac koji tretira videoigre i ostalu umjetnost samo kao puku zabavu ostaje samo na razini eskapizma, bez razvijanja vještina ili razmišljanja o dubljem smislu umjetničkog djela, kao i svijeta u kojem žive. Dakako, nikada neće svatko željeti koristiti umjetnost kao nešto više od eskapističkog sredstva, i uvijek će biti oni koji će nešto moći naučiti iz umjetnosti, ali da li je zaista dovoljno ostati na tome? Nietzsche u svojoj kritici nihilizma govori o posljednjem čovjeku, čovjeku čiji način života izbjegava svaku neugodnost i prepušta se hedonističkom uživanju, upravo zbog nihilizma, nedostatka vjere u vlastite vrijednosti. Dok Nietzsche kritizira posljednje ljude zbog konformizma, osrednjosti, odbijanja da prihvate borbu koja, po njegovom mišljenju, sačinjava život. Ali Nietzsche također primjećuje da su ljubav, čežnja i stvaranje odsutni takvim načinom života¹⁰⁸. A problem s eskapizmom je da, iako nužno ne vodi u ovakav hedonizam, bez dodatnog poticaja koji bi ukazao na druge mogućnosti ne ostavlja druge vrijednosti osim ovih, posebice s obzirom na konzumerizam modernog društva. Zabavna industrija od eskapizma je napravila unosan posao, a spremna je koristiti i nemoralne metode kako bi zarada postala još veća, videoigre i manipulacije vezane uz mikrotransakcije su najbolji primjer toga. Ali kao što sam rekao, problem je što je ovo rezultat loših navika tretiranja umjetnosti i videoigre kao puke zabave, koje pak stvaraju druge loše navike. Kažem da su videoigre tretirane kao puka zabava, pod ovime mislim i na njihove fanove, koji usprkos tome što videoigre koriste kao puko eskapističko sredstvo, shvaćaju videoigre veoma ozbiljno. Ovo je u skladu s onime što je rekao Johan Huizinga u svojoj knjizi *Homo ludens*, gdje usprkos tome što igru definira kao ne-zbilju, i što je razlikuje od stvarnog svijeta, igra može biti veoma ozbiljna¹⁰⁹. Ova ozbiljnost se može vidjeti u tome kakvu negativnu, agresivnu reakciju fanova na internetu može izazvati recenzent koji voljenoj igri ne želi dati najvišu ocjenu¹¹⁰. Ovo nije jedini primjer, ali pokazuje kakve sitnice mogu izazvati nečiju narcisoidnu, neracionalnu agresiju.

Kako sam ranije rekao, smatram da je ovo rezultat loših navika i nedostatka pozitivnih primjera, iako možda nije toliko problem nedostatak pozitivnih primjera, koliko to da se oni

¹⁰⁸ F. Nietzsche, *Tako je govorio Zaratustra*, Predgovor 5, str. 14.

¹⁰⁹ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 13, 23.

¹¹⁰ Owen S. Good, „Let’s talk about that ‘bad review’ of *Breath of the Wild*“, *Polygon*, 13. 03. 2017. <https://www.polygon.com/2017/3/13/14912864/breath-of-the-wild-review-jim-sterling-opinion>

izgube u more negativnih primjera. Ljudska psihologija uvjetovana je tako da se pojedinac više zanima za ono negativno nego pozitivno, a s obzirom da masovni mediji, a pogotovo internet funkcioniraju na principu popularnosti, negativnost će u takvim uvjetima dominirati. Znači li to da je pokušaj davanja pozitivnog primjera uzaludan? Smatram da nije, i da je davanje pozitivnih primjera djelovanjem i ukazivanja na razne mogućnosti put kojim se može postići da eskapizam ne dovodi u hedonistički konzumerizam, ne dovodi do stanja posljednjeg čovjeka. Nietzsche rješenje problema ljudskog stanja nije vidio u političkoj akciji, interpretacija koja se čini najvjerojatnijom je da je smatrao da njegovo učenje može pomoći tek nekolicini sposobnih¹¹¹, ne znam da li se slažem s time da je moguće pomoći samo nekolicini, ali slažem se da politička akcija sama po sebi nije rješenje za većinu pitanja, uključujući i rad na samorazvoju. Filozofija egzistencije, kao i Nietzsche, veliku odgovornost za svaku djelatnost, pa i samorazvoj ili samorealizaciju, stavljaju na samog pojedinca, dopuštajući pri tome pasivnost, ali pozivajući na aktivnost. Ovo je i moja namjera, a pri tome želim ukazati na mogućnost koja postoji.

