# Interpretacija kulturne baštine putem videoigara

**Grimm, Dominik**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*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:131:914020

*Rights / Prava:* In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-03-29**

Filozofski fakultet
Sveučilišta u Zagrebu

*Repository / Repozitorij:*

ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI
SMJER MUZEOLOGIJA I UPRAVLJANJE BAŠTINOM
Ak. god. 2021./2022.

Dominik Grimm

# Interpretacija kulturne baštine putem videoigara

Diplomski rad

Mentori: dr.sc. Željka Miklošević, docent

Zagreb, rujan 2022.

# Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenoj i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

*Stranica namjerno ostavljena praznom.*

# Sadržaj


Uvod ..... 1

Od začetka do kulture videoigara ..... 2

Prve pojave videoigara ..... 2

Popularizacija videoigara ..... 4

Videoigre danas ..... 7

Podjela videoigara ..... 11

Komercijalne videoigre ..... 12

Visoko-budžetne videoigre ..... 13

Nezavisne videoigre ..... 16

Ozbiljne videoigre ..... 17

Ozbiljne baštinske igre ..... 21

Interpretacija baštine kroz elemente dizajna videoigara ..... 23

Svijet videoigre ..... 24

Priča i radnja ..... 28

Likovi ..... 29

Vizualni stil ..... 33

Zvuk i glazba ..... 36

Kontrola kvalitete ..... 38

Detaljnija analiza kulturne baštine kroz specifične videoigre ..... 40

Videoigre bazirane u stvarnom svijetu ..... 41

Kingdom Come: Deliverance ..... 41

Assassin’s Creed: Brotherhood ..... 46

Ghost of Tsushima ..... 49

Rome: Total War ..... 53

Videoigre bazirane u fiktivnom svijetu ..... 55
Never Alone ..... 55
Raji: An Ancient Epic ..... 59
Through The Woods ..... 61
Saint Kotar ..... 62
Opasnosti od neprofesionalnog korištenja baštine u videoigrama ..... 65
Povijesna nepreciznost, dramatizacija i glorifikacija nasilja ..... 65
Zaključak ..... 68
Literatura ..... 69
Popis ilustracija ..... 73
Sažetak ..... 76
Summary ..... 77

# Uvod

Videoigre u moderno doba služe kao jedan od najpopularnijih medija za pružanje razonode, a da pri tome nisu nužno generacijski omeđene. S iznimnom popularnošću videoigara, a i porastom informacijske pismenosti među širom javnosti, videoigre postaju sve aktualnije, pogotovo u svijetu koji zahtijeva dinamičan i interaktivan sadržaj. Dinamičnost i interaktivnost su temeljni elementi po kojima su videoigre poznate. Uslijed razvoja tehnologije, i shvaćanja mnogostrukih potencijala videoigara, počele su se razmatrati mogućnosti za njihovu implementaciju u druge sfere, van onih isključivo zabavnih. Različite industrijske grane i znanstvene discipline počele su pokazivati interes za videoigre, odnosno za načine na koje bi ih mogle iskoristiti u promotivne i obrazovne svrhe. Jedno od područja u kojem se pokazalo zanimanje za videoigre, uz igrifikaciju svog sadržaja, je područje baštine koje je i tema ovog rada.

Pregled videoigara u kojima se na različite načine koristi i prikazuje baština može koristiti kao dobar temelj za razmatranje uporabe videoigara u svrhu popularizacije baštine, komuniciranja informacija o njoj te privlačenja nove publike u muzeje i na baštinske lokalitete. Analiza postojećih načina na koje je baština u videoigrama reprezentirana i interpretirana može otvoriti prostor stvaranju strategija za buduća korištenja ovog medija.

# Od začetka do kulture videoigara

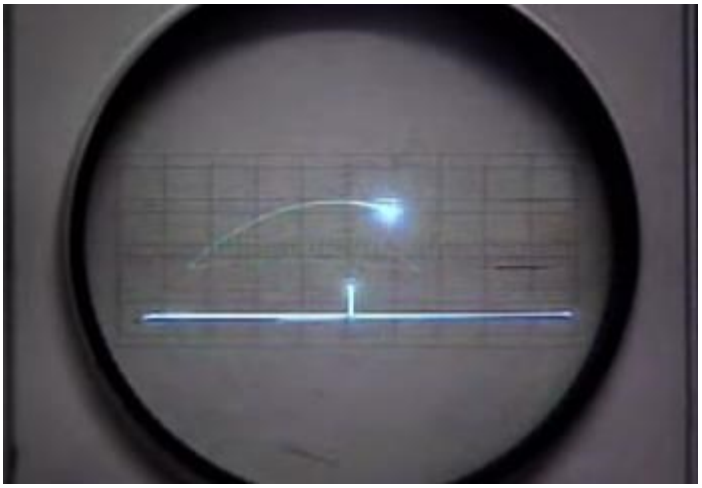
Kao i brojni drugi popularni oblici tehnologije u prošlosti, videoigre su imale složen put od prvog pojavljivanja do trenutka kada ih se počelo priznavati kao zasebnu vrstu kulture. Kao što se često događa s novitetima, videoigre su na početku naišle na otpor pa ih se tek nakon nekog vremena počelo legitimno priznavati te razmatrati njihove prednosti i mane videoigre. U obzir treba uzeti i tadašnju razinu dostupne tehnologije, tako da videoigre u svojim začecima nisu bile ni približno ono što su danas, pa bi se čak dalo i argumentirati da su se s vremenom razvile u sasvim novi medij. Kako god bilo, ne smije se zanemariti utjecaj koji su videoigre uspjele ostaviti na popularnu kulturu i svakodnevicu ljudi, te relativno nedavno i na karijerne mogućnosti dostupne diljem svijeta. Razvojni put videoigara je krenuo od skromnih početaka te je bitno poznavati ga kako bi se moglo bolje razumjeti elemente koji čine videoigre unikatnima.

## Prve pojave videoigara

Prvobitni razvoj videoigara se može povezati s razvojem računala, počevši u 50-im godinama prošlog stoljeća.[1] U vrijeme dok su računala fizički zauzimala velike prostore te njihova dostupnost nije bila namijenjena široj javnosti, malo se znalo o mogućnostima koje će jednoga dana imati. Kako bi testirali i pomicali mogućnosti računala počele su se razvijati prve videoigre. Fizičar William Higinbotham se vodi kao autor prve videoigre čija je svrha bila isključivo za zabavu. Igra *Tennis for Two* je nastala 1958. godine u nacionalnom laboratoriju u Brookhavenu te je bila prezentirana na trodnevnoj izložbi što je ujedno bilo i prvo javno prikazivanje ovakve vrste videoigre (Slika 1). Izložba je bila uspješna te stvorila znatiželju kod mlađih generacija.[2] Dugo nakon toga su se videoigre razvijale isključivo radi zabave te testiranja mogućnosti računala, no njihov potencijal je ubrzo prepoznat pa su kompanije počele proizvoditi arkadne igre, odnosno aparate za zabavu gdje se igra započinjala nakon ubacivanja novca ili žetona u aparat (engl. *arcade machines*). Svrha je bila učiniti videoigre dostupnijima javnosti, a time i stvoriti mogućnosti zarade na novitetu koji se kod mlađih generacija pokazao iznimno popularan.[3] Prijelaz na nove arkadne igre nije predstavljao problem za generacije koje

[1] Kent, S. L., 2010.
[2] De La Cruz, A., Ryan, J., 2015.
[3] *ibid.*

su prethodno odrastale na postojećim arkadnim igrama, poglavito fliper strojevima (engl. *pinball machines)*.



Slika 1. Tennis for Two, prva videoigra namijenjena za zabavu (1958.)

Do prve pojave videoigara u obliku koji je danas popularan je došlo u 80-im godinama prošlog stoljeća kada su se počeli implementirati elementi kompleksnijih priča, jedinstvenih protagonista i interaktivnijih mogućnosti igranja. Igre koje su nastale u to vrijeme nose nazive koji su prepoznatljivi u zajednici videoigara, a i šire; neka od njih su: Pac-Man (1980), Mario Bros (1983), The Legend of Zelda (1986), Dragon Quest (1986), Metal Gear (1987), Final Fantasy (1987). Nazivi ovih videoigara su ujedno i nazivi za franšize koje postoje i danas, a elementi u tim igrama su postavili temelje za videoigre koje će se razvijati u budućnosti.[4] Igre više nisu bile jednodimenzionalni izvor zabave, već su stremile prema pružanju različitih doživljaja igračima pa su po prvi put u svojoj povijesti videoigre dobile dodatnu dimenziju, a to je bila emocionalna.

Iako su u to vrijeme glavni žanrovi bili akcijski, platformerski ili igre uloga (engl. *role-playing games*), pri stvaranju novih svjetova su se mogle vidjeti naznake korištenja postojećih elemenata iz suvremenog života čovjeka, ali i iz prošlosti. Mnoge popularne igre iz tog razdoblja, većinom razvijene u Japanu, su inspirirane srednjim vijekom, koristile nama poznata obilježja tog povijesnog razdoblja. Prvih pet nastavaka popularne franšize Final Fantasy (nastalih u razdoblju od 1987. do 1992.) svoj su svijet obogatile korištenjem dvoraca, kraljevstva, viteza, zmajeva te brojnih elemenata iz germanske mitologije poput vilenjaka i patuljaka (Slika 2). Dakle, već je od ranih faza razvoja videoigara bilo moguće prepoznati

[4] Kent, S. L., 2010.

znakove budućeg pojavljivanja i korištenja kulture u njihovom sadržaju, što ne treba čuditi jer su brojni popularni mediji, poput knjiga i filmova, koristili kulturu i povijest kao izvor svoje inspiracije.[5]



Slika 2. Final Fantasy IV (1991.)

## Popularizacija videoigara

U 90-im godinama je došlo do značajnih promjena u industriji videoigara, poglavito u razvoju tehnologije, što je odredilo putanju razvoja videoigara. Prva promjena je bila razvoj računala do mjere gdje su snažniji i jeftiniji modeli postali dostupniji široj javnosti, što je dovelo i do razvoja igraćih konzola koje su ubrzo pronašle svoje mjesto na tržištu.[6] S druge strane, videoigre su i dalje u korak pratile razvoj tehnologije, tako da je došlo do stvaranja grafički zahtjevnijih i privlačnijih, kompleksnijih videoigara te prelaska iz ere dvodimenzionalnih u eru trodimenzionalnih videoigara. Implikacije koje je taj prijelaz donio su bile nečuvene za to vremensko razdoblje. Izrada svjetova je odjednom dobila novu dimenziju s likovima koji su postajali sve više nalik na ljude, a okruženje sve poznatije onome s kojim smo upoznati u stvarnom svijetu (Slika 3). To je bila prekretnica da se videoigre unaprijede, te da od medija

[5] *ibid.*
[6] Williams, D. A., 2005.

koji je bio zabavan nastane nešto više; interaktivan medij koji pruža svojim igračima mogućnost da „urone“ u svijet igre i postanu dio njega, medij koji je nudio bijeg od stvarnog života, no ubrzo i medij koji je svojim pričama i sadržajem nudio znanje o raznim temama na način koji do tada nije bio poznat[7].

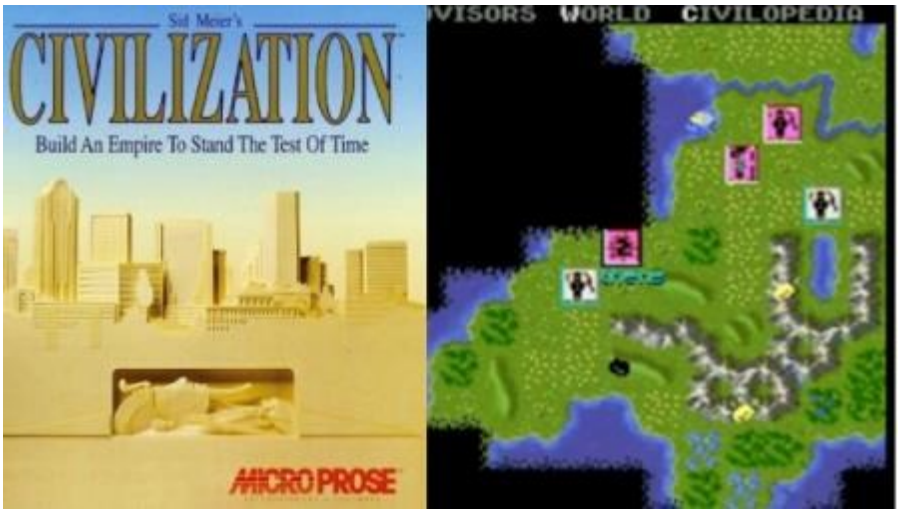


Slika 3. Tomb Raider (1996.), primjer trodimenzionalnog svijeta igre

Prva igra u popularnoj franšizi Sid Meier's Civilization je izašla na tržište 1991. godine te postala jedna od prvih igara koja je počela pomicati granicu između zabave i obrazovanja time što je sve više unosila obrazovne elemente u svoj sadržaj (Slika 4). Koncept videoigre se temelji na preuzimanju uloge jedne od ponuđenih civilizacija, odnosno poznate povijesne ličnosti koja u igri predstavlja tu civilizaciju te upravljanja tom civilizacijom kroz povijest[8]. Među ponuđenim civilizacijama i njihovim predstavnicima u prvoj igri su se našli: Mongolsko Carstvo i Džingis-kan, Rimsko Carstvo i Julije Cezar, Sovjetski Savez i Josif Staljin, te nekolicina ostalih. Sadržaj ove igre nije bio strogo omeđen povijesnim razdobljima, dapače igračima su predstavljene civilizacije iz različitih razdoblja te teme iz područja tehnologije, religije, znanosti i kulture kroz cjelokupnu ljudsku povijest. Radnja igre ne prati postojani povijesni tijek, no to nije ni namjera igre, pošto ona spada pod žanr simulacijskih igara s naglaskom na mikroupravljanje (engl. *micromanagement)*[9], točnije, na mogućnosti igrača da upravljaju s iznimno visokom razinom detalja unutar igre te da ih manipuliraju i koriste prema

[7] Mol, A., et al., 2017.
[8] Elliot, A. B. R., 2021.
[9] *ibid.*

vlastitim, većinom strateškim, sklonostima. Noviji nastavci igara franšize Civilization, kao i brojnih sličnih, primjenile su na igre princip igara „kutije s pijeskom“ (engl. *sandbox),* čija je glavna svrha dati igraču potpunu slobodu da radi što želi, na način na koji to želi postići (unutar mogućnosti videoigre i njene funkcionalnosti). Drugi, jednostavniji naziv za te igre bi bio igre slobodnog odabira. Prva od Civilization igara se teško može uspoređivati sa zadnjom iz 2016. godine (Slika 5), no to je bila jedna od prvih igara u povijesti koja je svojim igračima pružila značajan obrazovni sadržaj, bez da našteti zabavnom aspektu koji ju je učinio popularnom.[10]




Slika 4. Prva igra u franšizi Civilization (1991.)



