

Filozofijska dimenzija pripovjednog sadržaja videoigara

Perušić, Luka

Source / Izvornik: **Metodički ogledi : časopis za filozofiju odgoja, 2020, 27, 57 - 78**

Journal article, Published version

Rad u časopisu, Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)

<https://doi.org/10.21464/mo.27.1.8>

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:488800>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2023-01-29**



Filozofski fakultet
Sveučilišta u Zagrebu

Repository / Repozitorij:

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



FILOZOFIJSKA DIMENZIJA PRIPOVJEDNOG SADRŽAJA VIDEOIGARA

Luka Perušić

Odsjek za filozofiju, Filozofski fakultet,
Sveučilište u Zagrebu, Hrvatska
lperusic@yahoo.com

Primljeno: 20. 12. 2019.

U radu se iznose kategorije prisutnosti filozofijske dimenzije u pripovjednom sadržaju videoigara s ciljem postavljanja temelja za pomnije promišljanje praktičkog i povijesnog odnosa filozofije i videoigara. Uvodno se opisuje pojavljivanje filozofijske dimenzije putem pripovjednog sadržaja pete generacije videoigara (1993.–2001.) te naznačuje važnost toga događanja. Središnje mjesto rada donosi opise kategorija prisutnosti, razlikujući (1) videoigre koje svojim pripovjednim sadržajem svraćaju pozornost na probleme filozofijske prirode, (2) videoigre koje unutar svog pripovjednog sadržaja laički filozofiraju o problemima filozofijske prirode te (3) videoigre koje se za potrebe svojeg pripovjednog sadržaja služe stručnom filozofijskom građom. Zaključno se u osnovnim crtama razmatra problem kategorije videoigara kao potpunih filozofijskih djela, takvih u kojima bi se uklanjanjem njihove filozofijske dimenzije u potpunosti raspali pripovjedni sadržaj i igraće mehanike te bi u potpunosti izgubile svoj smisao.

Ključne riječi: filozofija, videoigra, pripovijedanje, priča, interventna akcija

1. Uvodno

Razumijemo li *videoigre* kao korpus djela s pripadnom poviješću razvoja, a *filozofijsko* kao odrednicu svih manifestacija filozofije kao svakog filozofirajućeg i filozofiji pripadajućeg, može se reći da se filozofijska dimenzija videoigara pojavila tijekom najvažnijeg razdoblja

njihovog povijesnog razvoja.¹ To je razdoblje od 1993. do 2001. godine, čiji se korpus djela uobičajeno naziva ‘petom generacijom videoigara’. Tijekom pete je generacije došlo do bitnog skoka u tehničkom i pripovjedom razvoju videoigara te u njihovom rastu popularnosti i očvršćivanju industrije putem razvoja odnosa između igrača i razvijatelja videoigara, definirajući njenu budućnost. Među ostalim, razdoblje je obilježeno pojavom i rastom prisutnosti takvih sastavnica pripovjednog sadržaja kakve bi se mogle nazivati filozofijskim, uključujući i korištenje filozofijskih teorija i stručne literature. Ovo se istraživanje prvenstveno bavi kategorizacijom te prisutnosti filozofijskog sadržaja, da bi se u širem smislu doprinijelo osvještavanju o filozofijskom sadržaju u videoigramama te dugoročno olakšalo istraživanje njihovog odnosa.

Pripovijedanje se u videoigramama intenzivnije razvilo tijekom osamdesetih godina dvadesetog stoljeća, da bi svoj konstitutivni vrhunac doseglo u razdoblju pete generacije videoigara. Razvoj trodimenzionalne računalne grafike te napredak u hardverskim kapacitetima i zvuku omogućili su stvaranje vjerodostojnijeg sadržaja i potaknuli razvijatelje videoigara na smisaono proširenje tema koje su odabirali za svoje igrače projekte. Devedesete godine 20. stoljeća obilježene su eksperimentalnim kombiniranjem fotofilmografskog materijala i videoigara – grafički elementi i pokretni objekti kreirali su se iz fotografskog ili filmskog materijala prethodno snimljenog, npr. za izgled i kretanje glavnog lika u videoigri, a koristili su se i zapisi živih akcijskih sekvenci, rotoskopska animacija te glumci.² Bili su to rani pokušaji dosezanja predodžbene moći filmske umjetnosti, a njih je pratilo investiranje energije u što bolji prijenos što kvalitetnijeg pripovjednog sadržaja.

¹ Zahvaljujem recenzentima i uredništvu na sjajnim komentarima i pažljivosti, bitno su utjecali na to da ključni rezultati razmatranja budu jasniji i struktura argumenata smislenija.

² Primjeri za to su *Night Trap* (1992), zbog cjelovitih snimaka s kojima se komunicira grafičkim sučeljem; *Dark Seed* (1992), zbog korištenja H. R. Gigerovih slika kao grafičkih pozadina te upotrebe fotografskog materijala za animiranje likova; *Flashback* (1992), zbog rotoskopske animacije zahvaljujući kojoj je ostao zapamćen, također, zbog iste tehnike klasičnog *Another World* (1991); *Wing Commander IV: The Price of Freedom* (1996), posebno zanimljiv zbog unajmljivanja Marka Hamilla, zvijezde filmske *Star Wars* franšize, te tada nezamislivo visokog budžeta od 12 milijuna dolara za produkciju; *The 7th Guest* (1993), zanimljiv zbog pripovijedanja priče kroz filmske akcijske sekvence; te *Phantasmagoria* (1995), također zanimljiv zbog filmskih akcijskih sekvenci, ali i kontroverzi koje je svojim sadržajem potaknula, npr. uključivanjem scene silovanja). Japanske su igre tada koristile animirane sekvence u duhu kulture japanimea, što je do danas ostala jedna od omiljenih tehnika.

U ranim devedesetim godinama 20. stoljeća, spram prethodne povijesti, počele su se pojavljivati videoigre sa širim dijapazonom motiva likova, kompleksnijim pričama i emotivnijom glazbenom podlogom orijentiranom na praćenje događaja i pobuđivanje stanja, poput videoigre *Secret of Mana* (1993), videoigre *Myst* (1993) – jedne od prvih igara koje su aktivno implementirale pitanje moralnog izbora i posljedica – te videoigre *Final Fantasy IV* (1991) koja je, za ono vrijeme, imala poredbeno napredno razvijenu priču i dubok razvoj likova, a bavila se snagom prijateljstva i preispitivala smisao igračeva preuzimanja uloge siledžije (*Square Enix*, 2007), inače stereotipne uloge u videoigramama. Od 1995. do 2001. godine dolazi do pojave i porasta videoigara s izraženijim namjerama laičkog filozofiranja,³ ali i korištenja filozofijske literature kao inspiracije, što je kasnije dovelo i do implementiranja filozofijskih ideja u igrače sustave videoigara. U njima igrač utjelovljuje upravljačku silu koja intervenira u narativni sadržaj gdje mu je to omogućeno i gdje je to od njega traženo, pri čemu priča i likovi služe izlaganju i razmatranju problema, stvarajući uvjete za to da se igrač s njima suživi.⁴

Reprezentativni su primjeri takvih videoigara *Chrono Trigger* (1995), *I Have No Mouth, and I Must Scream* (1995), *Revelations: Persona* (1996), *Final Fantasy VII* (1997), *Fallout* (1997), *Blade Runner* (1997), *Grim Fandango* (1998), *Xenogears* (1998), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *Planescape: Torment* (1999), *Sid Meier's Alpha Centauri* (1999), *Chrono Cross* (1999), *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (2000), *Deus Ex* (2000), *Anachronox* (2001) i *Silent Hill 2* (2001). Premda su imenovane videoigre postavile standard igrivosti