Ova mogućnost je ako je samorazvoj u pitanju, u promišljenom djelovanju, spremnosti na učenje i suočavanju s izazovima. Ali dok je suočavanje i savladavanje izazova jedan od načina kako riješiti problem i napredovati i u životu i u videoigrama, ponekada je bolje agresiju zamijeniti zaobilaženjem. Ponekad direktno suočavanje i borba nije rješenje, te ne donosi nikakvu dobit niti pojedincu, niti drugima. Pri ovome mislim kako borba, ali i prihvaćanje igre i izazova nekada nije rješenje. Takav je slučaj bio sa *Spec-Opsom*, gdje je moralna opcija ne igrati igru; ili u igri *Undertale*, gdje zli, takozvani genocidni kraj predstavlja značajno veći napor od dobrog, pacifističkog, a bez ikakve koristi. Ali takav je slučaj ponekad u stvarnosti, gdje mnoge „igre“ koje društvo predstavlja pred pojedinca zapravo nisu vrijedne onome tko dobro promisli o njima. Odbijanje društvene igre, i stvaranje vlastitog sunca kako to kaže Nietzsche, stvara društvenu stigmu. Huizinga primjećuje kako je onaj tko otvoreno krši ili odbija igru smatran otpadnikom ili heretikom, i više prezirani od skrivenih varalica koji prividno poštuju igru, zato što prijeti iluziji igre. Ali takvi pojedinci su ujedno i moćni igrači koji stvaraju vlastite skupine i vlastite igre.¹¹² Na kraju, usprkos tome što sam se i sam prema pojmu eskapizma ponio kritički, on je posve prihvatljiv u razumnom korištenju, čak i u agresivnom, natjecateljskom obliku. Jer svatko tko u tome pronalazi strast i ljepotu trebao bi moći iskusiti čar igre.

¹¹¹ B. Leiter, „Nietzsche's Moral and Political Philosophy“

¹¹² J. Huizinga, *Homo ludens*, str. 18.

Zaključak

U ovom sam istraživanju želio ispitati smisao agresije u videoigrama upotrijebljene kao eskapizam ili sredstvo samorazvoja. Agresija je u radu tumačena kao borba i natjecanje kroz igru, nasilje, ali i kao suočavanje s izazovom. Eskapizam je proučavan kao bijeg iz stvarnosti, Pri istraživanju eskapizma, pokušao sam ustvrditi različite razloge i motive za korištenje nasilnih i kompetitivnih videoigara kao eskapističkog sredstva; opravdanost toga da same videoigre kritiziraju igrače za igranje nasilnih igara u svrhu eskapizma; te eksploataciju igrača od strane dizajnera i korporacija preko manipulacije mehanika borbe i napredovanja.

Istraživanje videoigara kao sredstva samorazvoja koristilo se prije svega filozofijom Friedricha Nietzschea i filozofije egzistencije. Primarni cilj mi je bio ustvrditi mogućnost samorazvoja na temelju tih dviju filozofija, što sam učinio kombinirajući subjektivnu ideju samorazvoja s koncepcijom etike vrline. Nakon toga sam pokazao neke znanstvene pristupe poput gamefikacije, kao i mogućnost učenja vještina, prije svega povijesnog znanja pomoću videoigara. Glavni cilj bio je pokazati kako videoigre koje u svojem temeljnom dizajnu sadržavaju nietzscheansku filozofiju života kao natjecanja služe za učenje karakternih vrlina poput kreativnosti i upornosti. Također, želio sam pokazati da videoigre kao umjetnost mogu pomoći u razvoju filozofskog razmišljanja, i na taj način ostvarivanja pojedinačne autentičnosti kao samorealizacije.