Slika 5. Najnovija igra u franšizi Civilization (2016.)

[10] Elliot, A. B. R., 2021.

U ovom su se razdoblju sve više počele pojavljivati igre kojima je naglasak bio na igraču, odnosno načinima da se igrača poveže s pričom, da mu se pruži osjećaj kao da i on sudjeluje u pothvatima likova kojima upravlja.[11] Dok su u 80-ima obilježja različitih kultura služila kao inspiracija za svijet igre (engl. *game world),* u 90-ima se ona počinju primjenjivati i na radnju. U igrama kao što je Tomb Raider (1996.) se pred igrače postavlja zadatak da pronalaze izgubljene povijesne artefakte, dok su igre kao što je Broken Sword (1996.) stavile igrača u ulogu američkog turista koji se nađe zapleten u mrežu zavjera i istražuje povijest Templara. Primjera takvih igara u ovom razdoblju ima mnogo, a s iznimnim rastom njihove popularnosti su se već tada počeli razvijati planovi za izradu konceptualno sličnih igara u novom stoljeću, s očekivanim razvojem tehnologije.

## Videoigre danas

Brojne podjele koje razrađuju povijest videoigara to rade u više etapa, odnosno govori se o zasebnim etapama za svakih deset godina od začetka videoigara do danas. To se radi kako bi se lakše kontekstualizirale popularne igre koje su stvorene u tim razdobljima i razlike koje se mogu pronaći među njima, no za potrebe ovog rada je moguće razdoblje od 2000. do 2020. kategorizirati kao jednu cjelinu – moderne videoigre. Kroz ovo razdoblje raste popularnost mrežnih videoigara (engl. *online video games*) koje su u zadnjih 20 godina postale jedna specifična kategorija videoigara. Sadržaj mrežnih videoigara je često izrađen kako bi profitirao od uključenosti zajednice u igru, a cilj tih igara je u većini slučajeva bio izrazito profit.[12] To ne znači da ostatak videoigara, u ovom slučaju izvanmrežnih (engl. *offline video games),* nije mario za profit, ali nisu imali isti problem kao mrežne igre, to jest da njihovi razvojni timovi moraju ulagati puno truda i vremena u izgradnju igre, ali i održavanje mrežne zajednice aktivnom što je bio ključan element za uspješnost igre. Drugim riječima, kod mrežnih igara je potrebna bila stalna izrada novog sadržaja i dorada starog kako bi se ciljana publika održala aktivnom, a autorima nastavio stvarati profit.

Zbog toga su se videoigre izvanmrežne prirode mogle usmjeriti na izradu što kvalitetnije radnje, interaktivnijeg iskustva za igrače te na implementaciju raznih do tada neviđenih

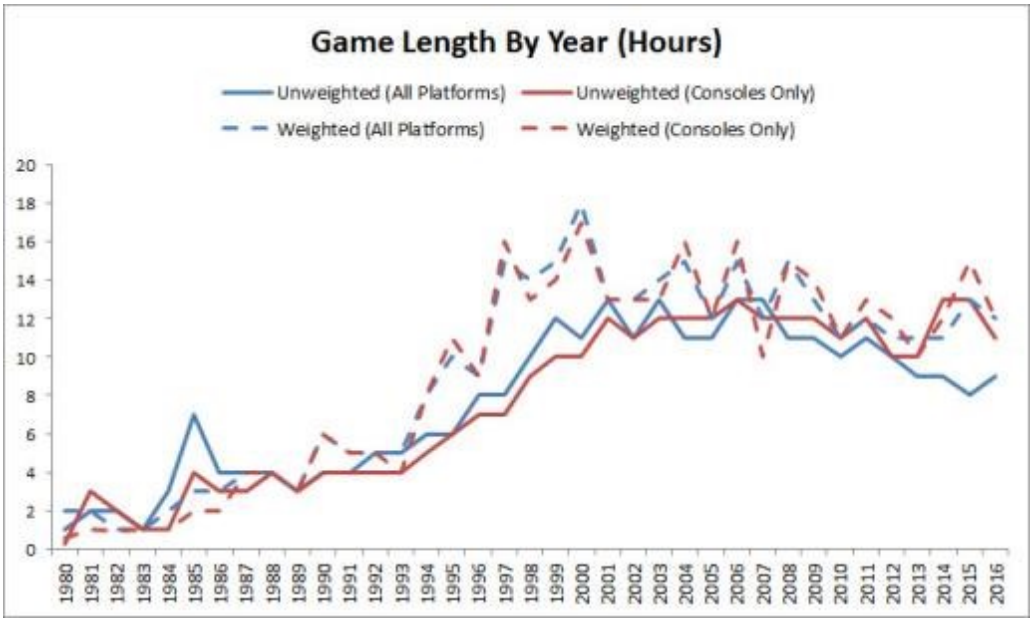
[11] Williams, D. A., 2005.
[12] Williams, D. A., 2005.

sadržaja i koncepata u svoje igre. Tijekom 2000-ih su se razvile igre čija je radnja u velikoj mjeri ovisila o implementaciji elemenata baštine različitih kultura, kao primjerice God of War (2005), čija se radnja odvija u Antičkoj Grčkoj, s velikim naglaskom na grčku mitologiju. Igra je primila pohvale za vjerodostojnost u prikazivanju grčke mitologije i lokacija, no kasnije se pokazalo da ipak nije bila toliko autentična u prikazu grčkih božanstava koliko se prvobitno mislilo. U isto vrijeme je i primila brojne kritike o nepotrebnoj količini nasilja prisutnog u igri - što je bila tema brojnih rasprava u to vrijeme općenito za videoigre, a ona se do neke mjere proteže sve do danas. Pohvale i kritike na stranu, God of War je jedna od brojnih igara iz tog razdoblja koje su pokrenule lavinu igara koje su sadržajno baštinski bogate.

Druge poznate igre iz ovog razdoblja koje su posvećivale pažnju kulturi i baštini su bile Prince of Persia (2003), Onimusha (2003), Assassin's Creed (2007), Jade Empire (2005). Navedene igre nisu imale jednak pristup pri implementaciji kulture i baštine u svoj sadržaj. Razvojni tim prvog Assassin's Creeda je u detalje pazio na vjerodostojno prikazivanje arhitekture Jeruzalema u doba Trećeg križarskog rata[13]. Onimusha i Jade Empire su primjer igara koje su se naglasak stavljale na vjerni prikaz religije i mitologije feudalnog Japana (Onimusha) i drevne Kine (Jade Empire), a da pritom lokacije nisu uvijek vjerodostojno prikazane te su čak velikim djelom u potpunosti fiktivne.

Sve brži razvoj tehnologije je doveo do snažnijih konzola i računala što je paralelno dovelo i do izrade vizualno atraktivnijih, dužih i kompleksnijih igara. U 80-ima i 90-ima je duljina videoigara (vrijeme potrebno da se glavni dio igre završi) bila značajno manja, djelomično zbog tadašnjih trendova, tek rastuće popularnosti, ali i zbog tehnoloških prepreka.[14] S godinama su se te prepreke počele rješavati, a videoigre su u potpunosti postale globalni fenomen i dio svakidašnjice, tako da su od 2000-e nadalje igre postajale duže, što je također značilo da autori barataju s više prostora za umetanje dodatnog sadržaja (Slika 6).

[13] Balela, M., Mundy, D., 2015.
[14] Williams, D. A., 2005.




Slika 6. Duljina videoigara po godinama

Razvojem virtualne i proširene stvarnosti se još jednom značajno pomakla granica u industriji videoigara, dolazak novih tehnologija je ponovno omogućio da se na novi način prezentiraju igre, kako nove, tako i nadograđivanjem onih postojećih čija se popularnost održala kroz godine. Virtualna stvarnost je omogućila igračima da još snažnije upijaju sadržaj svojih najdražih videoigara, da dožive osobnije iskustvo te da izbliza promatraju detalje koji su se nekoć smatrali nedostižnima. Nove tehnologije su također doživjele i rast u popularnosti kod baštinskih institucija i stručnjaka, koje su počele razmatrati načine na koje bi se pomoću njih unaprjedila interpretacija baštinskih predmeta i izložbi[15].

Videoigra Fallout 4 je 2017. dobila novu inačicu koja je igračima omogućila igranje u virtualnoj stvarnosti. Igra je sadržajno i estetski obogaćena kulturnim elementima što je omogućilo igračima da se osjećaju kao dio tog ugođaja (elementi unutar igre Fallout 4 se temelje na kulturi 50-ih u SAD-u, prikazani kroz alternativni povijesni rasplet događaja gdje kultura 50-ih nikad nije „izašla iz mode“). Trenutno je u izradi i Assassin's Creed Virtual Experience koji bi po prvi put dopustio igračima da direktno dožive vjerodostojni, od kritike hvaljen prikaz historijske arhitekture.

U modernom razdoblju videoigara je također došlo do njhovog konačnog prepoznavanja kao korisnog medija u svrhe obrazovanja te razvoja tzv. ozbiljnih igara (engl. *serious games)* čiji

[15] Liarokapis, F., et al., 2017.

se razvoj počeo pojavljivati s populariziranjem pojma igrifikacija.[16] Ozbiljne videoigre su one koje se koriste, kako ime nalaže, u ozbiljnom kontekstu i u ozbiljne svrhe (obrazovne, poslovne, itd.), te je na temelju toga sasvim legitimno odlučiti se fokusirati na njih te na načine na koje isključivo one interpretiraju baštinu. Doduše, to nije namjera ovog rada, već je cilj obuhvatiti cjelokupni opus videoigara, što uključuje i ozbiljne igre, ali i sve ostale.

O tome se govori kasnije u radu, no u ovom trenutku je bitno za napomenuti da je tanka linija između videoigara visoke obrazovne, ali niske zabavne vrijednosti te videoigara koje su isključivo zabavne, a nemaju dimenziju obrazovne vrijednosti. Kako bi se medij videoigara mogao što bolje implementirati i iskoristiti za komuniciranje informacija o baštini, potrebno je pronaći dobru ravnotežu između te dvije dimenzije[17].

Također je bitno razjasniti i terminologiju, to jest, odnos između pojmova „korisnik“ i „igrač“. U kontekstu digitalne baštine je normalno koristiti pojam „korisnik“, no smatra se da je za potrebe istraživanja koja u svojem fokusu imaju videoigre kao medij za interpretaciju baštine bolje koristiti pojam „igrač“ pošto je u industriji videoigara to pojam koji se smatra pravilnim i konkretnijim, a svojom definicijom se kontekstualno podudara s pojmom „korisnik“. Stoga se pojam „igrač“ se u ovom kontekstu koristi kao sinonim za pojam „korisnik“.[18]

[16] Liarokapis, F., et al., 2017.
[17] Mol, A., et al., 2017.
[18] Granström, H., 2013.

# Podjela videoigara

Već su se prije kroz rad spomenuli neki od postojećih žanrova videoigara, no to je tek dio žanrova na koje se videoigre mogu klasificirati. Podjela prema žanrovima je jedna od najpopularnijih načina podjele videoigara, a pretpostavlja podjelu prema njihovom sadržaju. To je također i najlakša podjela, zato što se ne bavi problematikom budžeta, autora igara i drugih elemenata koji dodatno kompliciraju njihovo pomnije određenje. U optjecaju na tržištu postoji popriličan broj videoigara te se neke od njih razlikuju u malim, ali značajnim detaljima pa zbog toga postoji i velik broj podžanrova. Za potrebe ovog rada nije nužno navoditi sve postojeće podžanrove, već je dovoljno navesti opširnije žanrove. Oni su:

- Akcijske igre;
- Akcijsko-avanturističke igre;
- Avanturističke igre;
- Igre uloga;
- Simulacijske igre;
- Strateške igre;
- Sportske igre;
- Igre zagonetki (engl. *puzzle games);*
- Minimalističke igre (engl. *idle games);*
- Igre slobodnog odabira (engl. *sandbox games)*[19].