³ Ako bismo, po uzoru na Habermasa, uzeli da je filozofija »sistem tumačenja« u kojem se »ne priča naivno priče, nego metodički pita za razloge« (Habermas, 1982, 62), *laičko filozofiranje* ili *laička filozofija* pojmovi su kojima se referiram na slabo ili jako sustavno ispitivanje stavova i fenomena s ciljem utvrđivanja njihove prirode i mogućnosti njihove manifestacije po uzoru na filozofiju, ali bez institucionalne podrške znanstvenog sustava i bez metodološkog oslanjanja na stručnu filozofijsku literaturu. *Stručno filozofiranje* ili *stručna filozofija* tako bi se mogli razumjeti kao institucionalizirana praksa takvog tumačenja. Korisna je za to sljedeća definicija: »Filozofija je posao mišljenja koji poduzimamo u svrhu objedinjavanja svagdanjeg životnog iskustva i podataka znanstvenoga istraživanja u takav jedinstveni i neproturječni nazor o svijetu koji će odgovarati i zahtjevima razuma i težnjama srca.« (Jerusalem, 1996, 7)

⁴ Za problem razumijevanja razlike između interaktivnosti i interventnosti, te zašto videoigre nisu interaktivni nego interventni multimedij, vidi: Turković, 2000, 64; Turković, 2002, 77; Barišić, 2017, 13–14, 72–78.

i tehničke kvalitete zajedno s nekim drugim naslovima toga doba, od posebne je važnosti za temu to što su utjecale na kvalitativnu razinu pripovjednog sadržaja s filozofijskim obilježjima. Uvriježila se tradicija razvijanja videoigara s ‘dodatnom vrijednosti’, čiji pripovjedni sadržaj ima ‘dublji smisao’, a filozofijska dimenzija često bude naglašena putem dijaloga ili igračih mehanika. Pod ‘dublji smisao’ mislim na raskrižavanje puta na kojem se naziru bitni odgovori na pitanja *što?, kako? i čemu?* izabrane teme i problema, primjerice, kako o tome piše Finci:

»Različita životna i misaona iskustva međusobno se uspoređuju, sukobljavaju, pobijaju, korigiraju i dopunjavaju. Odlučuju o osobnim stajalištima, o svjetonazoru, o teorijskim postavkama, o moralnom držanju, o životnim odlukama. Svatko iz svojih razloga i svojim putem dolazi do filozofije, svatko je na svoj način usvaja, svatko je za sebe gradi i interpretira, na svoj način joj pristupa i u njoj traži temeljno, bitno i opće, ali i svoje vlastito.« (Finci, 2017, 7)

Svojom prezentacijom i s obzirom na odnos prema sadržaju, mogle bi se takve videoigre s ‘dodatnom vrijednosti’ nazvati ‘ozbiljnim videoigramama’⁵ jer priču, sadržaj i mogućnosti smjerova izvođenja izabrane problematike uzimaju s istančanom posvećenošću i sklonošću k preciznom metodološkom strukturiranju, nerijetko tako i da pripovijedanju podređuju igrače mehanike, naime, zato što nisu kreirane samo da bismo se igranjem zabavljali nego i da bismo kroz iskušavanje događaja u radnji mislili o problemima i suosjećali s onima koji su njima zahvaćeni.

Ipak, među videoigramama pete generacije s izraženom pripovjednom dimenzijom postoje izvjesne razlike kada je u pitanju narav filozofijskog te stupanj zastupljenosti filozofiranja, što je važno uzeti u obzir iz prvenstveno tri istraživačka razloga, radi točnijeg i boljeg razumijevanja (1) svakog pojedinog djela i njegove svrhe i vrijednosti, (2) razlike između pripovjednog i nepripovjednog sadržaja videoigara te (3) mogućnosti koje videoigre kao medij pružaju filozofiji. Uzimajući to u obzir, slijedi opis kategorija i primjeri pomoću kojih se ta razlikovanja mogu potvrditi.

⁵ Ovdje je nazivak *ozbiljne igre* potrebno razlikovati od Bogostovih »ozbiljnih igara« koje podržavaju ili se suprotstavljaju određenim ideološkim okvirima i tekućim praksama, premda je sigurno da neke igre odgovaraju i jednoj i drugoj kategoriji ‘ozbiljnosti’ (Bogost, 2007, 54–57), kao i od »ozbiljnih igara« čiji je smisao prenijeti neko konkretno znanje ili razviti umijeće (usp. Iuppa i Borst, 2007).

2. Kategorije prisutnosti filozofijske dimenzije

Uzimajući u obzir prisutnost filozofijske dimenzije u videoigrama, možemo ih podijeliti na tri kategorije:

- (1) videoigre koje svojim pripovjedinim sadržajem svraćaju pozornost na probleme filozofijske prirode;
- (2) videoigre koje unutar svog pripovjednog sadržaja laički filozofiraju o problemima filozofijske prirode;
- (3) videoigre koje se za potrebe svojeg pripovjednog sadržaja služe stručnom filozofijom.

Poredak kategorija ne odražava samo kategorije prisutnosti filozofijske dimenzije nego i povijesni razvoj filozofijskog unutar videoigara – one su započele kao kategorija (1), u razdoblju pete generacije uspostavila se kategorija (2), kategorija (3) pojavila se u kasnijoj fazi pete generacije, da bi se u narednim generacijama razvila u kompleksnije oblike te se uspostavila ‘redovitom ponudom’ na godišnjoj osnovi izdavanja novih naslova.

Prilikom tumačenja filozofijske dimenzije pripovjednog sadržaja videoigre, bitno je imati na umu razliku među poticanjem ili podsjećanjem na filozofijski sadržaj, laičkim filozofiranjem i implementiranjem stručne filozofije, zato što su funkcije različite, donose različite rezultate te se drugačije moraju istraživati i razmatrati. Dizajn atmosfere nesmisla i ludila u igri *BioShock* (2007) mogao bi nas potaknuti na to da promišljamo o tome ima li on kakve veze s konzumerizmom i radničkom eksploatacijom te može li se korupcija umjetnosti u svijetu *BioShocka* povezati s totalitarnim režimima, no to ne znači da je takvo što u *BioShocku* doista zasnovano na stručno-filozofijskom ispitivanju stvari. Primjer za to razlikovanje može se uzeti iz umjetnosti. Postoji razlika između nekog djela koje tematizira neki problem što bi se mogao uzeti filozofijski zanimljivim ili se takvim njegova izvedba čini, recimo *Guernica* Pabla Picassa (1937), djelo koje je po sebi impresivno, ali ne implementira nikakav stručnofilozofijski sadržaj,⁶ i djela poput serijala slika Zanis Waldheimsa, latvijskog slikara koji se služio filozofijskim analizama da bi oblikovao forme pomoću kojih je pokušavao predočiti

⁶ Dapače, Picasso je upozorio na pretjerano upisivanje značenja u njegove slike (Werness, 2006, 60).

strukture fenomena kako su ih, među ostalim, sistematizirali filozofi (usp. Jeanson, 2013).