Zaključno, u raspravi sam ukazao na to kako eskapistička priroda videoigara često sprječava ostvarivanje samorazvoja; ostavljanja mogućnosti da suočavanje i borba s izazovom nije uvijek najpoželjnija mogućnost, kao i napomenuo kako je eskapizam i u agresivnim videoigrama, usprkos čestoj osudi, sasvim pozitivan i prihvatljiv ako se racionalno koristi.

Popis literature

Knjige i članci

„Agresija“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=864>

„Agresivnost“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=866>

„agression“, *Mirriam Webster Dictionary*
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/aggression>

Anderson, R. Lanier, „Friedrich Nietzsche“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (17. 03. 2017.)
<https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche/> (10. 04. 2021.)

Aristotel, *Nikomahova etika*, Globus, Zagreb, 1988.

Cooper, Hollander. „Spec Ops: the Line – Learn about the story with lead writer Walt Williams“, *Gamesradar*
<https://www.gamesradar.com/spec-ops-line-learn-about-story-lead-writer-walt-williams/>

B. Guignon, Charles . „Existentialism“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

Campbell, Collin. „The problem with 'walking sims'“, *Polygon*. (28. IX. 2016.)
<https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>

Camus, Albert. *Pobunjeni čovjek*, Zora, Zagreb, 1976.

Clark, Maudemarie. „Nietzsche, Friedrich“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Routledge, New York, 1998.

Clarckson, Sparky, „TheInvisibleHands“, *Ludonarratology* 19. 07. 2012.
<http://ludo.mwclarkson.com/2012/07/the-invisible-hands/> (1. 5. 2021.)

von Clausewitz, Carl, *O ratu*, Mozaik knjiga, Zagreb, 2010.

Conrad, Joseph, *Heart of Darkness*, Penguin Books, London, 1975.

Cooper, Hollander. „Spec Ops: the Line – Learn about the story with lead writer Walt Williams“, *Gamesradar*, (31. 03. 2012.)
<https://www.gamesradar.com/spec-ops-line-learn-about-story-lead-writer-walt-williams/>

Crisp, Roger. „Ethics“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

Croshaw, Ben „Yahtzee“. „Call of Duty: Modern Warfare 3“, *Zero Punctuation*
https://zeropunctuation.fandom.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3 (26. 04. 2021.)

Croshaw, Ben „Yahtzee“. „Top 5 of 2012“, *Zero Punctuation*
https://zeropunctuation.fandom.com/wiki/Top_5_of_2012 (26. 04. 2021.)

Crowell, Steven. „Existentialism“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 9. VI. 2020.
<https://plato.stanford.edu/entries/existentialism/> (12. 05. 2021.)

D'Anastio, Cecilia . „Player Spends \$62,000 In Runescape, Reigniting Community Anger Around Microtransaction“, *Kotaku* (18. 09. 2019.)
<https://kotaku.com/player-spends-62-000-in-runescape-reigniting-communit-1838227818> (25. 05. 2021.)

Di Placido, Dani. „The Strange Story of 'Joker', a Modern Moral Panic“, *Forbes*, 7. X. 2019.
<https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2019/10/07/the-strange-story-of-joker-a-modern-moral-panic/?sh=19d2d0d87342> (22. 05. 2021.)

„escapism“, *Cambridge Dictionary*
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/escapism>

„escapism“, *Mirriam-Webster*
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/escapism>

„eskapizam“, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*.
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=18370> (26. 2. 2021.)

Evans, Mark. „Self-ralization“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

„Gamifacation“, *Mirriam-Webster*.(30. 05. 2021.)
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>

„Gamification“, *Wikipedia*. (30. 05. 2021.)
<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

Good, Owen S. „Let’s talk about that ‘bad review’ of Breath of the Wild“, *Polygon*, 13. 03. 2017.
<https://www.polygon.com/2017/3/13/14912864/breath-of-the-wild-review-jim-sterling-opinion>

Greenfield, Susan. *Mind Change: How Digital Technologies Are Leaving Their Mark On Our Brains*. New York: Random House, 2015.

Hamari, Juho; Koivisto, Joanne; Sarse, Harri, „Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification“. *In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA*, January 6-9, 2014.