Kada se sagleda podjela videoigara na temelju njihovog sadržaja, sasvim je razumno da nemaju sve videoigre iste predispozicije za interpretaciju kulturne baštine.[20] Igre koje su do sada spomenute u ovom radu većinom su pripadale akcijskim, avanturističkim, strateškim igrama te igrama uloga. Zadnje tri navedene su najsklonije tome da sadrže kulturne elemente, a akcijske igre se nalaze u toj grupi izričito zbog potražnje na tržištu i činjenice da najveći broj proizvedenih igara spada pod akcijski žanr[21]. S obzirom na njihov broj, statistički je veća šansa za postojanje velikog broja akcijskih igara koje sadrže kulturne i baštinske elemente. Istovremeno, akcijske igre su tip igara koje u najvećoj mjeri podliježu kritikama zbog loše interpretacije baštine.

[19] Bontchev, B., 2016.
[20] Vocaturo, E., et al., 2020.
[21] Bontchev, B., 2016.

Podjela videoigara prema sadržaju, odnosno žanru, nije jedini način da ih se podijeli. Dapače, podjela videoigara prema njihovom cilju, odnosno svrsi, je za ovaj rad specifično zanimljiva. Kada se govori o svrsi videoigara, većinom ih se može podijeliti na dvije vrste: komercijalne i ozbiljne videoigre[22]. Komercijalnim videoigrama je cilj pružiti igračima zabavu i zauzvrat ostvariti profit, dok je ozbiljnim videoigrama cilj igračima pružiti određenu razinu obrazovanja, a zauzvrat dobiti kvalificiranijeg zaposlenika, obrazovanijeg učenika, odnosno ostvariti neki sličan cilj koji ovisi o tematici ozbiljne igre.

I jedna i druga vrsta videoigara ima mogućnost implementirati kulturnu baštinu u svoj sadržaj što obje i rade. Ono što ih razlikuje nije samo njihova svrha, već način na koji to postižu. S drugačijim ciljevima, drugačijom ciljanom publikom i potrebama tržišta razvijaju se drugačije metode kojima se autori videoigara služe kako bi krajnji rezultat bio što bolji. Čak i unutar te dvije vrste postoje podskupine koje se međusobno razlikuju u svome pristupu, a te razlike su dovoljno značajne da se analiziraju.

## Komercijalne videoigre

Igre koje su napravljene primarno u svrhu zabave, s ciljem ostvarivanja profita, spadaju pod komercijalne videoigre. One se također često nazivaju „komercijalne igre s police“ (engl. *COTS – Commercial off-the-shelf*).[23] Gotovo sve popularne franšize i videoigre danas spadaju pod komercijalne videoigre te je njihova popularnost znatno veća od ozbiljnih igara.[24] Time što je sadržaj namijenjen da bude zabavan, lakše ih je oglašavati i prodavati, a pošto je krajnji cilj profit, ulaže se više u marketing. Komercijalne videoigre se ne moraju zamarati pedagoškim metodama kao što je to slučaj kod ozbiljnih igara, pa su autori slobodniji pri osmišljanju koncepata videoigara te pristupanju njihovoj izradi.[25]

Premda su komercijalne igre napravljene u svrhu zabave, to ne znači da ne mogu sadržavati obrazovnu komponentu, no ovisno o ciljanom obliku obrazovanja, različite igre će imati prednost. Neke igre koje imaju prednosti za jedan oblik obrazovanja, mogu imati mane za neki drugi[26]. Prethodno navedene igre: Assassin's Creed, Civilization, Onimusha i druge, su igre

[22] Bontchev, B., 2016.
[23] Becker, K., Gopin, L., 2016.
[24] Mathews, C., Wearn, N., 2016.
[25] Majewski, J., 2017.
[26] Becker, K., Gopin, L., 2016.

koje spadaju pod okrilje komercijalnih videoigara, no interpretiraju kulturnu baštinu na interaktivan i obrazovni način.[27] Zabava koju pružaju u ovom slučaju nije negativna, dapače služi kao magnet koji privlači igrače da se vraćaju igri, a time onda da se i duže izlažu kulturnim obilježjima koji se nalaze unutar nje. Što su duže izloženi njima, i što je bolje razrađena interakcija s njima, veće su šanse da će se kod igrača stvoriti osjećaji prema kulturnim obilježjima i da će nešto o njima naučiti.[28]

To doduše ne znači da su sve komercijalne videoigre jednake, odnosno da se koriste istim principima. Iako je, generalno gledajući, svim komercijalnim igrama glavni cilj profit, i dalje postoje određene razine. Male i nezavisne kompanije su u stalnoj borbi s velikim kompanijama, tzv. „divovima industrije" koji imaju znatno veće mogućnosti i resurse kako bi opstali na tržištu i upravljali trendovima. Njihova pozicija u hijerarhiji, doduše, im dozvoljava drugačije pristupe pri izradi videoigara. S tog stajališta, komercijalne videoigre se mogu nadalje podijeliti na visoko-budžetne videoigre (engl. *AAA video games*) i nezavisne videoigre (engl. *Indie video games*).[29]

**Visoko-budžetne videoigre**

Slično kao i u drugim popularnim industrijama, visoko-budžetna klasifikacija služi za reprezentaciju medija koji su stvoreni od strane velikih kompanija da pokriju što šire tržište. Videoigre koje spadaju pod ovu vrstu su većinom iznimno popularne franšize koje često izlaze na tržište u nastavcima. Glavni cilj ovih videoigara je izričito profit, što većinom zna ići na štetu sadržaja i kvalitete tih videoigara.[30] Jedan od najpoznatijih primjera takvog pristupa je Assassin's Creed franšiza koja je za svoju prvu igru primila brojne pohvale oko detalja koji su posvećeni stvaranju vjerodostojne povijesne arhitekture i implementaciji kulturne baštine Jeruzalema (Slika 7). Igra je ubrzo postala iznimno popularna te kompaniji donijela značajan profit, što je uobičajeno znak da se igra može pretvoriti u franšizu.

Od 2007. godine, kada je izašao prvi Assassin's Creed, izdano je sveukupno 29 videoigara unutar te franšize, od kojih su brojne primile kritike da više ne drže do povijesne preciznosti te da su se odmaknule od implementacije baštinskih elemenata kako bi se posvetili akcijskim

[27] Gee, J. P., 2008.
[28] *ibid*.
[29] Mathews, C., Wearn, N., 2016.
[30] *ibid.*

elementima. Činjenica da je u 15 godina uspješno proizvedeno 29 videoigara, od kojih nisu sve rađene od strane istih razvojnih timova, već su se za neke koristile usluge vanjskih suradnika (engl. *outsourcing),* dočarava poteškoće da se kroz takav tempo održi konzistentna razina kvalitete, a da se pritom uspije konstantno izlaziti na tržište s novim sadržajem.



Slika 7. Usporedba Omarove džamije u Assassin's Creed (2007), sa stvarnom lokacijom (dolje desno)

Tu se javlja glavna boljka visoko-budžetnih videoigara, zbog visoke potražnje na tržištu i želje da se što više profitira na njihovoj popularnosti, ulaganje resursa u neka područja se treba smanjiti[31]. Ta područja često budu kvaliteta sadržaja i konzistencija pri korištenju autentične kulturne baštine (u slučaju igara koje su ju prethodno implementirale).

S druge strane, ne pokleknu sve visoko-budžetne igre zahtjevima tržišta, pogotovo u situacijama gdje kompanija ima više franšiza koje su aktualne na tržištu. Jedan od boljih primjera je igra Red Dead Redemption 2 (2018), koju je izdao Rockstar Games. Naime, Rockstar Games je kompanija poznata po svojoj franšizi Grand Theft Auto te većinu svog vremena i resursa ulaže u izdavanje novog sadržaja na tržište specifično za nju, kao svoju najpopularniju franšizu. S druge strane, Red Dead franšiza im je druga najpopularnija, no zbog zavidnog profitiranja od Grand Theft Auto franšize, ne moraju žuriti s izdavanjem novog Red

[31] Mathews, C., Wearn, N., 2016.

Dead sadržaja i igara, što znači da videoigre na kojima rade mogu održati konzistentnu razinu kvalitete.[32]

Igra je povijesno-akcijska, a predstavlja baštinu Divljeg zapada krajem 19. stoljeća. Red Dead Redemption 2 je primila brojne pohvale na temelju autentičnog načina na koji je prikazan Divlji zapad, od povijesnih ličnosti, do načina govora, glazbe i lokacija. U isto vrijeme, javile su se i neke kritike na temelju satiričnog načina na koji su prikazane određene ideologije tog razdoblja, do te mjere da su neki igrači smatrali da takav pristup ne samo da nije autentičan, već nalikuje ruganju i šteti svemu što je autentično unutar igre, kao i percepciji koju će ljudi dobiti igranjem.[33]

To je također jedan od značajnih problema visokobudžetnih igara, jer čak i kada kompanija može sporijim tempom razvijati neku franšizu, pa da time ostane autentična i kvalitetna, to ne znači da će nužno to i napraviti. U konačnici, neovisno kojom se brzinom stvaraju nove videoigre, za velike kompanije cilj ostaje isti, a to je profit – ako to znači da se neke aspekte baštine treba iskriviti ili glorificirati kako bi se postigao željeni dramatični efekt, ili da ih treba u potpunosti izbaciti van iz sadržaja, velikim kompanijama to nije nepremostiva žrtva[34].



Slika 8. Prikaz Divljeg zapada u Red Dead Redemption 2 (2018.)

[32] Wright, E., 2021.
[33] *ibid.*
[34] Mathews, C., Wearn, N., 2016.

## Nezavisne videoigre

U najužem smislu, nezavisne videoigre su igre koje kreiraju manje, nezavisne kompanije koje većinom nemaju velike budžete, snažnu promociju niti svojim proizvodima mogu konkurirati na tržištu visokobudžetnih igara.[35] Zbog toga na tržište često izlaze s nižim cijenama nego njihovi visokobudžetni suparnici. Koliko god se čini da je tržište nezahvalno za nezavisne videoigre, toliko se zbog toga javljaju i novi načini na koji nezavisne videoigre mogu opravdati svoje postojanje. Pošto se većinom ne radi o postojećim franšizama, nezavisne videoigre mogu riskirati s unikatnim pričama, likovima, načinima igranja, koji nisu nužno trenutni trend. Zbog manjka resursa, nezavisne videoigre često znaju biti dugo u izradi, ali upravo zbog toga autori imaju i vremena okrenuti se razvoju kvalitetnih detalja.[36]

Pri korištenju kulturne baštine, odlično se mogu usporediti dvije videoigre s istim konceptom, a radi se o grčkoj mitologiji. Jedna od njih je visokobudžetna franšiza, a druga nezavisna videoigra od manje poznatog razvojnog tima. S jedne strane se nalazi God of War franšiza, s prvom igrom koja je izašla 2005. godine, a zadnjom koja je izašla 2018. godine. Postojanost franšize na tržištu se sve više povodilo postojećim trendovima i potrebama tržišta, tako da je i prezentacija baštine unutar igre patila. S druge strane je igra Hades (2020) kompanije Supergiant, manjeg i nezavisnog razvojnog tima, koja je hvaljena zbog autentičnog načina na koji je prikazana grčka mitologija. Iako je igra u navrate komičnog tona, dozirano je na način da ne šteti autentičnosti baštine već stvara opuštenu atmosferu u kojoj je igračima ugodno provoditi vrijeme, a dok igraju, imaju priliku učiti o antičkoj Grčkoj te grčkoj mitologiji.

Pošto kompanija, odnosno razvojni tim nije pod pritiskom da im se videoigra nakon izdavanja mora pronaći pri vrhu ljestvica, to im daje priliku da se posvete igri na duže vrijeme te da ju predstave na način na koji možda visokobudžetne igre neće biti predstavljene jer bi im to označavao prevelik rizik.[37] Nezavisne videoigre često sadrže više obrazovnog sadržaja i predstavljaju elemente kulturne baštine na vjerodostojniji način nego što to rade visokobudžetne igre.

Hoa iz 2021. godine je još jedna od nezavisnih videoigara vrijednih spomena, platformerska igra opuštajućeg ugođaja koja je inspirirana kulturom Vijetnama, specifično njihovim mitovima i religijom. Pošto je igra u cijelosti izrađena bez elemenata nasilja i borbe, što je

[35] *ibid.*
[36] Freeman, G., McNeese, N., 2019.
[37] Freeman, G., McNeese, N., 2019.

uvijek bio jedan od glavnih prodajnih elemenata videoigara, može se vidjeti na koje sve načine nezavisni stvaratelji pomiču granice videoigara u novim smjerovima. Kod ovakvih igara je pridodana pažnja na cjelokupnu prezentaciju igre, od vizualnih elemenata, do glazbe i priče (Slika 9).[38] Kod nezavisnih videoigara se često može vidjeti da se o kulturnoj baštini razmišlja kao temeljnom dijelu videoigre, odnosno uzimaju se elementi oko kojih bi se mogla izraditi videoigra, za razliku od visoko-budžetnih videoigara gdje su takvi elementi češće popratni sadržaj koji služi kako bi se upotpunio svijet.