Implementacija filozofskih sustava u videoigre ili primjena filozofijskih ideja i teorija, primjerice Platonove ideje o uređenju polisa (Platon, 2009), Kropotkinove teorije decentraliziranog ekonomskog sustava i volonterstva (Kropotkin, 2009) ili Singerove patocentričke teorije (Singer, 1998), zahtijeva cjelovitu prilagodbu (a) sistema igrivosti i (b) zamišljenog svijeta putem kojega se igrivost ostvaruje, naime, da bi se sustav ili ideja mogli jasno dočarati i cjelovito razumjeti. Većina videoigara s filozofijskom dimenzijom potiče na filozofiranje ili filozofira laički, a od videoigara koje se služe stručnom literaturom, većina pri implementaciji sustava, teorija i ideja uglavnom to čini djelomično, bilo kao inspiraciju za neki segment videoigre bilo tako da ne razmišlja o tome da baš svaka sastavnica videoigre odgovara sustavu izabranih ideja. Budući da u odnosu djelatnosti filozofije i djelatnosti razvijanja videoigara postoje zanimljivi potencijali suradnje na planu simulacije ideja, o čemu će biti riječi u jednom od narednih istraživanja, od metodološke je važnosti utvrditi granice implementacije.

2.1.

Videoigre koje svojim pripovjedinim sadržajem svraćaju pozornost na probleme filozofijske prirode vrsta su videoigara čiji se sadržaj ne zasniva na stručnoj filozofiji te ne koriste vrijeme igranja da bi filozofirale o svojoj temi i sadržaju, ali svojim narativnim sadržajem mogu potaknuti igrača na filozofiranje iznošenjem nekog filozofijski potentnog problema. Kategorija takvih videoigara uključuje bilo kakvu narativnu videoigru čiji sadržaj radnje u nekom pogledu izaziva dilemu ili aporiju, tako da predodžbom o nečemu otvara neko pitanje ili za igrača novu dimenziju svijeta i njegova razumijevanja. Uočljivo je, međutim, da se s uvedenim problemima takve videoigre ni putem likova i radnje ni mehanikom igranja zapravo ne bave.

Na prvi bi se pogled moglo reći da na filozofiju mogu poticati sve videoigre, neovisno o sadržaju, ali to nije slučaj. Primjerice, videoigra *Pong* (1972) simulira osnovnu ideju stolnog tenisa i time iscrpljuje sav sadržaj. Ona tom aktivnošću niti upućuje na neki problem niti pokušava motivirati na filozofiranje nekom unutarnjom pripovjedinom sastavnicom. Igrač svakako može biti potaknut bilo kojom sastavnicom njene

pojavnosti na filozofiranje o nečemu, ali to čime je potaknut neće biti dio pripovjednog sadržaja videoigre, koji uključuje usmjeravanje na problem. Suprotno videoigri *Pong*, primjerice, videoigra *Dino Crisis* (1999)⁷ motivira na promišljanje – o dopustivosti i granicama znanstvenih istraživanja, o pitanju karijerizma i egoizma u znanosti, o odgovornosti za odluke u kriznim situacijama koje uključuju i izbor među životima ljudi, o granicama profesionalnosti, o stvaranju oružja i državnom eksploatiranju znanstvenog znanja, o pravu na vraćanje izumrlih vrsta živih bića u svijet, o prirodi prostora i vremena, o ulozi energije u postojanju svemira itd. – zato što, u ovom specifičnom slučaju, kroz dijaloge svraća na to pozornost, ali u svom cjelokupnom sadržaju ne posvećuje dovoljno vremena problemima od kojih je priča krojena niti se bilo kako metodički ispituje ili usustavljuje ta problematika, već su sadržaji gotovo usputni i potpuno podređeni igrivosti.

Zbog toga je ova kategorija mjesto između nefilozofijskog i filozofijskog u videoigramama, između toga da igrač bude potaknut na filozofiranje videoigrom neovisno od njene namjere da se neki filozofijski problem ispituje i toga da pripovjedni sadržaj upozori na problem. Na toj se granici kroz narativno usmjeravanje dolazi od pukog događanja do angažiranog promišljanja toga događanja, odnosno na njoj se putem pripovjednog sadržaja 'kritička svijest' počinje usmjeravati na samorazumljivost događanja od strane same videoigre, neovisno o sklonosti ili senzibilnosti igrača da misli filozofijski, gdje se onda može dogoditi igračevo filozofijsko zapitkivanje o onome što se samorazumljivo u pripovjednom sadržaju videoigre nalazi. Eugen Fink iscrpno je argumentirao da je upravo dovođenje samorazumljivosti u pitanje početak filozofiranja. Izdavam djelić njegove rasprave:

»Ono što u čuđenju nadire i oblikuje se jedna je – prema svome smislu nepoznata – nepoznatost onog poznatoga, jedna do sada neprisna neprisnost onog prisnoga. U čuđenju se dakle događa osebujan preokret: ono samorazumljivo postaje nerazumljivim upravo na način da ne prelazi u svoju suprotnost, nego baš kao samorazumljivost postaje upitno. Upravo je ono neupitno u svojoj neupitnosti upitno, ono samorazumljivo upitno je u svojoj samorazumljivosti.

⁷ U videoigri strave *Dino Crisis*, igrač preuzima ulogu Regine, specijalne državne operativke poslana na otok na kojem se provode fizikalni eksperimenti s energijom u sklopu tajne vojne baze, sa zadatkom da istraži zašto je došlo do komunikacijske izolacije. Uskoro se otkriva da je istraživački kompleks napučen dinosaurima te izvršavanje misije postaje borba za vlastiti život i istinu o tome zašto na otoku postoje dinosauri te što je bio smisao tajnog projekta.

U čuđenju se svijet izokreće. (...) Čuđenje ima bitne razlike u svojoj dubini. Najpovršnije je čuđenje ono nad neobičnostima, nad osebnim, upadljivim stvarima ili događajima, ono oko nerazjašnjenog i tajanstvenog. No najdublje je čuđenje nad onim najsamorazumljivijim; u tom se naime čuđenju zbiva najveći preobražaj onoga tko se čudi. (...) Što je to o čemu je svako čuđenje? O biću; na najpovršnji način o čudnovatim stvarima, a na najdublji pak o samorazumljivosti bića. To najdublje čuđenje je početak filozofije. Sad je moguće prvo pozitivno određenje predmeta filozofije: ono neposredno kao takvo, tj. neposrednost neposredno danoga bića. Čuđenje nas mora iz-baciti iz zaokupljenosti u samorazumljivome i time omogućiti pitanje što ono kao takvo jest.« (Fink, 1998, 27–29)

Uzme li se ovo pojašnjenje kao uputa za razumijevanje učinka djela iz ove kategorije videoigara, naime dovođenje igrača u stanje čuđenja, 'prevođenje' zbivanja i razmatranja unutar videoigre u igračevu svijest kao kritičko razmatranje problema s kojima se zapravo nosi, izvjesna je razlika takvih videoigara spram *Ponga* kao primjera videoigre koja ni na što ne usmjerava osim na sastav svoje igrivosti. Kada u videoigri *Dino Crisis* jedan od likova povede raspravu o tome tko je kriv za katastrofu koja se u priči događa, otvara se prostor za poticanje na razmišljanje o uzrocima i posljedicama činova te na prirodu samih fenomena koji diskurs konstituiraju. Taj prostor *Dino Crisis* ispunjava tako da, primjerice, svraća pozornost na moralnu dimenziju djelovanja države u primjeni znanstvenih otkrića, čime igračevu pozornost seli s površinskih zbivanja – samorazumljivih i prihvaćenih kao dio zanimljivog pripovjednog okvira – na razmatranje biti stvari. U tom se postupku dovodi ono neupitno u svojoj neupitnosti do upitnog i otvara prostor za filozofiranje. Međutim, postoji kompleksniji oblik filozofijske dimenzije u videoigrama, a njega možemo, sukladno drugoj navedenoj kategoriji, razumjeti tek kao sustavnije razrađeno filozofiranje o nekom uočenom problemu unutar pripovjednog sadržaja videoigre.