Hamari, Juho; Shernoff, David J.; Rowe, Elizabeth; Coller, Brianno; Asbell-Clarke, Jodi; Edwards, Teon, „Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning.“ *Computers in Human Behavior*, 54 (2016)

Heidegger, Martin. *Izvor umjetničkog djela*. Zagreb: Antun Gustav Matoš, 2010.

Hejdenberg, Anders. „Psychology Behind the Games“. *Gamasutra*, 26. 04. 2005.
https://www.gamasutra.com/view/feature/130702/the_psychology_behind_games.php
Huizinga, Johan. *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992.

Kamen, Matt. „Dark Souls 3 director: it's about 'accomplishment by overcoming tremendous odds““, *Wired UK*, 12. 04. 2016.
<https://web.archive.org/web/20160420002105/http://www.wired.co.uk/news/archive/2016-03/29/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-intervju>

Kant, Immanuel, *Utemeljenje metafizike čudoređa*, u: *Dvije rasprave*, Matica hrvatska, Zagreb, 1953.

Kant, Immanuel, *Kritika praktičnog uma*. Zagreb: Naprijed, 1990.

Leiter, Brian. „Nietzsche's Moral and Political Philosophy“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 27. 2. 2020.

<https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche-moral-political/> (22. 05. 2021.)

McDonald, Keza. „The Mind Behind Dark Souls“, *IGN*, 08. 11. 2011.

<https://web.archive.org/web/20180426012350/http://www.ign.com/articles/2011/11/08/the-mind-behind-dark-souls>

McEachern, Sam. „Top 5 Best Racing Simulator Games“, *AutoGuide.com*, 24. 03. 2020.

<https://www.autoguide.com/top-5-racing-simulator-games>

Modestas Mice. „These are the Players Who Spent a Crazy Amount of Money on Microtransactions“, *Daily Californian*. 24. 03. 2021.

<https://www.dailycal.org/2021/03/24/these-are-the-players-who-spent-a-crazy-amount-of-money-on-microtransactions/> (25. 05. 2021.)

„Microtransaction“, *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>

Ming, Tu Wei, „Self-cultivation in Chinese philosophy“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

Nietzsche, Friedrich, *Gay Science*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2019.

Nietzsche, Friedrich, *Tako je govorio Zaratustra*, Mladost, Zagreb, 1980.

Nietzsche, Friedrich. *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2020.

Nietzsche, Friedrich. *On the Genealogy of Morals*, Oxford World Classics, Oxford, 2008,

Nietzsche, Friedrich. *Beyond Good and Evil*, Oxford World Classics, Oxford, 2008.

Platon, *Država*, Beogradski izdavački zavod, Beograd, 1973

„Personal development“, *Wikipedia*

https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_development

Podgorski, Daniel. „Unchosen Undead: A Thorough Existentialist Philosophical Analysis of FromSoftware's Original Dark Souls“, *The Gemsbook*, 24. 04. 2019.

<https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/dark-souls-from-software-existentialism-philosophy/>

Pitts, Russ. „Don't be a hero – The full story behind Spec Ops: the Line“, *Polygon*. 14. 11. 2012.

<https://www.polygon.com/2012/11/14/3590430/dont-be-a-hero-the-full-story-behind-spec-ops-the-line> (26. 04. 2021.)

Porter, Jon „US consumers spent record amounts on video games in 2020, NPD reports“, *The Verge*. 15. 01. 2021.

<https://www.theverge.com/2021/1/15/22233003/us-npd-group-video-game-spending-2020-record-nintendo-switch-call-of-duty-animal-crossing-ps5-ps4>

„Računalne igre“, *Hrvatska enciklopedija*
<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=68642>

Ridley, Aaron. „Introduction“, u Friedrich Nietzsche, *The Anti-Christ, Ecce Homo, Twilight of the Idols And other Writings*, Cambridge University Press, Padstow Cornwall, 2020.

Sachs, Joe, „Aristotle's Ethics“, *Internet Encyclopedia of Philosophy*,
<https://iep.utm.edu/aris-eth/>

Sedley, David . „arete“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

Sensible Software, *Cannon Fodder Instruction Manual*, Virgin Interactive Entertainment, London, 1993.