Slika 9. Konceptualni prikaz Vijetnamskog folklora u Hoa (2021.)

## Ozbiljne videoigre

Druga vrsta u podjeli igara s obzirom na njihovu svrhu su ozbiljne igre, odnosno igre čija svrha nije zarada, niti su napravljene radi zabavnog – već radi obrazovnog aspekta. Stručnjaci navode kako nazivlje ozbiljnih igara predstavlja paradoks, no njihova definicija je opravdana - skupina igara koja koristi elemente videoigara kako bi što optimalnije postigla svoj cilj, obrazovanje.[39] Kao takve, ozbiljne videoigre ne podliježu trendovima tržišta, niti se uopće natječu na istom tržištu kao ostale „manje ozbiljne“ videoigre. Budući da učenje putem digitalnih medija ima svoje zasluženo mjesto u sektorima obrazovanja, zdravstva, prometa i brojnim drugim, ozbiljne

[38] Mathews, C., Wearn, N., 2016.
[39] Bontchev, B., 2016.

igre omogućuju interaktivan način da se pristupi nekom znanju[40]. Za neke specifične sektore, kao primjerice upravljanje u rizičnim situacijama i zdravstvo, ozbiljne videoigre služe kao mediji koji igrača, u ovom slučaju studenta ili zaposlenika, stavljaju u situaciju koju bi bilo teže za reproducirati na siguran način u stvarnom svijetu, bez da se ugrozi sigurnost sudionika, pogotovo ako situacija zahtijeva da su drugi ljudi prisutni.

Zrakoplovstvo je bilo među prvim sektorima koje je uvelo učenje zasnovano na videoigrama. Od 1982. se koristi Microsoftov Flight Simulator (Slika 10). Simulacijska igra je ubrzo stvorila reputaciju kao odličan program za obuku novih pilota u struci. Razvoj Flight Simulator franšize od 1982. do zadnje verzije u 2020. godini je izniman te iako je temeljni koncept ostao isti, nove tehnološke mogućnosti omogućuju da simulacija bude realističnija i autentičnija nego ikad prije (Slika 11).



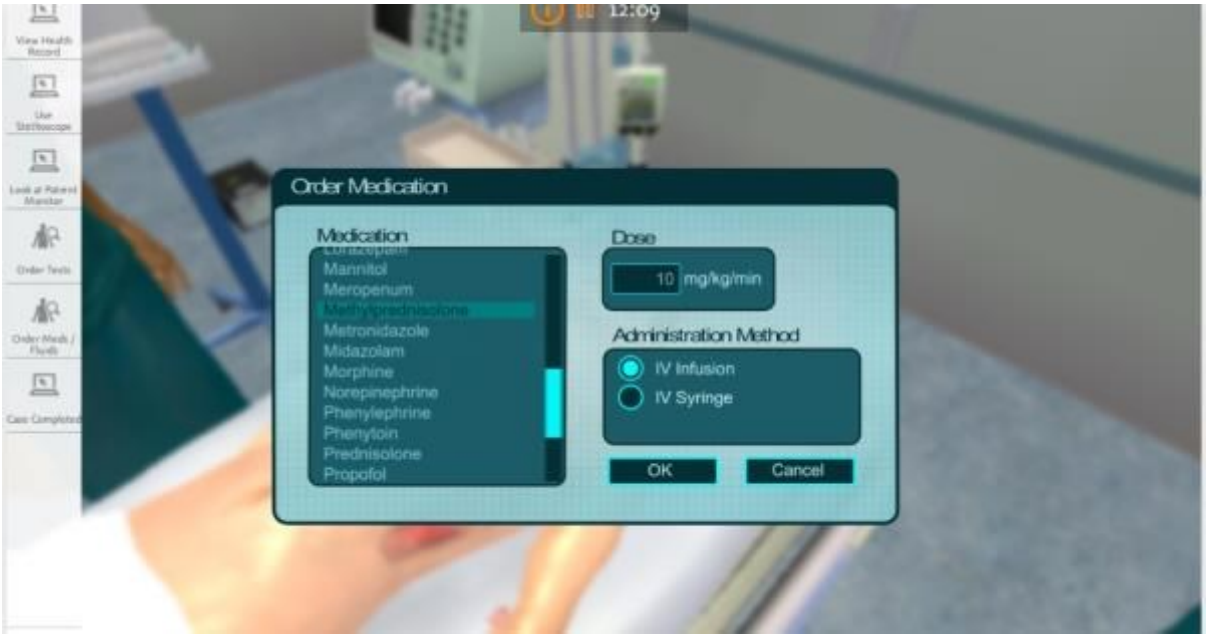

Slika 10. Microsoft Flight Simulator 1.0 (1982.)

[40] Vocaturo, E., et al., 2020.



Slika 11. Microsoft Flight Simulator (2020.)

Ista je situacija vidljiva i u sektoru zdravstva, s ozbiljnom platformom i igrom vHealthCare. Nekoć poznata pod nazivom Pulse!! The Virtual Clinic Learning Lab, ozbiljna je igra gdje je igrač stavljen u ulogu doktora ili medicinske sestre koji na temelju autentičnog scenarija mora dijagnosticirati stanje pacijenta i odrediti najbolji način da se scenarij riješi (Slika 12). Igra je također simulacijskog tipa, što prevladava u brojnim industrijama kada je riječ o ozbiljnim igrama, pošto omogućuje studentima ili zaposlenicima pristup situacijama kojima inače ne bi mogli pristupiti bez da je uključena određena razina rizika. Koliko god je takav pristup pun prednosti, postoje i mane. Stavljanjem osobe u simulirane, realistične scenarije ih potiče da koriste već postojeće znanje te da usvajaju novo. Doduše, time što igra kao takva ne predstavlja nikakav pravi rizik, nemoguće je osobu naučiti kako točno funkcionirati u visoko-stresnim situacijama, to je element koji je ozbiljnim videoigrama i dalje nedostižan. To nije mana koja predstavlja veliki problem za ozbiljne igre, no vrijedno je napomenuti da koliko god se tehnološki napreduje i stvara sve uvjerljivije ozbiljne igre, i dalje postoje određene granice.




Slika 12. vHealthCare (2022.), ozbiljna igra za doktore i medicinske sestre

Činjenica da dosta ozbiljnih videoigara naginje prema simulacijskom tipu[41], ne znači da su sve toga tipa. Newt & Byte (2022) je noviji projekt u obrazovnom sektoru s ciljem da se klimatske znanosti uvedu kao službeni i obavezni dio kurikuluma. Projekt je trenutno u drugoj fazi te se testira u školama u Danskoj, Austriji i Australiji. Igra koristi brojne elemente kojima ozbiljne igre za škole naginju, a to je simpatičan izgled, većinom popraćen jednom ili dvije maskote koje prate učenike u njihovom učenju te zabavan i interaktivan način da se usvaja gradivo koje im je prezentirano.

Primjeri još nekoliko uspješnih ozbiljnih videoigara su:

- Age of Ecology (2008);
- Spent (2011);
- Syrian Journey (2015);
- Pacific (2016);
- The Fiscal Ship (2017);
- Cards Against Calamity (2017).

[41] Mortara, M., et al., 2014.

## Ozbiljne baštinske igre

Kao podskupina ozbiljnih igara, ozbiljne baštinske igre (engl. *serious video games for heritage)* su one koje ne koriste baštinu kao popratni element u svom sadržaju, već je baština u centru pažnje igara. Drugim riječima, učenje o baštini i prezentacija baštinskih elemenata je stavljena u prvi plan[42]. Zbog toga su ozbiljne baštinske igre u diskursu profesije shvaćene ozbiljnije te se smatraju kao respektabilniji referentni materijal od komercijalnih videoigara koje također sadrže elemente baštine[43]. Problematika kod ozbiljnih baštinskih igara se javlja kod manjka budžeta u usporedbi s budžetom za komercijalne videoigre[44], pogotovo jer komercijalne videoigre uloženi budžet namjeravaju vratiti kroz njihovu prodaju, dok ozbiljne baštinske igre uloženi budžet vraćaju kroz usvojeno znanje igrača[45].

Također, kada se radi na ozbiljnim igrama, bilo za baštinu ili neki drugi sektor, izrada je određena pedagoškim diskursom te ne može puno izlaziti iz postavljenih metodoloških okvira.[46] Tu se javlja problem kod zadržavanja igrača, odnosno motivacije za nastavljanjem igranja van školskog sata ili satova obuke. Ako je razina motivacije niska te se igrači ne vraćaju igri, onda i sadržaj pati – jer koliko god taj sadržaj možda i je kvalitetan, gubi na značaju ako ga nema tko koristiti[47].

S druge strane, ogromnu prednost ozbiljnih baštinskih igara jest da se ne moraju natjecati na tržištu te se mogu posvetiti oblikovanju autentičnosti odabrane baštine. Projekti takvih igara su među vjerodostojnijim za ovaj medij te implementirana baština ostaje vjerodostojna originalu. Ako bi se pronašao način da se balansira metodološki i strukovni dio sa zabavnim aspektom videoigara, premda bi to značilo da se smanji razina „ozbiljnosti“ takvih videoigara, njihova popularnost bi zasigurno porasla.

Ozbiljne baštinske igre trenutno spadaju u nekoliko kategorija:

- Interaktivni virtualni muzeji;
- Prototipi i demonstratori;
- Igre za usvajanje znanja o kulturi i baštini;

[42] Liarokapis, F., et al., 2017.
[43] Hanes, L., Stone, R., 2019.
[44] Liarokapis, F., et al., 2017.
[45] Bontchev, B., 2016.
[46] Anderson, E., et al., 2010.
[47] Wolfartsberger, J., et al., 2012.

- Igre za usvajanje znanja te društveno označavanje[48].

Interaktivni virtualni muzeji su kategorija koja uključuje ozbiljne baštinske igre koje su više nalik virtualnim šetnjama kroz izložbe (s igrificiranim elementima poput jednostavnih zadataka i izazova) nego videoigrama u punom smislu tog pojma. Dobar primjer je igra ThIATRO putem koje se igrače postavlja u izložbeni prostor povijesnih slika te im se daje zadatak da pronađu sliku koja sadrži element koji im je tekstualno opisan[49].

Prototipi i demonstratori služe kao trodimenzionalne rekonstrukcije i modeli povijesnih lokacija koji nude više od prostornog istraživanja i vizualne replike lokacije, također nude i prikaz života specifičnog za to doba te interakciju s određenim ličnostima u što realističnijem obliku.

Igre za usvajanje znanja o kulturi i baštini stvaraju prostor koji igraču daje priliku da uči o drugim kulturama i njihovoj baštini, tradiciji, jeziku i drugim elementima kroz okruženje koje je autentično za tu kulturu. Ozbiljne igre koje spadaju u ovu kategoriju naglasak više stavljaju na nematerijalnu baštinu, za razliku od nekih drugih kategorija, poput interaktivnih virtualnih muzeja čija je pozornost primarno usmjerena prema materijalnoj baštini.

Posljednja kategorija su igre za usvajanje znanja te društveno označavanje, odnosno igre koje uključuju igrače u proces unosa podataka o određenoj baštini kroz igrificirani sadržaj koji ih nagrađuje na temelju kvalitete i specifičnosti unesenih informacija. Ova vrsta ozbiljnih igara je većinski namijenjena uključivanju zajednice u prikupljanje i provjeru kvalitete i autentičnosti podataka o određenoj kulturi kako bi se zajedničkim snagama razvilo bolje razumijevanje i poznavanje te kulture.[50]

Neke od popularnijih ozbiljnih baštinskih igara su Croquelandia, Second China, Roma Nova te Pompei: The Legend of Vesuvius. Uzevši za primjer Roma Novu (2012) čiji je koncept prikazati glavne točke povijesti Rima i Rimskog Carstva u trodimenzionalnom okruženju, lako je za uvidjeti glavne razlike između komercijalnih i ozbiljnih videoigara, pogotovo ozbiljnih baštinskih igara. Roma Nova koristi medij videoigre kako bi stvorila svijet u kojem igrač ima priliku istraživati autentičnu repliku lokacije, sudjelovati u interakciji i razgovoru s određenim

[48] Bontchev, B., 2016.
[49] *ibid.*
[50] Bontchev, B., 2016.

likovima iz povijesti te pritom na unikatan način učiti *in situ* što bez ovakvog medija ne bi bilo moguće[51].

Pošto je riječ o projektu iz 2012. godine, s novim tehnološkim naprecima koje poznajemo danas bi se ovakav projekt mogao podići na još višu razinu, integracijom strojnog učenja kako bi izrađeni svijet postao realističniji i više nalik na naš dinamični, stvarni svijet.