2.2.

Videoigre koje unutar svog pripovjednog sadržaja laički filozofiraju vrsta su videoigara čiji se sadržaj ne zasniva na materijalima stručne filozofije i ne implementiraju strogu metodologiju, ali koriste vrijeme igranja da bi se filozofiralo o izabranim temama i pripadnim sadržajima te se glavne ideje koje oblikuju pripovjedni okvir često provlače kroz dijaloške i druge sastavnice pripovijedanja i igračih mehanika. To su ujedno naslovi u čijim se materijalima, premda ne

obavezno, već mogu pronaći podaci o njihovim namjerama da se upravo tako razmatra izabrana problematika. Ipak, najčešće se radi o želji autora videoigre da putem njena sadržaja raspravlja o filozofijski poticajnim problemima. Stupanj filozofiranja u ovoj kategoriji varira, ali postoji jasna namjera da se više vremena posvećuje usmjeravanju na fenomene i razmatranju njihove prirode, odnosno da igrač tijekom prolaženja priče ne može ne primijetiti to ispitivanje, najčešće bivajući pretvoren i u sudionika. Središte zanimanja često bude upravo na nekim fenomenima, pojmovima i idejama, koji se potom razmatraju kroz priču kao njena tema ili struktura, za razliku od slučaja u prvoj kategoriji, gdje su oni usputni, kao rezultati zbivanja među likovima. Primjer su takvih videoigara *Deus Ex*, *Chrono Cross*, *Planescape: Torment*, *Spec Ops: The Line* i *Binary Domain* (2012). Ovdje ću se poslužiti videoigrama *Chrono Cross*⁸ i *Planescape: Torment*.⁹

Chrono Cross je videoigra koja je svojom čitavom igračom strukturom, a u pripovjedom kontekstu od prve do zadnje scene, posvećena dubljem ispitivanju smisla života, naravi kozmosa, ulozi sudbine i važnosti međudnosa u mreži živih bića, među ostalim i tragajući za odgovorom na pitanje čemu život stremi i postoji li istinski, potpuni oblik života koji na ostale polaže pravo. Ona to ne skriva već time što nas, prije nego igrač uopće dođe do izbornika za pokretanje videoigre, uvodi u temu i priču pisanom pjesmom, smještenom u nedijaloški animirani film praćen glazbom. *Chrono Cross* se najviše usmjerava na problem sukoba unutar života kao ukupnosti svega živućeg, kao rasprava o tome zašto život postoji na taj način da se njegove različite manifestacije međusobno uništavaju, otvarajući pitanje o smislu evolucije, ulozi patnje te postoji li intrinzična vrijednost svake jedinice, svrha po sebi koja samo njoj pripada i njoj je neotuđiva, i što čini autentični identitet sva-

⁸ U videoigri uloga (engl. *role playing game*) *Chrono Cross*, igrač preuzima ulogu Sergeja, tinejdžera iz malenog sela koji izgubi svijest i po buđenju otkriva da se nalazi u svijetu identičnom njegovu, ali u kojem svi tvrde da je 'Serge' poginuo prije deset godina. U pokušaju da otkrije što se događa i kako da se vrati u svoj svijet, Serge biva uvučen u zbivanja kozmičkih razmjera.

⁹ U videoigri uloga *Planescape: Torment*, igrač preuzima ulogu besmrtnog ratnika koji može izgubiti život, ali kada se to dogodi, gubi sva sjećanja na događaje iz tog života i reanimira se u tajanstvenom gradu Sigil. Po jednoj takvoj smrti, besmrtni ratnik, u radnji igre pod imenom *Onaj Bez Imena* ili *Bezimeni* (*The Nameless One*), odlučuje jednom ponovno otkriti što se dogodilo i pokušati dokučiti smisao svojeg besmrtnog postojanja.

ke jedinke. Ekstenzivno razmatra prirodu sudbine, vremena, prostora, kaosa i reda, ulogu ljubavi i mržnje kao konstituenata života te važnost pronalaženja svoga mjesta u svijetu. U cjelokupnu raspravu integrira i novija znanstvena otkrića, teoriju evolucije, teoriju paralelnih svemira, putovanje kroz vrijeme, paleontološka istraživanja, problem rasizma i specizma te neuroznanstvene nalaze o mozgu, materiju koju potom integrira sa starim mitologijama, da bi na samom kraju videoigre, ujedno vrhuncu rasprave, završila ‘izborenim’, konkluzivnim monologom o smislu i važnosti života. Monolog se doista može uzeti kao konkluzivan ne samo po tome što se radi o konačnoj misli pomoću radnje izvedenoj iz rasprava među likovima nego i po tome što je čitava mehanika videoigre i način na koji se odvija prolaženje videoigre usko vezano za ispitivanje glavne teme.

Po pitanju filozofijskog zborenja posebno je važan dizajnerski izbor integriranja smisla i značenja samog pripovjednog sadržaja sa smislom i značenjem tehničke operabilnosti videoigre kao medija. Primjerice, većina videoigara dolazi s mogućnošću digitalnog pohranjivanja podataka o stanju videoigre, tako da se po prestanku igrace sesije ona ponovno može pokrenuti od mjesta gdje je igrač stao s igrom. Autori videoigre *Chrono Cross* to su pretvorili u konkretan fenomen unutar svijeta pa svi stanovnici, a time i igrač, mogu ‘spremati’ stanja svojih života, što nadzire Sudbina i pohranjuje se u Zápise sudbine. U kasnijoj se fazi radnje ispostavi da je Sudbina – u smislu onoga što se ne može mijenjati – faktički postojeći entitet, samosvjesno super-računalo koje upravlja životima, koju u jednom trenutku igrač mora poraziti, što posljedično utječe na daljnji tijek priče, ali i na to kakav će konačni smisao imati samo igranje videoigre. O naravi pristupa novoj situaciji ovisi kako će priča završiti te hoćemo li dobiti smislom bogat kraj ili, pobjedi unatoč, dobiti isprazni dovršetak avanture.

Planescape: Torment u bitnom se dodiruje s videoigrom *Chrono Cross* na razini ispitivanja fenomena izbora i posljedica izbora za oblikovanje tijeka (‘scenarija’) života i mogućnosti drugačijeg postupanja. Na tom tragu, *Planescape: Torment* – s više od 800 000 riječi pisanog dijaloga – intenzivno i iscrpno razmatra smisao patnje, granice i ulogu života i smrti, važnost sjećanja za identitet, bit i neotuđivost životnog iskustva, usred čega, drugačije od *Chrono Crossa*, ističe i ispituje fenomen izbora i posljedice izbora, oblikovanje osobnosti i identiteta na temelju tih izbora te neponovljivost povijesti. Ujedno se

oko toga pitanja oblikuje i sama igrivost, koja je za ono vrijeme imala krajnje nekonvencionalna rješenja unutar žanra kojemu *Planescape: Torment* pripada. Likovi u *Planescape: Tormentu* o navedenim temama intenzivno razgovaraju te se tijekom igre podešava igračevim izborima u dijalogu s bićima koja susreće, stvarajući time uvijek drugačije iskustvo pri novom igranju. *Planescape: Torment* također pokušava tehničko sučelje i operabilnost videoigara kao medija ‘zamaskirati’ i pretvoriti u smislenu ekstenziju teme pa se tako, primjerice, pri ulasku u videoigru u njenom glavnom izborniku ne nudi tipični izbor imenovan *Započni igru* ili *Nova igra*, već piše *Novi život*, a izlazak iz videoigre nije *Izađi iz igre* ili *Vrati se na radnu površinu* ili *Povratak u Windowse*, već *Bezdan*. Pokušaji da se videoigra kao izdvojeni objekt približi igraču često se mogu naći u takvim videoigramama. Posljednji primjer: za ‘pogovor’ koji se pojavljuje nakon dovršetka videoigre *Chrono Cross*, autori su snimili živu filmsku sekvencu u kojoj, u ovom našem sadašnjem svemiru i životu, jedan od likova, Kid, luta suvremenim gradom (vjerojatno Tokijom) u potrazi za protagonistom igre – Sergeom, odnosno – tobom.