„Skill“, *Wikipedia*
<https://en.wikipedia.org/wiki/Skill>

Stirner, Max, *Jedini i njegovo vlasništvo*, Centar za kulturnu djelatnost Saveza socijalističke omladine, Zagreb 1976.

Sensible Software, *Cannon Fodder Instruction Manual*, Virgin Interactive Entertainment, London, 1993.

Takahashi, Dean. „The DeanBeat: This player spent \$2 million in a mobile game. Then he led a boycott.“ *VentureBeat*. 14. X. 2016.

<https://venturebeat.com/2016/10/14/the-deanbeat-this-player-spent-2-million-in-a-mobile-game-then-he-led-a-boycott/> (25. 05. 2021.)

Thomson, Ian. „Heidegger's Aesthetics“, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 4. VIII. 2019.

<https://plato.stanford.edu/entries/heidegger-aesthetics/> (05. 09. 2021.)

Tondello, Gustavo. „The Use of Games and Play to Achieve Real-World Goals“, *Gamification Research Network*, 24. 06. 2015.

<http://gamification-research.org/2015/06/the-use-of-games-and-play-to-achieve-real-world-goals/>

„Violence and video games“, *Wikipedia*
https://en.wikipedia.org/wiki/Violence_and_video_games

„Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021“, *WePC*.
<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (23. 05. 2021.)

Walker, Alex. „Someone Spent Over \$150,000 In Microtransactions On A Transformers Game“, *Kotaku* 14. 10. 2019.

<https://kotaku.com/someone-spent-over-150-000-in-microtransactions-on-a-t-1839040151>(25. 05. 2021.)

Williams, Bernard. „Virtues and vices“, *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York, 1998.

Filmovi i video zapisi

Carpenter, John, *Escape From New York*, AVCO Embassy Pictures, AVCO Embassy Pictures, SAD, 1981.

Copola, Francis Ford, *Apocalypse Now*, Omni Zeotrope, United Artists, 1962.

„DARKSOULS – „Prepare to die“ Trailer“, *YouTube*. 21. 05. 2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=AGEPwOkE8AI>

„Donald Trump blames internet and video games for atrocities“, *YouTube*, 5. 08. 2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=PHboVKpGiaU>

Serijal *James Bond*, primjerice:
Young, Terrence, *Dr. No*, Eon Production, United Artists, UK, 1962.

„Let's Go Whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play“, *YouTube*. 03. 10. 2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4> (20. 04. 2021.)

Marquand, Richard, *Star Wars: Episode VI – the Return of the Jedi*, Lucasfilms Ltd, 20th Century Fox, US, 1983.

McTiernan, John. *The Last Action Hero*, Columbia Pictures, SAD, 1993.

Philips, Todd, *Joker*, Warner Bros. Pictures, Warner Bros. Pictures, SAD, 2019.

Serijal *Rambo*, primjerice:
Cosmatos, George P., *Rambo: First Blood Part II*, Anabasis Investments, N.V., Tri Star Pictures, SAD, 1988. itd.

Videoigre

Age of Empires 2: The Age of Kings, Ensemble Studios, Microsoft, 1999.

Animal Crossing: New Horizons, Nintendo EPD, Nintendo, 2020.

Serijal *ARMA*, primjerice:
Operation Flashpoint: Cold War Assault, Bohemia Interactive Studio, Codemasters, 2001;

ARMA 2, Bohemia Interactive, Bohemia Interactive, 2009.

Assetto Corsa, Kunos Simulazioni, Kunos Simulazioni, 2014.

Battlefield 3, EA Dice, Electronic Arts. 2011.

Baldur's Gate, Bioware & Black Isle Studios, Interplay Entertainment, 1998.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Bioware, Black Isle Studios & Interplay Entertainment, 2000.

Call of Duty 2, Infinity Ward, Activision, 2005.

Call of Duty 4: Modern Warfare, Infinity Ward, Activision, 2007.

Call of Duty: Modern Warfare 3, Infinity Ward, Activision, 2011.

Cannon Fodder, Sensible Software, Virgin Interactive Entertainment, 1993.