# Interpretacija baštine kroz elemente dizajna videoigara

Kada je riječ o kulturnoj baštini i načinu na koji se ona može interpretirati i prezentirati kroz videoigre, taj se proces može sagledati na dva načina. Prvi je da se sagleda sveukupni dojam, općeniti pregled neke videoigre te da se odredi razina korištenja baštine, njena svrha, autentičnost i vjerodostojnost. Tako se može dosta brzo i precizno uvidjeti teži li interpretacija baštine u nekoj videoigri pozitivnoj ili negativnoj strani te koje poruke ona prenosi igračima koji tu igru igraju. Neke videoigre doista sadrže visoku razinu obrazovne dimenzije baštine, pa kroz svoj sadržaj igrača uče o toj baštini. Druge videoigre koriste baštinu kao privlačni element videoigre, kako bi svoj proizvod učinili privlačnijim, što može biti pozitivno (ako na vjerodostojan način prezentira tu baštinu i potiče igrače da o njoj više uče) ili negativno (ako je riječ o senzacionaliziranju baštine te iskrivljavanju slike kako bi se proizvod učinio što privlačnijim široj publici izričito radi profita).

Drugi način na koji se može sagledati proces interpretacije baštine je kroz detaljniji pregled elemenata dizajna videoigara. Konkretnije, postoji nekoliko elemenata dizajna videoigara od kojih se svaki može sagledati kroz leću baštine te analizirati na koji se način baština može interpretirati ako se implementira kroz taj specifični element.[52] Naime, stručnjaci za izradu videoigara se i dalje nisu usuglasili oko točne količine elemenata dizajna videoigara, već taj broj većinom varira od 5 do 11 elemenata[53]. Za potrebe ovog rada će se koristiti podjela od 6 ključnih elemenata dizajna:

- Svijet videoigre (engl. *game world);*
- Priča i radnja (engl. *storyline);*
- Likovi (engl. *characters);*

[51] Wolfartsberger, J., et al. 2012.
[52] Ahmad, M., 2019.
[53] Rouse, R., 2004.

- Vizualni dizajn (engl. *visuals);*
- Zvuk i glazba (engl. *music);*
- Kontrola kvalitete (engl. *quality assurance).*

Za svaki od ovih elemenata će se analizirati načini na koje se kulturna baština može interpretirati u videoigrama te dati primjeri za svaki. Mnogi od ovih elemenata na horizontalnoj bazi funkcioniraju jedni s drugima, umjesto na vertikalnoj, što znači da se u brojnim slučajevima razvoj i korištenje baštinskih elemenata u jednom elementu direktno odražava na druge elemente, ovisno o konceptu igre.[54]

## Svijet videoigre

Teško je reći koji od elemenata dizajna dolazi prvi pri izradi videoigre, pošto je u prvobitnim fazama uvijek riječ o konceptualizaciji projekta te modeliranju glavnih objekata, no koji se točno objekti i elementi prvi počnu modelirati i konceptualizirati je ostavljeno na slobodu razvojnim timovima i dizajnerima videoigara. Ovisno o konceptu videoigre, neki će se elementi prije razvijati nego drugi, dok će neki biti ostavljeni za kasnije faze projekta. Doduše, od ovdje navedenih elemenata, svijet videoigre je jedan od prvih koji se teoretski koncipira. Teško je pričati o izradi videoigre bez da se zna u kakvom će se svijetu ona odvijati.[55]

Ako je svijet fiktivan, potrebno je stvoriti u potpunosti novi svijet, većinom utemeljen na i inspiriran kulturom postojećeg. S druge strane, ako je riječ o stvarnom svijetu i stvarnim lokacijama, potrebno je odraditi detaljno istraživanje kako bi dočarani svijet bio što vjerodostojniji originalu. U oba slučaja, bila kulturna baština primarni ili sporedni sadržaj videoigre, ona će pronaći svoje mjesto pri izradi svijeta[56]. Bilo da je riječ o fiktivnim svjetovima gdje se kultura koristi kao inspiracija te na temelju nje gradi novi svijet, ili je riječ o stvarnim lokacijama, pa je kultura preslikana u obliku „jedan kroz jedan“, može se argumentirati da skoro svaka igra (koja sadržajno za to ima mogućnosti) u nekoj mjeri sadrži dio kulture[57].

[54] Ahmad, M., 2019.
[55] Rouse, R., 2004.
[56] Granström, H., 2013.
[57] Wolfartsberger, J., et al. 2012.

Prije spomenute igre, Assassin's Creed (kao primjer komercijalne videoigre) i Roma Nova (kao primjer ozbiljne igre) obje koriste stvarne lokacije iz prošlosti te baštinu koriste kao ključan element putem kojeg se igrač može udubiti u svijet igre. Iako je jedna igra namijenjena primarno za zabavu, a druga za obrazovanje, način na koji koriste baštinu u oslikavanju svijeta je sličan. Dapače, može se argumentirati da Assassin's Creed kao komercijalni primjer tu baštinu koristi na interaktivniji način nego ozbiljna Roma Nova, pošto se igraču nudi više opcija da sudjeluje u tom svijetu, da se zapravo osjeća kao njegov dio. Dok se u Roma Novi također stavlja igrača u taj svijet, on je više u ulozi promatrača koji povremeno može komunicirati s baštinskim elementima unutar igre. Takav pristup je svakako prikladniji za obrazovnu videoigru, pošto umanjuje elemente koji bi mogli negativno utjecati na igračevu pažnju, no u isto vrijeme se gubi snažan privlačni element videoigara koji je od početka zapravo utemeljen na zabavnom aspektu[58].

Primjer igre koja kao svoju lokaciju uzima grad iz stvarnog svijeta je S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat (2009). Igra vjerno prikazuje neke od lokacija koje su sinonimne za grad, a time i dio kulturne baštine Ukrajine, pa premda ta baština bila mračne prirode. Neke od lokacija prikazanih kroz igru su: Lazurni bazen, spomenik Prometeju, spomenik „Prijateljstvo nacija“ te zabavni park Pripyat (Slika 14). Za razliku od nekih videoigara koje koriste stvarne lokacije za dramatični efekt, odnosno kako bi pružile igraču mogućnost da uništavaju svoju okolinu (pri čemu se implementiranje baštine definitivno može klasificirati kao neprofesionalno i štetno), S.T.A.L.K.E.R. pruža igračima mogućnost da osjete uništenje koje se odvilo u ljudskog povijesti i da istraže lokaciju jednog kraja koji nije najjednostavniji za posjet uživo.

[58] Tyler-Jones, M., 2021.



Slika 13. Vrtuljak u zabavnom parku u Pripyatu, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat (2009.)

Novija videoigra, Ghost of Tsushima (2020) je jedan od boljih primjera interpretacije kulturne baštine kroz mnoštvo elemenata dizajna, no specifičnost se očituje u lokaciji – otoku Tsushima u Japanu. Autori igre su uložili puno vremena i resursa kako bi uspjeli autentično prikazati svijet u kojem se odvija radnja igre, pothvat koji im nije samo uspio, već je hvaljen do te mjere da su autori igre, Nate Fox i Jason Connell, proglašeni službenim turističkim ambasadorima za otok Tsushima.

Primjer igre Ghost of Tsushima trenutno najbolje dočarava kako komercijalni uspjeh, u kombinaciji s ispravnim i vjerodostojnim prikazom baštine, može pozitivno utjecati na kulturnu baštinu. Prvo, poticati ljude da se informiraju i na interaktivan način uče o japanskoj baštini te im ostaviti snažan emocionalni utisak da to istraživanje nastave i van videoigre. Drugo, da lokalna zajednica kojoj ta baština pripada dobije korist od turizma koji se može razviti zahvaljujući takvoj videoigri.

Za neke lokacije u svijetu, pogotovo svjetski prepoznatljivu baštinu, primjerice Eiffelov toranj u Parizu, nije nužno da se pripomogne njenoj popularnosti kroz videoigre jer je lokacija već dovoljno popularna sama po sebi, pa lokalnoj zajednici i baštini ne bi do te mjere koristilo. No, za manje poznatu lokaciju poput otoka Tsushima, koji nije bio primarna turistička destinacija Japana, pogotovo u zemlji koja je poznata po brojnim drugim baštinskim lokalitetima koji

posjeduju veću privlačnu moć, ovakav publicitet i rast popularnosti je i više nego poželjna stvar.

Zadnje, direktna situacija koja je ukazala na pozitivan utjecaj videoigre na svoje igrače u smislu motiviranja i poticanja interesa za kulturnom baštinom Japana, je snažni tajfun koji je urušio Torii, tradicionalnu strukturu Japanskih svetih hramova koji služe kao ulaz. Torii o kojem je riječ se nalazio u sklopu hrama Watatsumi na otoku Tsushima te je pri njegovom uništenju glavni svećenik hrama pokrenuo kampanju prikupljanja sredstava za njegovu obnovu. Prvobitni cilj je bio 5 milijuna yena (preko 250 tisuća kuna), no zbog popularnosti igre koja je u to vrijeme bila na svom vrhuncu, kampanja je prikupila preko 20 milijuna yena (preko milijun kuna).

Iako se u igri ne nalazi hram Watatsumi kao dostupna lokacija, brojni drugi hramovi imaju lokacije u igri (Slika 15), a njihova autentičnost je povela rasprave među povjesničarima koje se vode i danas o razini preciznosti koje ti hramovi imaju s obzirom na stvarne lokacije, no zanimljivo je da se rasprave ne vode na temelju njihove religijske i arhitektonske preciznosti, već su specifično topografske naravi.




Slika 14. ulaz Torii u šintoistički hram, Ghost of Tsushima (2020.)

## Priča i radnja

Drugi element izrade videoigara je priča i radnja videoigre. Iako postoje igre koje nemaju priču, ni specifičnu radnju, one su u manjini u usporedbi s ostatkom videoigara koje taj element imaju. Igre bez priče i radnje su većinom igre slobodnog odabira ili neke simulacijske igre, kojima svrha ni nije imati razrađenu priču već ostaviti igračima slobodu da samostalno „izmisle" svoju priču. Nekim stručnjacima je takav pristup kod videoigara odbojan te smatraju da igre koje ne koriste elemente priče nemaju kako pridonijeti baštini.[59] Taj stav ima određene razumne argumente, no također treba i uzeti u obzir da davanjem slobode igraču da stvori svoju priču u baštinski bogatom svijetu može imati svoje prednosti, koje linearne priče po svojoj prirodi nemaju.

S druge strane, češće se pronalazi pozitivan argument za igre koje imaju razrađenu priču. Ukoliko odluče implementirati baštinu kroz taj element mogu na veoma kvalitetan način interpretirati baštinu[60]. Doduše, neke oblike kulturne baštine, poput one materijalne, je teže za implementirati u element priče i radnje. Za razliku od svijeta videoigre, koji je možda najopširniji element te se pri njegovoj izradi mogu uvrstiti različiti oblici kulturne baštine, za radnju je to malo teže. Nematerijalna baština, poput legendi, mitologije, folklora je češći odabir u ovom slučaju te postoji mnoštvo primjera gdje se takva baština koristi kako bi se razradila ili odredila radnja igre.[61]

Prethodno spomenuta God of War je franšiza koja je u svojoj originalnoj trilogiji (od 2005. do 2010.) za priču koristila isključivo grčku mitologiju te je naglasak cjelokupne radnje bio vezan za taj aspekt. Iako u određenim aspektima interpretacija te baštine nije bila najvjerodostojnija[62] (primarno zbog glavnog lika koji ne postoji unutar grčke mitologije), radnja je ostala tematski povezana s grčkom mitologijom te su se poznati elementi pojavljivali i imali ključne uloge unutar priče (Titanomahija, Pandorina kutija, bijeg iz Hada, itd.). Godine 2018. je God of War doživio ponovni rast u popularnosti kada je izdana nova igra, prateći istog glavnog lika te se referirajući na događaje iz prošlih igara, no u ovom slučaju više naglasak nije bio na grčku već na nordijsku mitologiju.

[59] Tyler-Jones, M., 2021.
[60] Tyler-Jones, M., 2021.
[61] Majewski, J., 2017.
[62] *ibid.*

Na tržištu videoigara su iznimno popularne igre koje se za radnju oslanjaju na grčku ili rimsku mitologiju (Titan Quest, Rome: Total War, Theseus, Apotheon) što nije čudno s obzirom na njihovu generalnu popularnost u medijima. Drugi popularni izvori sadržaja se često pronalaze u mitologiji Azije, specifično japanskoj (Okami, Hyakki Castle, Nioh 2) ili kineskoj (Gujian, Immortals Fenyx Rising: Myths of the Eastern Realm, Xuan Yuan Sword), a također se mogu pronaći igre koje svojom radnjom interpretiraju germansku mitologiju, no većinom je riječ o nordijskom dijelu germanske mitologije (Munin, The Frostrune, Assassin's Creed Valhalla). Često su igre utemeljene na istočnjačkoj mitologiji i prošlosti popularnije na istoku, dok su igre utemeljene na zapadnjačkoj kulturi popularnije na zapadu, iako to nije uvijek slučaj, kao što je vidljivo kroz primjer igre Ghost of Tsushima.