Dakle, obje videoigre pokušavaju svoj medij pretvoriti u razgovor o fenomenima i idejama kojih se dotiču, koriste se svim pripovjedinim sastavnicama videoigre kao djela da bi intenzivno raspravljali o pitanjima koja problemi pobuđuju, oblikuju način igranja tako da promiču ‘fenomenološku logiku’ priče i nastoje očigledno tehničko sučelje ugušiti kreativnim rješenjima u želji da ideju svoje videoigre stope kroz igrača sa stvarnošću te uklone tehničko posredovanje. Vjerujem da ih se može u punom smislu nazvati filozofirajućim, međutim, i te dvije videoigre, ovdje kao oprimjereni predstavnici cijele kategorije zaista sjajnih projekata, nisu videoigre koje se izravno služe stručno-filozofijskim materijalima ili metodologijama provedbe. Njih bi, doduše, valjalo sistematski istražiti da vidimo može li se njihov pristup usustavljivanju problematike iskoristiti u filozofijskim istraživanjima i što od toga dobiva samo filozofiranje kao karakteristična aktivnost, ali gledano iz perspektive korištenja stručne materije tu je još prisutna izvjesna nepodudarnost. Kategorija takvih ‘stručno-filozofijskih’ videoigara doista postoji i utoliko je treba razlikovati od, ma kako dubinski provedenog, uglavnom još uvijek laičkog filozofiranja zbog izostanka stroge metodologije i nereferiranja na postojeću filozofijsku materiju, institucionalno podržanu.

2.3.

Videoigre koje se za potrebe svojeg pripovjednog sadržaja služe stručnom filozofijom dolaze u ‘mekoj inačici’, gdje se stručna literatura koristi kao inspiracija, ali ne nužno principijelno na razini igraćeg sustava videoigre, te ‘tvrdoj inačici’, tvorene u cijelosti po uzoru na nečija filozofijska istraživanja ili primjenjuju neki vid znanstveno-filozofijske metodologije da bi izravno ili neizravno ispitivale izabrani sadržaj. To su ujedno naslovi u čijim se materijalima lako mogu pronaći podaci o njihovim namjerama da se upravo tako razmatra izabrana problematika te postoje tragovi u sekundarnim izvorima, poput intervjuua ili dodatno objavljenih sadržaja koji dolaze uz videoigru, a u suvremenom se diskursu u sklopu promidžbe naslova često i navodi da se videoigra razvijala potaknuta nekom filozofijskom mišlju ili djelom. Za razliku od prethodne kategorije, karakteristično je za ovu kategoriju to što videoigre ne moraju nužno opsežno dijaloški ili opisno raspravljati ili elaborirati – filozofirati – o predmetu interesa, već se na razini izgradnje cjelokupne igre filozofijska tema implementira i oživljava. U okviru ove se kategorije onda pojavljuje posebno intrigantna mogućnost simulacije ideja, što znači da se medijsko provođenje teme metodološki približava znanstveno-filozofijskim oblicima ispitivanja stvari. Ovakvih videoigara nema puno, ali u pravilu budu intenzivno popraćene i ostavljaju trajni trag u povijesti videoigara. Primjeri za takvu kategoriju videoigara su *Revelations: Persona*, *Xenogears*, *BioShock*, *The Talos Principle* (2014) i *The Stanley Parable* (2011).

Revelations: Persona i *Xenogears* primjeri su videoigara koje izravno preuzimaju različite filozofijske koncepcije iz stručne literature da bi izgradile svijet i mehaniku igranja, ali kao cjelokupno djelo nisu metodološki organizirane oko sistematskog provođenja same ideje. S tim u vidu one se mogu smatrati podvojenima između kompleksnijih oblika iz druge kategorije videoigara i tvrdog oblika treće kategorije. U videoigri *Revelations: Persona* koristi se Jungova filozofija i analitička psihologija (ASCII Media Works, 1993), primjerice, teorija arhetipa poslužila je za oblikovanje temeljnih igrivih i neigrivih likova u igri, a koncepcija preuzimanja različitih ‘persona’ koje neki igrivi lik manifestira u borbi protiv neprijatelja te odnosi među likovima zasnivaju se na Jungovu razmatranju višestrukih ličnosti koje izbijaju iz ega te na njegovoj teoriji sjene. U videoigri *Xenogears* koriste se Nietzscheove (*vječno vraćanje*), Freudove (*id*, *ego*, *super-ego*) i Jungove ideje (*sjena*,

kompleksi) (Siliconera Staff, 2010), starogrčka filozofija te literatura iz područja religijskog misticizma i religijskog kanona, židovska i kršćanska materija i simbolika te gnostički spisi, a izrazito se, slijedeći izbor teme, istražuje ateistički svjetonazor, koruptivno djelovanje religijskih organizacija te transhumanističke ideje, zlostavljanje, depresija i samoubojstvo, seksualnost i rodnospolna obilježja. Zatim, primjerice, za razvoj postava, priče i scenarija videoigre *The Talos Principle* tvrtke Croteam, hrvatske najuspješnije tvrtke za razvoj videoigara, angažiran je bio Tom Jubert, po profesiji razvijatelj videoigara, ali s diplomom iz filozofije i anglistike,¹⁰ a su-autor Jonas Kyratzes jednom je prilikom preporučio listu autora za bolje razumijevanje svih poveznica unutar igre, uključujući Aristotela, Hegela, Marxa, Dennetta, Spinozu i druge (Kyratzes, 2014). Spomenuti Jubert radio je i na priči za videoigru *The Swapper* (2013), za 2D znanstveno-fantastični platformer čiji se pripovjedni sadržaj faktički bavi problematikom iz filozofije uma i bioetike te se zasniva na stručnoj materiji.

Sadržaj navedenih videoigara time će se bolje razumijevati i povezivati što je osoba filozofijski načitanija, što nije slučaj s videoigramama iz prve i druge kategorije jer se u njima neka sličnost možda može prepoznati, ali se radi o podsjećanju na nešto što znamo iz područja stručne literature. Videoigre treće kategorije često ukazuju na posebnu želju da se istraži predložene ideje i ciljano ispita problematika koju ideje impliciraju. Neke od njih razlikuju se od kategorije (2) po tome što se služe