Serijal *Civilization*, primjerice:
Sid Meier's Civilization V, Firaxis Games, 2K Games, 2010.

Serijal *Dark Souls*, primjerice:
Dark Souls, From Software, Bandai Namco, 2011.

Deus Ex, Ion Storm, Eidos Interactive, 2000.

DiRT RALLY, Codemasters, Codemasters, 2015.

Doom, id software, id software, 1993.

Doom (2016), id software, Bethesda Softworks, 2016.

Falcon 4.0, MicroProse Alameda, Hasbro Interactive, 1998.

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game, Interplay Productions, Interplay Productions, 1997.

Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game, Black Isle Studios, Interplay Productions, 1998.

FTL: Faster Than Light, Subset Games, Subset Games, 2012.

F1 2019, Codemasters, Codemasters/Deep Silver, 2019.

Grand Theft Auto 3, DMA Designs, Rockstars Game, 2001.

Grand Theft Auto: San Andreas, Rockstar North, Rockstar Games, 2004.

Grand Theft Auto V itd., Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

Gran Turismo Sport, Polyphony Digital, Sony Interactive Entertainment, 2017.

Hitman 2: Silent Assassin, Io Interactive, Eidos Interactive, 2002.

Hitman: Contracts, Io Interactive, Eidos Interactive, 2004.

Hitman: Blood Money, Io Interactive, Eidos Interactive, 2006.

Serijal *IL-2 Sturmovik*, primjerice:
IL-2 Sturmovik: 1946, 1C Maddox Games, Ubisoft, 2006.

Kerbal Space Program, Squad, Private Division, 2015.

Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, Warhorse Studios, 2018.

Layers of Fear, Bloober Team, Aspyr, 2016.

Max Payne, Remedy Entertainment, Gathering of the Developers/Rockstar Games, 2001.

Serijal Medal of Honor, primjerice:

Medal of Honor: Allied Assault, 2015, Inc, Electronic Arts, 2002.

Metal Gear Solid, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 1998.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2001.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2004.

Metal Gear Rising: Revengeance, PlatinumGames, Konami Digital Entertainment, 2013.

Serijal Microsoft Flight Simulator, primjerice:

Microsoft Flight Simulator, Asobo Studios, Xbox Game Studios, 2020.

Mortal Kombat, Midway, Midway, 1992.

Paradox Interactive povijesni naslovi, primjerice:

Crusader Kings II, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, 2012;

Europa Universalis IV, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, 2013;

Hearts of Iron IV, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, 2016.

Portal, Valve, Valve, 2007.

Project CARS 2, Slightly Mad Studios, Namco Bandai Entertainment, 2017.

P. T., Kojima Productions, Konami, 2014.

Rogue, A. I. Design, Epyx, 1980.

RuneScape, Jagex, Jagex, 2001.

Sherlock Holmes: the Awakened, Frogwares, Frogwares, 2007.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments, Frogwares, Focus Home Interactive/Frogwares, 2014.

Spec Ops: The Line, Yager Development, 2K Games, 2012.

Spelunky, Mossmouth, LLC, Mossmouth, LLC, 2008.

Serijal Total War, primjerice:

Rome: Total War, Creative Assembly, Activision/Sega, 2004;

Medieval II: Total War, Creative Assembly, Sega, 2006;

Napoleon: Total War, Creative Assembly, Sega, 2010;

Shogun 2: Total War, Creative Assembly, Sega, 2011.

Thief: The Dark Project, Looking Glass Studios, Eidos Interactive, 1998.

Thief: Metal Age, Looking Glass Studios, Eidos Interactive, 2000.

Thief: Deadly Shadows, Ion Storm, Eidos Interactive, 2004.

Tom Clancy's Rainbow Six, Red Storm Entertainment, Red Storm Entertainment, 1998.

TRANSFORMERS: Earth Wars, Space Ape Games, Bacflip Studios, 2016.

Undertale, Toby Fox, Toby Fox, 2015.

Vampire: the Masquerade – Bloodlines, Troika Games, Activision, 2004.

Warhammer 40,000: Dawn of War. Relic Entertainment, THQ, 2004.