Kulturna baština manjih zemalja trenutno i dalje nije pretjerano zastupljena u pričama videoigara, izuzevši neke manje popularne nezavisne videoigre. No, postoje primjeri kada se napravi kvalitetna igra koja kao polazište uzima folklor neke manje zemlje te time što tržište nije zasićeno takvim sadržajem, a igračima predstavlja novitet, događa se da joj bukne popularnost. Ta činjenica ukazuje da postoji prostor za baštinu manjih kultura da pronađe svoje mjesto u videoigrama te da bude interpretirana kroz priču i radnju. Dobri primjeri takvih igara su:

- Maid of Sker (Velški folklor i mitologija, 2020);
- Aurion: Legacy of the Kori-Odan (Kamerunska kultura, 2016);
- Raji: An Ancient Epic (Hindu mitologija, 2020);
- Never Alone (Iñupiat folklor i mitologija, 2014);
- Mulaka (kultura plemena Tarahumara, Sjeverne Amerike, 2018);
- Eventide: Slavic Fable (slavenska mitologija, 2016).

## Likovi

Element videoigara bez kojeg teško da bi videoigre postojale u obliku u kojem postoje danas su likovi. Od početaka videoigara, kada im je popularnost počela rasti, likovi su imali bitnu ulogu u njihovoj prezentaciji. Likovi, kao glumci u igri, imaju snažnu ulogu u dočaravanju osobnosti videoigre te njenog tona. Dizajn likova u videoigrama se ne odnosi nužno samo na njihov izgled, iako je to bitna stavka pri čemu povijesne ličnosti (fiktivne ili stvarne) zahtijevaju određenu razinu pažnje kako bi se prikazali na način koji je vjerodostojan baštinskim izvorima.

Ako se taj dio zanemari, a bilo je slučajeva videoigara u kojima su likovi prikazani na drugačiji način od onog kakvim ih zapisi opisuju i kultura prikazuje, dolazi do lažnog predstavljanja baštine i kulture, dok se u isto vrijeme promovira kod svojih igrača, što onda stvara jaz između prave baštine i onoga što igra promovira[63].

Većinom se problematika javlja kod osobnosti likova, koji često ne odgovaraju onome što je za njih karakteristično izvan svijeta igre. Na primjer, kod grčke mitologije koja je neosporivo jedan od najpopularnijih izvora za videoigre, bogovi često nisu prikazani na način kakvima ih se inače predstavljalo – te se često oslanja na jednu od dvije opcije, humoristične i satirične prikaze takvih likova da se stvori opuštena (engl. *lighthearted)* atmosfera igre ili nasilne prikaze kako bi se akcijski elementi videoigara mogli podići na što višu razinu[64]. To je jedno od problematičnih područja o kojem će se dodatno raspravljati kada se bude govorilo o kontroli kvalitete.

S današnjim mogućnostima modeliranja likova, koji su sve detaljniji i realističniji (ako dizajn igre poziva na realizam), vizualni izgled likova je područje pokriveno bolje nego ikad. Od odjeće, objekata do modela lica, videoigre su mnogo puta pokazale da mogu vjerodostojno prikazati život iz prošlosti. Zanimljiva usporedba se može povući između Assassin's Creed igara koje su visoko komercijalne prirode te igre The Council (2018) jedne manje kompanije.

Već je spomenuto kako visoko komercijalne igre često imaju problem jer podliježu zahtjevima i dinamičnosti tržišta, pa ne uspiju uvijek uložiti dovoljno resursa u kulturnu autentičnost svojih sadržaja, što svakako i je slučaj s kasnijim nastavcima Assassin's Creed franšize, no i dalje prvih nekoliko nastavaka postoje kao predstavnici najboljih primjera interpretacije kulturne baštine u svojem sadržaju. S druge strane, The Council, nezavisna igra koja je imala i vremena i slobode da se pobrine da autentičnost sadržaja bude na zavisnoj razini, to nije uspjela napraviti.

Igra svojom radnjom prati protagonista koji putuje na tajni politički sastanak između vladajućih svjetskih ličnosti, 1793. godine. Likovi poput Napoleona Bonapartea, Manuela Godoya i George Washingtona nisu predstavljeni onoliko autentično koliko je za to postojalo prilika (Slika 16). Van odjeće koja odgovara povijesnom razdoblju te generalnog ugođaja igre, osobnosti likova te njihov izgled nisu na razini autentičnosti na kojoj su mogli biti.

[63] Majewski, J., 2017.
[64] Balela, M., Mundy, D., 2015.




Slika 15. Lik George Washingtona prikazan u igri The Council (2018.)

Usporedno s time, Assassin's Creed je autentičnije uspio prikazati povijesne ličnosti u svojim igrama. Zbog likova poput Benjamina Franklina i kraljice Viktorije, dizajneri Assassin's Creeda su primili brojne pohvale i od javnosti i od struke (Slika 17). No problematika je dosta snažna kada god je riječ o implementaciji postojećih povijesnih ličnosti u interaktivan medij poput videoigre. Čak i u struci muzeja, kada se pokušava stvoriti rekreacija povijesnih ličnosti kako bi ispričale dio svoje povijesti vezane za neku izložbu, realizacija nije jednostavna. Ostati autentičan izgledu osobe je jedno, ali pretočiti to u aktivno interaktivan medij poput videoigara je kompliciranija razina. Često videoigre krenu u fiktivne vode te nadodaju određene vrline i mane povijesnim ličnostima kako bi interakciju s tim likom napravili zanimljivijom[65].

[65] Balela, M., Mundy, D., 2015.



Slika 16. Lik Benjamina Franklina u Assassin's Creed 3 (desno) u usporedbi s njegovim portretom (lijevo)

Usprkos tome, likovi su element kroz koji videoigre mogu kvalitetno interpretirati određenu baštinu u svojem sadržaju, a ne odnosi se jedino na protagoniste ili povijesne ličnosti.[66] Kroz igre se nailazi na velik broj drugih, sporednih likova (engl. *NPC – non-player character*), bilo da je riječ o manjim, fiktivnim likovima koji služe kako bi pomogli napredovati radnju ili je riječ o pozadinskim likovima koji služe kako bi ukrasili svijet videoigre.[67] Dosta često se takvi likovi smatraju nebitnima, pošto nisu unikatni i nemaju istančanu osobnost (ponekad nemaju uopće isprogramiranu osobnost), ali upravo to otvara mogućnost dizajnerima da stvore likove koji odgovaraju razdoblju i radnji igre, bez da se moraju brinuti da njihova osobnost bude autentična, pošto se to neće niti naglašavati. Tako je moguće napraviti autentične modele likova i odjeće koja odgovara razdoblju, kulturi, običajima (Slika 18).

[66] Rouse, R., 2004.
[67] Granström, H., 2013.



Slika 17. Model likova iz Red Dead Redemption 2 (2018.)

## Vizualni stil

Kada se govori o vizualnom dizajnu videoigre, ponekad je to moguće shvatiti kao zajednički pojam za svijet i likove te njihov općeniti dizajn. Iako su ti elementi međusobno povezani, vizualni dizajn, odnosno identitet se odnosi na generalnu prezentaciju i umjetnički stil igre.[68] Kroz povijest su se pojavljivali različiti stilovi koji su se mijenjali u popularnosti kako su se mijenjali i trendovi industrije. U suštini postoji podjela na dvije glavne vrste vizualnog dizajna videoigara, 2D i 3D vizualni stil[69], a odabir kakve će vrste videoigra biti je možda jedna od prvih odluka koja se javlja u procesu izrade videoigre. Te dvije vrste imaju svoje podvrste koje određuju na koji se način može prezentirati videoigra. Podvrsta ima mnogo te postoje različita mišljenja o stilovima koji bi trebali biti uvršteni u svaku od kategorija, no izabrane su liste s najpopularnijim i najčešćim stilovima.

2D vizualni stil se dijeli na:

- Stil piksela (engl. *pixel art);*
- Vektorski stil (engl. *vector art);*

[68] Keo, M., 2017.
[69] Hanes, L., Stone, R., 2019.

- Stil izreza (engl. *cutout art);*
- Stil celuloidnog sjenčanja (engl. *cel shading art);*
- Monokromatski stil (engl. *monochromatic art);*
- Plosnati stil (engl. *flat art);*
- Crtkarajući stil (engl. *doodle art).*[70]

3D vizualni stil se dijeli na:

- Realizam;
- Fantastični realizam (engl. *fantasy realism*);
- Poligonalni stil (engl. *low poly*);
- Ručno crtani stil (engl. *hand-painted art*);
- Crtani stil (engl. *cartoon art*).[71]

Za potrebe ovog rada se neće ulaziti u specifikacije svakog zasebnog podstila te načina na koji bi se mogla primijeniti baština unutar određenog vizualnog stila već će se dati opći pregled značajki za 2D i 3D stilove u kontekstu implementacije baštine u sadržaj. Samim time što neki od ovih stilova posjeduju manje detalja, umanjuje se potencijal za detaljno prikazivanje materijalne baštine. Neki od stilova su toliko specifični doduše, da bi se korištenje stila moglo smatrati korištenjem baštine neke kulture, kao što je slučaj s igrom Okami (2006) koja je inspirirana Ukiyo-e stilom (Slika 19), tradicionalnim Japanskim stilom populariziranom u Edo razdoblju, te ga igra vješto kombinira sa Sumi-e stilom koji je i danas iznimno popularan u brojnim istočno-azijskim zemljama.[72] U tom se slučaju može govoriti da Okami (igra koja u sebi sadrži i druge baštinske elemente, specifično japanskog folklora i mitologije) svojim vizualnim stilom interpretira i reprezentira baštinu Japana.[73]

[70] Keo, M., 2017.
[71] *ibid.*
[72] Osterreicher, K., 2011.
[73] *ibid.*



Slika 18. Ukiyo-e stil korišten u igri Okami HD (2017.)

Takav stil, kao i brojni drugi, poglavito 2D vizualni stilovi, možda nemaju realističnu razinu detalja da prikažu na autentičan način kulturnu baštinu u potpunom, trodimenzionalnom obliku[74], no svejedno sadrže potencijal da prikažu baštinu na unikatan način, pogotovo ako je riječ o umjetničkim stilovima koji su po sebi baština neke kulture.[75]

Činjenica je da danas realizam spada među popularnije vizualne stilove, pogotovo s razvojem tehnologije te je dizajnerima omogućeno izrađivanje hiperrealističnih scena, modela i lokacija. Zbog toga postoji mogućnost da se baštinski lokaliteti prikažu na autentičan način koji prije nije bio moguć do tolike razine detalja, pogotovo ako se u obzir uzme razina grafike koja se danas može dostići u kombinaciji s tehnologijom virtualne stvarnosti.[76] Pošto je riječ o trendu u industriji videoigara, logično je zašto većina visoko komercijalnih videoigara ide u vizualnom smjeru realizma, a s njihovim budžetom su im otvorene brojne opcije u stvaranju realističnih interpretacija kulturne baštine diljem svijeta. Pitanje je koliko su takve igre i njihovi autori spremni (i koliko im tržište dopušta) na ulaganje resursa u stvaranje takvih svjetova. S izlaskom nove verzije poznatog alata za izradu videoigara, Unreal Engine, odnosno njegove pete verzije,

[74] Mortara, M., et al., 2014.
[75] Osterreicher, K., 2011.
[76] Keo, M., 2017.

javljaju se nove mogućnosti za izradu realističnih igara (Slika 20), koje su se dosad smatrale fikcijom, čak i za standarde industrije unazad zadnjih nekoliko godina.



Slika 19. Modeli stvoreni kroz Unreal Engine 5, alat za stvaranje videoigara

## Zvuk i glazba

Element bez kojeg je danas teško zamisliti videoigre kao medij je svakako zvučni dizajn i glazba koja u pozadini prati igru i njen sadržaj. Za razliku od drugih medija, poput filma, u teoriji je videoigre u potpunosti moguće igrati bez ikakvog zvuka bez da se izgubi zabavna komponenta igre. Upravo zbog toga je na skladateljima glazbe da stvore glazbu za videoigru koja će komplementirati ugođaju igre te služiti kao dodatan element upotpunjenja priče i svijeta videoigara.[77] Različiti žanrovi videoigara zahtijevaju različite pristupe glazbenom aspektu, neke igre zahtijevaju melankolične, lagane skladbe, dok druge zahtijevaju brze, dinamične melodije. Potrebno je razumjeti ugođaj na koji igra cilja kako bi se mogla stvoriti glazbena priča koja nije samo popratni element već koja i pridonosi priči.

Ako taj princip primijenimo na baštinu, na igre koje u svom sadržaju već predstavljaju baštinu određene kulture, mjesta ili zajednice, onda je moguće nadograditi te elemente s glazbom koja kontekstualno pripada toj kulturi. Primjerice, ako je riječ o videoigri koja se radnjom nalazi u 14. stoljeću, glazba bi trebala pripadati tom razdoblju, kroz upotrebu instrumenata vezanih za

[77] Granström, H., 2013.

to razdoblje te glazbenih elemenata koji su tada bili popularni.[78] Primjer takve videoigre je A Plague Tale: Innocence (2019), s radnjom u regiji Aquitaine u Francuskoj za vrijeme Stogodišnjeg rata. Igra prati sestru i brata koji bježe od Francuske inkvizicije te se pritom pokušavaju zaštititi od pandemije Crne Smrti. Prikaz Francuske u tom mračnom dobu povijesti je kvalitetno odrađen kroz igru, kombinirajući arhitekturu tog razdoblja s prikazima tmurnog i teškog preživljavanja puka (Slika 21). Ono što dodatno podiže atmosferu je glazba, u kojoj su sablasni, *macabre*, elementi pomiješani s dionicama skladbi za koje se koriste lutnje, kololire, harfe i vielle kao instrumente čija je uporaba bila karakteristična za 14. stoljeće na području Francuske.[79]




Slika 20. Prikaz Francuske u 14. stoljeću kroz A Plague Tale: Innocence (2019.)