¹⁰ Jubert je svoje diplome stekao na Sveučilištu Southampton kao najbolji u generaciji, te na King's Collegeu u Londonu. Izuzev navedenog, nije mi poznato sudjeluje li koji tuzemni filozof na razvoju videoigara. Za jedan pozitivan primjer može se navesti Matija Vignato koja je uključena u projekt *Interactive Empathy*. Na stranicama Goetheova instituta piše sljedeće: »Goethe-Institut Kroatien i Institut français de Croatie u okviru Francusko-njemačkog kulturnog fonda provode projekt *Interactive Empathy: Citizenship and Storytelling in Video Games*, koji je namijenjen podizanju svijesti o važnosti građanskog sudjelovanja i uzajamnog razumijevanja razvojem videoigara.« Također se može navesti projekt financiran iz EU potprograma MEDIA, *Trip the Ark Fantastic*, koji okuplja talentirane mlade ljude iz Hrvatske te će, makar prema prvim opisima, dio sadržaja vezan za napredovanje u igri biti povezan s filozofsko-znanstvenim problemima i otkrićima. Za treći primjer, premda nisam siguran koliko pozitivan, mogu navesti vlastito posljednje sudjelovanje u razvoju igre objavljene 2014. godine, u postupku čijeg sam izdavanja uglavnom ulazio u kreativne sukobe inzistirajući na tome da igra nema puku funkciju zarade i ne pokušava kapitalizirati na trendovima, već da u nju implementiramo smislen svijet i pokušamo barem u tom aspektu dati i kakav materijal za razmišljanje. U sklopu toga, među ostalim, razvijao sam kozmologiju i kozmogoniju svijeta, poseban jezik naroda, politički sistem itd., među ostalim, implementirajući različite ideje starogrčkih filozofa.

stručnom literaturom za ideje, ali ih ne implementiraju sustavno pa su u tom smislu tipološki možda bliže laičkom filozofiranju videoigara iz kategorije (2). Međutim, postoje videoigre koje se zasnivaju na korištenju stručne literature i sustavno implementiraju ideju, na razini cjelokupnog djela. Takve su videoigre, primjerice, *BioShock* i *Everything* (2017), a u ograničenom se smislu takvom može razmatrati i *The Stanley Parable*.

BioShock ne samo da se eksplicitno služi filozofijskim analizama i idejama Ayn Rand da bi u potpunosti konstruirao čitav pripovjedni i audiovizualni sadržaj videoigre, praktički ispitujući što bi se moglo dogoditi kada bi se takvo što pokušalo stvoriti po uzoru na ideju objektivizma te što bi ideju moglo korumpirati (Remo, 2007),¹¹ nego i koristi osnovnu mehaniku specifičnog žanra ‘pucačina iz prvog lica’ (engl. *first person shooter*, FPS), prikriveno eksperimentirajući na igraču. Ukratko: osnovna je logika FPS-a uvijek bila da igrač bez previše pitanja kontinuirano napreduje kroz igru, a gotovo uvijek dobiva zadatke od hijerarhijski važnijih likova koji konstruiraju pozadinu igre. Tako je i u *BioShocku*, pri čemu se likovi uvijek posluže frazom u obliku molbe »Biste li, lijepo Vas molim?« (engl. »Would you kindly?«). U posljednjoj trećini igre, igrač otkriva da je njegov lik obmanjen: on je bio podsvjesno istreniran da nakon što mu se ta fraza izreče, napravi sve što mu je naređeno. U tom trenutku dekonstruira se sistem videoigre, a igrač se otkriva kao slijepa volja koja je, unatoč svim sumnjama koje je mogao imati, poslušno za igru odrađivala što su mu likovi, ali zapravo autori *BioShocka*, rekli da mora.¹²

U videoigri *The Stanley Parable* radi se o sistematski, visoko metodološki preciznoj mentalnoj gimnastici nastaloj na osnovi želje da se na sve moguće načine izokrene pripovjedni sistem videoigara te u igraču izazovu konflikti slobodne volje, primjerice, tako što će mu vi-

¹¹ Postoji i film koji crpi izvore iz te filozofije i Carroll smatra da taj film ima *tezu*: »Međutim, ponekad će se film založiti za poziciju o temi koju predočava. A gdje film zauzima poziciju na svoju temu, možemo reći da ima *tezu*. Primjerice, *The Fountainhead* Kinga Vidora zastupa individualizam randijanske varijante objektivizma. Naravno, ova je pozicija doslovno prethodila filmu u djelima Ayn Rand, koja je također napisala scenarij. Dakle, film tek ilustrira prethodno postojeću teoriju.« (Carroll, 2017, 267) S obzirom na taj film, *BioShock* je pluriperspektivan, istovremeno se i zalaže za ideju i kritički je provjerava.

¹² Štoviše, u tom trenutku, u kojemu jedan od likova putem te fraze naređuje igraču da ga ubije, scena se otima igračevoj kontroli, u potpunosti ga obezvrjeđujući i pokazujući mu ‘tko je glavni’. Tek nakon toga, sistem igre, odnosno autori, dopuštaju igraču da kolikotoliko oblikuje ‘slobodan izbor’ do kraja radnje.

deoigra ponuditi da prođe kroz jedna od dvojna vrata i istovremeno mu reći da je već prošao kroz jedna od njih (Schreier, 2011). Premda autori videoigre *The Stanley Parable* nisu imali namjeru razviti oblik ispitivanja supstancijalno egzistencijalističke problematike koji nalikuje platoničkom,¹³ način na koji se eksperiment izvodi sjajan je primjer kako bi se digitalnim medijem videoigara mogla utjeloviti filozofijska metodologija istraživanja prirode i mogućnosti fenomena i ideja. Zato bi se za *The Stanley Parable* prije moglo reći da pripada drugoj kategoriji s liste, u usporedbi s videoigrom *Everything* koja je izravno implementirala ideje filozofa Alana Watta i stoicizma na razini igračke mehanike i atmosfere. U njoj igrač može preuzeti kontrolu nad bilo kojim objektom u proceduralno stvorenom svijetu – od subatomske čestice, preko smeća i insekata, do zemaljskih objekata poput kontinenta i svemirskih tijela poput planeta – te taj svijet mijenjati ovisno o tome kako komunicira s ostatkom – svega. O toj je videoigri njen autor David O'Reilly kazao:

»Želim da *Everything* navede ljude da se osjećaju bolje zato što su živi. Ne kao bijeg ili razbibriga, ili arbitrarna frustracija, već nešto što ćeš napustiti i vidjeti svijet u novom svjetlu.« (O'Reilly, u: Couture, 2017)

Dosadašnje izlaganje, međutim, može okrenuti prema ideji posebne, četvrte kategorije videoigara koje se, u pomanjkanju boljeg izraza, može razumjeti kao da *jesu filozofija*. Ovo pitanje, bitno za razumijevanje mogućnosti filozofijske komunikacije, pojavljuje se još od fenomena misaonih romana, ali posljednjih se petnaestak godina o tome najviše raspravljalo s obzirom na film kao vizualni medij. Završno, kratko ću otvoriti osnove ovog pitanja i naznačiti odskočnice za daljnja istraživanja.

3. Videoigre kao filozofijsko djelo?

Na ideju o videoigrama kao filozofiji – kao filozofijskim djelima – motivira prethodno razmatranje o sadržaju i konstrukciji videoigre *The Stanley Parable*. Premda se ne zasniva na stručnoj literaturi, sistematsko ispitivanje kako je u njoj provedeno moglo bi se tumačiti kao filozofijsko ako se u obzir uzme i *dopusti* način korištenja karakterističnih oblika komunikacije videoigre kao medija i rezultati toga postupka.

¹³ Mislim na dijalektički model kako se pojavljuje u Platonovu dijalogu *Parmenid*.

Budući da je bitna odrednica videoigre *The Stanley Parable* misaono ispitivanje mogućnosti jednog kompleksa fenomena, *slobodne volje*, s obzirom na to da bez toga ona naprosto nema svoj identitet i gubi svaki pripovjedni sadržaj i svaki smisao svoje igrivosti, u slučaju u kojemu ne poimamo filozofiranje i filozofijsko djelovanje kao isključivo oralno ili tekstualno komuniciranje medijem govorenja i knjige čini se mogućim razmatrati jednu videoigru kao filozofijsko djelo, bilo u blažoj inačici, kao multimedijalni spremnik različitih oblika komuniciranja, bilo u strožoj inačici, kao videoigru – medija karakterističnog obilježja igrivosti – po kojem se uopće videoigra raspoznaje kao *video-igra*.

U usporedbi s tim, recimo, premda *Dino Crisis* (prva kategorija) može potaknuti na filozofijsko promišljanje, uklanjanjem filozofijskih elemenata iz videoigre ništa se bitno ne bi promijenilo u smislu pripovjednog sadržaja i igrace mehanike, dok bi, recimo, u videoigramama *Chrono Cross* (druga kategorija) i *Xenogears* (treća kategorija, ‘meka inačica’) došlo do zaista velikih promjena u smislu pripovjednog sadržaja, no mehanika se igranja ne bi narušila, samo osiromašila za osebnije detalje, a u slučaju videoigara *BioShock* i *Everything* (treća kategorija, ‘tvrda inačica’) izrazito bi se izmijenili i pripovjedni smisao i igraca mehanika, ali bi – diskutabilno – temeljna mehanika igre mogla opstati bez da se u potpunosti izgubi smisao. U podtekstu se radi o motivu stvaranja videoigre, o njenoj svrsi nastanka, što ‘diktira’ osnovu njena smisla. Drugačiji je slučaj, međutim, s *The Stanley Parable* – oduzme li joj se bilo tema bilo igraca mehanika, u potpunosti propada zajedno sa svojom filozofijskom dimenzijom koja je u njoj spona teme i mehanike.

Kako objasniti i kategorizirati učinak koji je videoigra svojim sustavom postigla? Može se razlučiti da su putem pripovjednog sadržaja videoigre u stanju ‘poentirati’, ali da ne čine samo pripovjednim sadržajem nego u bitnoj svezi s igračom mehanikom, svojom igrivošću. Putem unutarnje bi se smislene nerazdvojjivosti pripovjednog i igraceg sadržaja mogla tumačiti autentična ‘filozofičnost’ neke videoigre kao filozofijskog djela. Konačni rezultat spoznaje o cjelini događanja i fenomena odvija se, čini se, »proceduralnom retorikom« videoigre, »umijećem uvjeravanja putem pravilima uspostavljene predodžbe i interakcije namjesto govorene riječi, pisanja, slika ili pokretnih slika«, kako to Bogost opisuje (Bogost, 2007, ix). Slično se pitanje s vremena na vrijeme obnavlja kod filmologa i filozofa filma, naime, može li medij filma – kao bitno vizualni medij – nekako ne samo biti motiviran i slu-

žiti se filozofijskom građom nego i sam proizvoditi filozofijsku građu na njemu karakterističan način, *filmski*? Wartenberg o problemu piše:

»Jednom kada sam postao zainteresiran za pitanje o tome mogu li narativi biti argumenti, pojavila se središnjost misaonog eksperimenta. U konačnici, misaoni eksperimenti vezani su za narative (...). Kada bismo mogli pokazati da je misao eksperiment bitna sastavnica određenog filozofijskog argumenta, otvorio bi nam se put do pokazivanja da film također može oblikovati filozofijske argumente jer njihovi narativi sadrže misaone eksperimente.« (Wartenberg, 2007, 134)

Porast korištenja medija videoigara za intelektualno, socijalno i duhovno važne stvari – poput destigmatizacije mentalnih oboljenja u videoigri *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), ispitivanja fizike nemogućih objekata u videoigri *Antichamber* (2013), učenje o osnovama kemije u videoigri *HoloLAB Champions* (2018), demonstriranje važnosti učenja i znanstvenih otkrića u planiranoj videoigri *Trip the Ark Fantastic* te porast interdisciplinarnih projekata u kojima se koriste videoigre znači i priliku za ispitivanje mogućnosti filozofijske dimenzije videoigara sve do krajnjeg eksperimenta videoigre kao filozofijskog djela. Treba ovdje uzeti u obzir da je, s jedne strane, još Huizinga dokazivao da je igra bitno obilježje čovjeka, jedno od »osnova civilizacije« (Huizinga, 1955, 5), s druge strane, znatno ranije, da je Platon argumentirao da je filozofiranje svojevrsna igra, zaigrano suđenje, mjesto gdje ozbiljnost i ne-ozbiljnost sudružuju (usp. Ardley, 1967, 240). »Zaboravio sam da se igramo«, kaže Sokrat u *Državi* (536c, grčki je izraz koji Platon koristi *epaizomen*), prije nego u istoj raspravi počne argumentirati da bi čovjek morao učiti igrajući se. U navedenom članku, Ardley sumira Platonovu narav filozofiranja kao »ili radosna igra ili još manje od ničega« (Ardley, 1967, 226). Među istaknutim mogućnostima, posebno intrigantnim nalazim nešto za što vjerujem da se još nedovoljno raspravlja, a to je simulacija ideja te konceptualno i socijalno eksperimentiranje kakvo model videoigara dopušta. To je mjesto gdje filozofija može najviše doprinijeti u razvoju igara i od videoigara najviše dobiti, u prostoru toga moguće je i promišljanje videoigre kao filozofije.

O tome je, međutim, potrebno napraviti posebno istraživanje jer finese problema iscrpljuju prostor. Multimedijalnost videoigara ne samo da ima kapacitete za filozofiranje ili filozofiju nego postoje djela koja na različite načine utjelovljuju aspekte filozofijske aktivnosti – od izazivanja čuđenja i svraćanja pozornosti na nerazumljivost samorazu-

mljivosti, preko implementacije metodoloških principa, do simuliranja ideja i teorija – pri čemu je bitna stavka da u prvi plan ulazi igračevo izravno tjelesno interveniranje u sadržaj te se on na taj način isprepliće s pripovjedinim sadržajem videoigre na metodološki jedinstven način. Predstoji, zaključno, dodatno istražiti četiri velika područja odnosa filozofije i videoigara: teoriju proceduralne retorike, filozofijsko u pojedinim videoigrama, simuliranje ideja te igrivost kao medij filozofiranja.

Literatura

Bibliografija

- Ardley, Gavin (1967), »The Role of Play in the Philosophy of Plato«, *Philosophy* 42(161), str. 226–244.
- ASCII Media Works (1993), »A Roundtable Interview with Cozy Okada, Tadashi Satomi, and Kazuma Kaneko«, *About Persona World*, prijevod prema: *Megami Iibunronku Persona Digital Collection*, ASCII Media Works, str. 6–9. Dostupno na: <https://www.dualshockers.com/persona-1-roundtable-interview-translated-into-english-for-first-time-featuring-creator-scenario-writer-and-art-director/> [30. 11. 2019.].
- Barišić, Ilija (2017), *Filmski diskurs u videoigrama – modaliteti vizualnog izlaganja novih medija* (doktorski rad), Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Bogost, Ian (2007), *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, London: The MIT Press.
- Carroll, Noël (2017), »Movie-Made Philosophy«, u: Herzogenrath, Bernd (ur.), *Film as Philosophy*, Minneapolis: University of Minnesota Press, str. 265–285.
- Chahi, Eric (2010), »Another World: Making of«, *Another World: 15th Anniversary Edition*, Eric Chahi, Digital Lounge.
- Couture, Joel (2017), »Road to the IGF: David O'Reilly's *Everything*«, *Gamasutra* (25. 1. 2017.). Dostupno na: https://www.gamasutra.com/view/news/289490/Road_to_the_IGF_David_OReillys_Everything.php [30. 11. 2019.].
- Finci, Predrag (2017), *Korist filozofije*, Zagreb: Izdanja Antibarbarus.
- Fink, Eugen (1998), *Uvod u filozofiju*, prevela Božica Zenko, Zagreb: Matica hrvatska.
- Goethe institut, »Interactive Empathy«. Dostupno na: <https://www.goethe.de/ins/hr/hr/kul/sup/ina.html> [30. 11. 2019.].