Sličan koncept, no malo simboličnije prirode, ima i igra Pathologic 2, također iz 2019. godine, kojoj se radnja bazirala na fiktivnoj pandemiji. Radnja se odvija na nespecificiranoj lokaciji (iako se implicira da je riječ o manjem mjestu u Rusiji), okruženoj ničime osim stepom. Kulturno je također igra inspirirana kulturom Rusije nedugo prije Ruske revolucije. Tradicije kojima se ponose starješine grada su u konstantnom sukobu s tehnološki sve naprednijim svijetom, a običaji su inspirirani euroazijskim stepskim nomadima i kulturom Altai naroda

[78] Redmond, D., 2020.
[79] *ibid.*

(Slika 22). Glazba, kako bi komplementirala takvom turbulentnom krajoliku, je kombinacija teških, melankoličkih industrijskih zvukova te tradicionalne glazbe i pjevanja Altaja.



Slika 21. Konceptualni prikaz kontrasta modernog i tradicionalnog svijeta, Pathologic 2 (2019.)

Kroz povijest videoigara se pokazalo da je glazba možda jedan od elemenata koji je najkonzistentniji kod prezentacije kulture unutar videoigara. Koncept komplementiranja ugođaja i svijeta s glazbom tog razdoblja ili kulture je većinom dobro odrađen. Igre koje se radnjom odvijaju u Indiji, poput Uncharted: The Lost Legacy (2017) većinu svojih skladbi prezentiraju kroz korištenje tradicionalnih indijskih instrumenata poput popularnog sitara, no kao što se događa kod popularnih videoigri, zbog manjka vremena za izradu igre, neke od skladbi su morali ponovno koristiti iz prijašnjih igara franšize Uncharted, čija se radnja nije odvijala u Indiji, tako da nije cjelokupni doživljaj na istoj razini. Ponovno se tu javlja konstantna borba između popularnosti i autentičnosti, odnosno između profita i kvalitete.

## Kontrola kvalitete

Kada je riječ o kontroli kvalitete, onda se misli na stručnjake čiji je posao da testiraju videoigre (engl. *game testers)* te da pronalaze tehničke probleme (engl. *glitches and bugs)* i da o njima podnose izvještaj kako bi videoigra na tržište mogla izaći u što optimalnijem stanju.[80] Većinom se od tih stručnjaka traži da budu tehnički potkovani, donekle stručni u području računalnih tehnologija te da imaju izražene sposobnosti kritičke procjene. Takav pogled na kontrolu

[80] McAllister, G., White, G. R., 2015.

kvalitete nije neprimjeren, no kada je riječ o baštini te njenoj interpretaciji putem videoigara, postoji prostor da se u proces kontrole videoigara uključe baštinski stručnjaci, kako bi baštinski elementi videoigre bili također jedan dio koji se ispituje pri kontroli kvalitete. Mjesto baštinskih stručnjaka u izradi i evaluaciji videoigara nije nešto o čemu se često raspravlja, dosad su stručnjaci u tom polju služili više kao kritičari koji o videoigri sude nakon što je ona već izašla na tržište.

Uvesti sasvim novu razinu provjere videoigara u industriju nije jednostavan pothvat, možda je pothvat koji nije ni moguć u nekim slučajevima, no područje je o kojem bi se moglo više osvijestiti i raspravljati. Postoje snažni argumenti s kojima se može opravdati postojanje suradnje između baštinskih stručnjaka i kompanija za izradu videoigara te omogućiti početak takvog dijaloga.

Također treba napomenuti da je nemoguće odrediti za svaku postojeću videoigru je li radila na njoj osoba koja je stručna na području baštine te pomagala u izradi videoigre. Kao zadatak uzeti pregledavanje liste suradnika na svakoj izdanoj igri koja u sebi sadrži interpretaciju baštine na bilo koji način bi bio dugotrajan proces koji ne bi nužno urodio konkretnim plodom. Za potrebe ovog rada su istraženi popisi sudionika u izradi nekih od visoko komercijalnih igara koje su poznate po svojoj baštinskoj interpretaciji lokaliteta, osoba, tradicija i povijesnih događaja. Igre kao što su Assassin's Creed i Ghost of Tsushima među svojim zaposlenicima imaju stručnjake koji su bili zaduženi za istraživanje povijesti i baštine interpretirane u igri, dok su za igru Ghost of Tsushima također imali blisku suradnju s lokalnom zajednicom otoka Tsushime te s Muzejem povijesti prefekture Hiroshima.

Zbog općenito manjeg broja zaposlenih, nezavisne i manje kompanije imaju statistički manje šanse da među svojim zaposlenicima imaju osobu kojoj je specifična odgovornost posvetiti se autentičnosti baštine i kulture, a također je teže pronaći informacije o tome je li bilo suradnje između kompanija i nekih baštinskih institucija ili lokalnih zajednica.

# Detaljnija analiza kulturne baštine kroz specifične videoigre

Pošto je glavna tema ovog rada prikazati načine na koji se kulturna baština može interpretirati i pojaviti unutar videoigara, bitno je napomenuti da se ne bi smjelo pomisliti da su igre spominjane kroz ovaj rad jedine videoigre na tržištu koje sadrže kulturnu baštinu. Količina videoigara na tržištu je ogromna, no nisu sve jednakih razina popularnosti, tako da je gotovo nemoguće pronaći aktualnu bazu sa svim ikad izdanim videoigrama. Također, s time da neke od njih nikad ne izađu na svjetskom tržištu, već su tzv. regionalno zaključane (engl. *region locked),* taj je zadatak još teži.

Treba ponovno napomenuti da se može argumentirati da većina videoigara u svojoj suštini uključuje baštinske elemente kao dio svog sadržaja ili kao inspiraciju, pa u konačnici sve one spadaju pod videoigre koje se koriste kulturnom baštinom. Temeljem toga, pronaći sve igre koje u sebi sadrže baštinske elemente je iznimno iscrpan i zahtjevan zadatak, a predstaviti ih sve kroz jedan rad je nemoguće za ostvariti.

Neke od videoigara koje će se oprimjeriti u ovom dijelu su već spomenute kroz rad kao primjeri, no u njihov sadržaj i način na koji interpretiraju i prikazuju kulturu baštinu će se podrobnije ulaziti u ovom dijelu rada, ostavljajući prostora za svaku od videoigara da se kroz dublju analizu prikaže značaj i odnos prema kulturnoj baštini. Kako bi se bolje oprimjerile odabrane videoigre i prikazale u kontekstu u kojem se nalaze, one su podijeljene u dvije kategorije: videoigre bazirane u stvarnom svijetu i videoigre bazirane u fiktivnom svijetu. Iako bi se tehnički moglo govoriti samo o tim videoigrama bez da se u obzir uzme taj element, on ipak donosi značajne razlike u načinu na koji se pristupa izradi videoigara i svjetova u kojima se radnja odvija.

Efikasnije u ovom slučaju je odvojiti videoigre čiji su svjetovi namijenjeni da budu što realniji prikaz stvarnog svijeta od onih videoigara čija je namjera bila prikazati, odnosno ispričati određenu priču, uzimajući inspiraciju iz kulture stvarnog svijeta, ali bez da bude geografski određena kao dio tog svijeta. Obje kategorije sadrže svoje specifične načine interpretacije i prikaza kulture baštine, tako da se jednostavno ne može sagledati samo one igre koje su namijenjene da repliciraju stvarni svijet u omjeru što bližem jedan kroz jedan.

## Videoigre bazirane u stvarnom svijetu

Kako bi se videoigra mogla okarakterizirati kao igra koja je bazirana u stvarnom svijetu, nije dovoljno reći da se njena radnja odvija na nekoj od stvarnih lokacija. Postoje brojne videoigre čija se radnja odvija na nekom od postojećih mjesta no u kontekstu alternativne prošlosti, pri čemu igra koja se radnjom odvija u sadašnjosti ima sasvim drugačiji prikaz te sadašnjosti zbog fiktivnih događaja koji su se dogodili u toj alternativnoj prošlosti. Za takve igre je teže reći da su bazirane u stvarnom svijetu, već bi prije bile inspirirane stvarnim svijetom te se nalazile na granici između fiktivnog i stvarnog.

Sličan argument bi se mogao iznijeti i za igre koje koriste nadnaravne, mistične i folklorne elemente unutar svoje radnje, da su one više inspirirane stvarnim svijetom nego što su bazirane u stvarnom svijetu – ali postoji značajna razlika između takvih videoigara i onih koje namjerno mijenjaju tijek povijesti kako bi napravile zanimljiviji ili dramatičniji svijet. Dosta videoigara koje su radnjom i dalje utemeljene u stvarnom svijetu no događaji unutar nje su posljedica nečeg kulturno nadnaravnog ili folklornog nisu ipak toliko daleko od stvarnosti. Riječ je o vjerovanjima ljudi iz tih kultura, pri čemu se i u stvarnom svijetu, van videoigara, nailazi na zajednice i pojedince koji vjeruju da se takve nadnaravne stvari događaju u svijetu oko njih. Zato bi se za takve videoigre lakše moglo reći da su bazirane u stvarnom svijetu, a ne da su samo inspirirane stvarnim svijetom, no također bi se napomenulo da nisu nužno u duhu potpunog realizma.

U ovom će se radu kulturna baština i njena interpretacija prikazati kroz primjere idućih videoigara baziranih u stvarnom svijetu:

- Kingdom Come: Deliverance;
- Assassin's Creed: Brotherhood;
- Ghost of Tsushima;
- Rome: Total War.

### Kingdom Come: Deliverance

Izdana 2018. godine od strane Warhorse Studios, Kingdom Come: Deliverance se ponosno promovirala kao jedna od povijesno najpreciznijih igara modernog doba. Radnja se odvija na početku 15. stoljeća, preciznije 1403. godine, na području Kraljevine Bohemije. Kraljevina

Bohemija, koja je u to vrijeme bila dijelom Svetog Rimskog Carstva, je vjerodostojno prikazana u politički i religijski nestabilnom razdoblju za taj dio Europe – kroz realistične lokacije, autentično replicirane zgrade i dvorce u digitalnom prostoru (uz omjerno odstupanje kako bi se omogućilo umjetnoj inteligenciji da lakše upravlja likovima kroz zadan prostor te se time umanjio broj tehničkih grešaka unutar igre). Društveni standard, način života običnog puka, više klase, pa čak i život redovnika unutar samostana (Slika 22) je autentično prikazan kako bi dozvolio igraču da osjeti kakav je bio život u 15. stoljeću.[81]



Slika 22. Samostan Sasau prikazan u Kingdom Come: Deliverance (2018.)

S razlogom je igra žanrovski osmišljena kao igra uloga, kao što je to nerijetko slučaj s povijesnim igrama ili drugim igrama koje za inspiraciju uzimaju povijesna razdoblja i događaje. Videoigre ovog žanra igraču daju najviše slobode i mogućnosti da istražuje svijet u kojem se nalazi, da komunicira s likovima, da sudjeluje u događajima (kako autentičnim, tako i fiktivnim) te da se uistinu osjeća kao dio tog svijeta. Ovakve igre se u jednu ruku mogu uspoređivati s ozbiljnim baštinskim igrama poput prije spomenute Roma Novae, te zapravo služe kao izravna konkurencija takvim igrama. Zbog dodatnog sadržaja kojim Kingdom Come: Deliverance prevladava, vidljivo je zašto bi takve igre imale veću privlačnu moć nego ozbiljne baštinske igre koje svoju svrhu izvrše, ali na tome i stanu – odnosno ne pružaju igraču dodatan sadržaj koji bi ih zadržao te naveo da dalje igraju i nastave učiti o svijetu i baštini u koju su igranjem udubljeni. Neki od dodatnih elemenata su svakako akcijske prirode, odnosno mogućnost odabira stila igranja videoigre (engl. *playstyle*). Igre uloge većinom svojim igračima nude na odabir različite načine na koje mogu napredovati kroz igru, bilo da je riječ o ofenzivnom (kroz borbu, engl. *combat oriented*), tajnovitom (kroz šuljanje i pritajeno

[81] Bostal, M., 2019.

rješavanje problema, engl. *stealth oriented*) ili diplomatskom, interaktivnom načinu igranja (kroz razgovor, diplomaciju s drugim likovima, engl. *speech oriented*).[82] Navedena su samo tri najpopularnija načina, no ovisno o igri, postoje i drugi načini, koji kombiniraju neke od tri već navedenih ili na kreativan način izrađuju skroz nove stilove igranja.