- Habermas, Jürgen (1982), »Čemu još filozofija?«, u: Brkić, Josip (ur.), *Čemu još filozofija*, prevela Bosiljka Brličić, Zagreb: Centar za kulturnu djelatnost Zagreb, str. 59–71.
- Huizinga, Johan (1955), *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*, London: Routledge & Kegan Paul.
- Ippa, Nicholas; Borst, Terry (2007), *Story, Simulations and Serious Games*, Amsterdam: Focal Press.
- Jeanson, Yves (2013), »Zanis Waldheims's summary biography«, *Waldheims.net*. Dostupno na: http://www.waldheims.net/En_Life.html [30. 11. 2019.].
- Jerusalem, Wilhelm (1996), *Uvod u filozofiju*, prevela 'Grupa Editorial', Zagreb: CID.
- Kropotkin, Petar Aleksejevič (2009), *Anarhija*, preveo Gabrijel Jurić, Zagreb: Demetra.
- Kyratzes, Jonas, »Suggested preliminary readings«. Dostupno na: <https://steamcommunity.com/app/257510/discussions/0/540744935336803403/> [30. 11. 2019.].
- Platon (2009), *Država*, preveo Kuzmić, Martin, Zagreb: Naklada Jurčić.
- Remo, Chris (2007), »Ken Levine on BioShock: The Spoiler Interview«, *Shack-News* (30. 8. 2007.). Dostupno na: <https://www.shacknews.com/article/48728/ken-levine-on-bioshock-the> [30. 11. 2019.].
- Schreier, Jason (2011), »Brilliant Indie Game The Stanley Parable Will Mess With Your Head«, *Wired* (16. 8. 2011.). Dostupno na: <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/> [30. 11. 2019.].
- Siliconera Staff (2010), »Soraya Saga On Xenogears And Xenosaga«, *Siliconera* (11. 6. 2010.). Dostupno na: <https://www.siliconera.com/soraya-saga-on-xenogears-and-xenosaga/> [30. 11. 2019.].
- Singer, Peter (1998), *Oslobodenje životinja*, preveo Petrović, Neven, Zagreb: Ibis grafika.
- Square Enix, »Fan-Powered Q&A Part 2« (intervju s Takashijem Tokitom), *Square Enix* (2007). Dostupno na: <https://web.archive.org/web/20110716202159/http://member.square-enix.com/na/features/ff4/02/part2.php> [30. 11. 2019.].
- Superplay Magazine, »Shigeru Miyamoto« (intervju), *Superplay Magazine* (23. 4. 2003.). Dostupno na: <https://web.archive.org/web/20060907074051/http://www.miyamotoshrine.com/theman/interviews/230403.shtml> [30. 11. 2019.].
- Turković, Hrvoje (2000), *Teorija filma*, Zagreb: Meandar.
- Turković, Hrvoje (2002), *Razumijevanje perspektive. Teorija likovnog razabiranja*, Zagreb: Durieux.

Wartenberg, Thomas (2007), *Thinking on Screen: Film as Philosophy*, London: Routledge.

Werness, Hope B. (2006), *Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art*, London: Continuum.

Ludografija

Anachronox (2001), Ion Storm, Eidos Interactive [PC, Microsoft Windows].

Another World (1991), Delphine Software – Interplay, Interplay [SNES].

Antichamber (2013), Demruth, Demruth [PC, Microsoft Windows].

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2002), BioWare, Black Isle Studios – Interplay Entertainment [PC, Microsoft Windows].

Blade Runner (1997), Westwood Studios, Virgin Interactive [PC, Microsoft Windows].

Binary Domain (2012), Ryu Ga Gotoku Studios, Sega [sjevernoameričko izdanje, PS3].

BioShock (2007), 2K Boston, 2K Games [PC, Microsoft Windows].

Chrono Cross (1999), Square Product Development Divison 3, Square Electronic Arts [sjevernoameričko izdanje, PSX].

Chrono Trigger (1995), Square, Square [sjevernoameričko izdanje, SNES].

Dark Seed (1992), Cyberdreams Interactive Software, Cyberdreams – Gaga [PSX].

Deus Ex (2000), Ion Storm, Eidos Interactive [PC, Microsoft Windows].

Dino Crisis (1999), Capcom, Capcom [američko izdanje, PSX].

Everything (2017), David O'Reilly, Double Fine Productions [PC, Microsoft Windows].

Fallout (1997), Interplay Productions, Interplay Productions [PC, Microsoft Windows].

Final Fantasy VII (1997), Square, Sony Computer Entertainment [sjevernoameričko izdanje, PSX].

Grim Fandango (1998), LucasArts, LucasArts [PC, Microsoft Windows].

Flashback (1992), Delphine Software International, U.S. Gold [Amiga].

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), Ninja Theory, Ninja Theory [PS4].

HoloLAB Champions (2018), Schell Games, Schell Games [PC, Microsoft Windows].

I Have No Mouth, and I Must Scream (1995), Cyberdreams, Cyberdreams [PC, MS-DOS].

- Night Trap* (1992), Digital Pictures, Sega [PC, Microsoft Windows].
- Phantasmagoria* (1995), Sierra On-Line, Sierra On-Line [PC, Microsoft Windows].
- Planescape: Torment* (1999), Black Isle Studios, Interplay Entertainment [PC, Microsoft Windows].
- Pong* (1972), Atari, Atari [arkadni uređaj].
- Revelations: Persona* (1996), Atlus, Atlus USA [sjevernoameričko izdanje, PSX]
- Secret of Mana* (1993), Square, Square [sjevernoameričko izdanje, SNES].
- Silent Hill 2* (2001), Team Silent, Konami Digital Entertainment [sjevernoameričko izdanje, PS2].
- Spec Ops: The Line* (2012), (+Yager Entertainment, 2K Games [PC, Microsoft Windows].
- The 7th Guest* (1993), Trilobyte, Virgin Interactive Entertainment [PC, Microsoft Windows].
- The Stanley Parable* (2011), Galactic Cafe, Galactic Cafe [PC, Microsoft Windows].
- The Swapper* (2013), Facepalm Games, Facepalm Games [PC, Microsoft Windows].
- The Talos Principle* (2014), Croteam, Devolver Digital [PC, Microsoft Windows].
- Wing Commander IV: The Price of Freedom* (1996), Origin Systems, Electronic Arts [PC, Microsoft Windows].
- Xenogears* (1998), Square Product Development Division 3, Square [sjevernoameričko izdanje, PSX].

THE PHILOSOPHICAL DIMENSION OF THE NARRATIVE CONTENT OF VIDEOGAMES

Luka Perušić

In the paper, laid out are the categories of the presence of the philosophical dimension of narrative content in video games, to establish a ground for more thorough thinking of practical and historical relation of philosophy and video games. In the introductory, described is the appearance of the philosophical dimension of the narrative content in the fifth generation of video games (1993–2001), and the importance of that happening is highlighted. The central part of the paper describes the categories of the presence, differentiating among (1) video games

that use its narrative content to focus attention to issues of philosophical nature, (2) video games that have content within which they philosophise in layman terms about philosophical problems, and (3) videogames that apply professional philosophy to construct narrative content. Conclusively, the paper briefly discusses the issue of the category of games as complete philosophical works, understood in such a way that by removing their philosophical dimension both their narrative content and playing mechanisms would collapse and they would fully lose their meaning.

Key words: *philosophy, video game, narration, plot, interventive action*