Primjerice, kroz radnju igre Kingdom Come: Deliverance, glavni lik se pronalazi u brojnim situacijama koje može riješiti na razne načine; pregovori, borba ili krađa su neke od mogućih opcija za rješavanje tih situacija. Ovisno o tome kako se lik ponese prema situaciji, posljedice će se osjetiti u svijetu oko njega te će utjecati na nastavak igre.

Ono što različiti stilovi igranja, odnosno mogućnost odabira željenog stila, govore o interpretaciji baštine unutar videoigre jest da se autori moraju potruditi da svaki od stilova bude upotpunjen s odgovarajućom razinom baštine. Ako igrač želi sudjelovati u što više fizičkih obračuna u igri, za baštinske elemente to znači da prikaz vojske, njihovih taktika, načina borbe, opreme i oružja mora biti autentičan.[83] Dok se u ozbiljnim igrama, kojima je cilj da prikažu jedan od elemenata, primjerice oružje određenog razdoblja, može izostaviti dio borbe, pošto nije relevantan za igru, u komercijalnim videoigrama je to jedan od glavnih elemenata; tako da treba istražiti i pronaći što kvalitetnije izvore kako bi se prikazala borba na način koji je autentičan za to područje i razdoblje.

Slična se situacija javlja i pri razgovoru i interakciji s likovima. Kingdom Come: Deliverance se marketinški prezentirala kao igra u kojoj je svaki lik kojeg se susretne, ukoliko mu je pridodano ime, bio stvarna ličnost preuzeta iz povijesnih knjiga i manuskripta.[84] Zbog toga je bitno uzeti u obzir način na koji su vizualno likovi predstavljeni, njihovom tradicionalnom odjećom, žargonom u govoru i načinom ponašanja koji odgovara kontekstu tog područja i njihovog društvenog statusa i uloge (Slika 24). Jedna od zanimljivijih kritika koja je proizašla iz sadržaja igre se upravo temeljila na govoru likova – pri čemu su neki od igrača komentirali kako je puk prikazan ekstremno religiozno s namjerom da se stvori dramatiziran ugođaj. Kritike su svoje težište stavljale na elemente govora, pozdrave i uzrečice u kojima se kolokvijalno spominje ili koristi riječ Bog, primjerice *Navěky ámen, Sbohem, Pomáhej pán bůh* te drugi izrazi za koje se kasnije potvrdilo da nisu samo autentični za Češku kulturu već za veliki dio Zapadne Europe, tako da su te specifične kritike efikasno riješene.[85]

[82] *ibid.*
[83] Bostal, M., 2019.
[84] *ibid.*
[85] Neumann, M., 2019.



Slika 23. Prikaz života puka u Kingdom Come: Deliverance (2018.)

Od povijesnih ličnosti koje su prikazane kroz igru, bitne za istaknuti su Sigismund Luksemburški, Vaclav IV., Jan Hus te brojni drugi.[86] S druge strane protagonist igre, Henry od Skalitza, nije stvarna ličnost, već je u potpunosti izmišljen, no i to ima svoje prednosti. Unutar konteksta igre uloga, igračima je jedan od bitnijih aspekata da mogu sebe zamisliti kao protagonista koji kroji svoju sudbinu načinom na koji igra igru[87]. Premda nije nemoguće imati stvarnu ličnost kao protagonista, slobodni odabir dolazi do snažnijeg izražaja ako je taj protagonist fiktivan te otvoren interpretaciji. Autentičnost svijeta i baštinskih elemenata ne pati zbog protagonista koji nije stvaran, pošto glavna radnja igre nije onaj baštinski element kojim se igra hvali kao autentičnim i vjerodostojnim, već svijet oko kojeg je glavna radnja stvorena.

Jedan od glavnih aspekata za koji Kingdom Come: Deliverance prima pohvale i od stručnjaka i igrača diljem svijeta je realistični prikaz lokacija u kojem se igra odvija. Lokacije dostupnih mjesta u igri odgovaraju njihovim lokacijama u stvarnosti te je i arhitektura, odnosno raspored građevina inspiriran i preuzet iz povijesnih dokumenata.[88] Neke od lokacija koje je moguće

[86] *ibid.*
[87] Tyler-Jones, M., 2021.
[88] Bostal, M., 2019.

posjetiti i istražiti su Užice, Ledečko, Samopše i brojne druge, od kojih je mnoge moguće posjetiti i u stvarnom svijetu.[89]

Dodatan materijal kojim igra prezentira baštinu igračima te način na koji ju interpretira je tzv. *codex,* odnosno zaseban izbornik u kojem se nalaze informacije o svijetu, predmetima, lokacijama, terminologiji i povijesnim ličnostima s kojima se igrač susreo kroz svoje putovanje kroz svijet (Slika 25). Codex nije dostupan u cijelosti od početka već se novi unosi pojavljuju kako igrač razgovara s drugim likovima, istražuje svijet ili obavlja određene zadatke. Tako se dozvoljava znatiželjnim igračima da se u više detalja upoznaju sa stvarima koje rade kroz igru te da uče o kulturnoj baštini.[90]




Slika 24. Prikaz Codexa, instruktivnog i obrazovnog izbornika u Kingdom Come: Deliverance (2018.)

Iako je igra hvaljena kao jedan od preciznijih prikaza srednjovjekovnog života i kulture Zapadne Europe, ipak nisu svi elementi igre u potpunosti vjerodostojni, pa neki od njih ipak ni kulturno, niti povijesno nemaju realističan prikaz tadašnje Kraljevine Bohemije, a time ni češke baštine. Najveće legitimne kritike su se javile oko prikaza odjeće i oklopa koji ipak nisu najautentičnije prikazani u svim situacijama.[91] Također, nisu svi aspekti kulturne baštine mogli dobiti podjednaku razinu pozornosti i jednaku priliku da se pokažu. Ipak, autori igre moraju u

[89] Neumann, M., 2019.
[90] *ibid.*
[91] Bostal, M., 2019.

obzir uzeti sve kraću koncentraciju igrača te niti jedna komercijalna igra neće u suštini biti potpuna simulacija života.

**Assassin's Creed: Brotherhood**

Poznato je da je Assassin's Creed kao franšiza jedna od najpopularnijih i kritički hvaljenih primjera interpretacije kulturne baštine u svijetu videoigara. Danas franšiza broji sveukupno 29 igara, od kojih se 12 broji kao dio glavne igre, a 17 kao zasebne igre (engl. *spin-off games*). Iako postoje debate oko toga koje su od postojećih igara vjerodostojnije od drugih, pa čak i u kojem trenutku je franšiza prestala toliko paziti na autentičnost kulturne baštine, a okrenula se izdavanju što više igara kako bi od toga profitirala – prvih nekoliko nastavaka su i dalje hvaljeni kao videoigre koje „čine povijest zabavnom", a da pritom ostaju autentične u svom prikazu svijeta.

Naravno, pojam „autentičnost videoigre" treba uzeti sa zrnom soli, pošto Assassin's Creed ponekad zalazi u dimenziju znanstvene-fikcije, odnosno pojavljuju se elementi putovanja kroz vrijeme i tajnih organizacija čija tehnologija dozvoljava ljudima da proživljavaju sjećanja svojih predaka. No, isto kao što je bilo s Kingdom Come: Deliverance, ni kod Assassin's Creeda nije cilj da radnja bude u potpunosti autentična, već da je svijet u kojem se igrač nalazi prikazan što autentičnije.[92]

Odabrana igra za ovaj rad je Assassin's Creed: Brotherhood, iz 2010. godine, čija se radnja odvija u Rimu, 1499. godine. Igra se često spominje kao najautentičnija u cijeloj franšizi, igra u kojoj se igraču dopušta da istražuje Rim u svijetu koji je detaljno razrađen. Igra u svojoj suštini sadrži glavnu priču koju igrač mora pratiti kako bi mogao završiti igru, no u isto vrijeme sadrži brojne elemente igri slobodnih odabira, najbitniji od kojih je da nije linearna – od igrača se ne traži da konstantno prati priču od jednog poglavlja do drugog, već mu se daje mogućnost da istražuje svijet. Za igru takvog tipa, činjenica da se radnja odvija u Rimu te da igrači imaju priliku istražiti svaki kutak baštinskih lokaliteta, što ne bi nužno imali priliku učiniti u stvarnosti[93], čini iskustvo Assassin's Creed: Brotherhooda uistinu unikatnim.

[92] Radošinská, J., 2018.
[93] Mortara, M., et al., 2014.

Od poznatih lokaliteta koji su dostupni za istraživanje su: Amfiteatar Flavijevaca (Koloseum, Slika 26), Panteon, Forum, Bazilika sv. Petra[94]. Iako se pri izradi igre dozvolila određena razina kreativne slobode pri određivanju skale i omjera u kojima su lokacije prikazane (udaljenosti između lokaliteta ne odgovaraju onima u stvarnosti), većinom se radi o tehničkim aspektima videoigara tog vremena koji su zahtijevali da se pazi na veličinu svjetova kako igra ne bi bila prevelika za tadašnje standarde konzola i medija. U novije vrijeme su igre sve otvorenijeg tipa, a veličine svjetova sve veće, tako da bi i Assassin's Creed: Brotherhood imao priliku ostati vjerodostojniji u tom aspektu da je nastao u zadnjih nekoliko godina, a ne 2010. godine. Autori igre su svejedno posvetili vremena da lokaliteti, odnosno njihove lokacije odgovaraju okvirnim geografskim područjima u gradu, tako da je južni dio u videoigri obilat antičkim spomenicima, dok su lokacije bliže Vatikanu i uređene tako da arhitekturno odgovaraju prvim začetcima Rima koji će kasnije u povijesti biti centar kršćanske i barokne arhitekture.



Slika 25. Koloseum kao lokacija za istraživanje u Assassin's Creed Brotherhood (2010.)

Dobar prikaz načina na koji je igra ostala vjerodostojna povijesnim činjenicama, ali i prikazala kulturnu baštinu Rima u interaktivnom formatu je Sikstinska kapela koju igrači mogu istražiti u igri. Vjerodostojni dio proizlazi iz činjenice da niti strop Sikstinske kapele niti oltarna freska Posljednjeg Suda nisu vidljivi jer u vrijeme radnje, one nisu postojale[95]. U ovom slučaju nije

[94] Radošinská, J., 2018.
[95] Westin, J., Hedlund, R., 2016.

riječ samo o vjerodostojnosti, također se radi i o unikatnoj prilici za igrače da istraže jedan lokalitet u obliku u kojem ga u stvarnom svijetu ne mogu vidjeti (Slika 27). Sukladno tome se javlja jedan od snažnijih argumenata za videoigre i njihovu interpretaciju kulturne baštine diljem svijeta – mogućnost da se ona detaljno prikaže u različitim etapama svog postojanja, dodatno osvještavajući ljude o različitim dimenzijama kulturne baštine, van one koja je direktno vidljiva u suvremenom obliku. Iako postoje razni dokumenti koji prikazuju lokalitete u različitim razdobljima, postoji određena mistična razina iskustva koja se javlja kada igrač ima priliku na svoju ruku istraživati svaki kutak prikazanog lokaliteta bez gužve, bez ograničenja, bilo fizičkih ili vremenskih.[96]

Činjenica da igra u usporedbi s novijim igrama iz zadnjih nekoliko godina i dalje izgleda vizualno privlačno, govori o mogućnostima koje velike kompanije imaju kada izrađuju svoje videoigre. Kao u brojnim drugim industrijama, veći budžet znači veće mogućnosti, samo je pitanje koliko su autori spremni taj budžet uložiti u stvaranje autentičnog i baštinski bogatog svijeta.[97] Assassin's Creed: Brotherhood je jedan od boljih primjera kada je velika kompanija spremna uložiti resurse, pažnju i vrijeme u izradu kvalitetnog baštinskog proizvoda, a ne samo komercijalne videoigre. Pošto je Assassin's Creed kao franšiza i dalje među popularnijima u svijetu videoigara, znak je da na tržištu postoji prostor i potreba za takvim vrstama videoigara.




Slika 26. Unutrašnjost Sikstinske kapele bez ikoničnog stropa, Assassin's Creed Brotherhood (2010.)

[96] *ibid.*
[97] Radošinská, J., 2018.

**Ghost of Tsushima**

Kada se govori o popularnim videoigrama, pogotovo AAA igrama, koje su svoj budžet iskoristile tako da interpretiraju kulturnu baštinu, ne smije se zaboraviti detaljnije analizirati Ghost of Tsushima, igru iz 2020. godine gdje se igrače postavlja u ulogu samuraja na otoku Tsushima. Radnja se odvija u 13. stoljeću, za vrijeme prve mongolske invazije Japana. Igra je još jedan od primjera u kojima je radnja utemeljena na stvarnim događajima, no oni nisu u potpunosti preneseni autentično – naglasak je zato stavljen na prikaz Japanske feudalne kulture, duhovne i samurajske kulture te na odavanje počasti Japanskom filmskom redatelju i scenaristu, Akiri Kurosawi.[98] Utjecaj koji je Kurosawa imao na Japansku (i svjetsku) popularnu kulturu kroz svoje klasične filmove o samurajima je neosporiv, do mjere da je njegov umjetnički opus bitan dio suvremene Japanske kulture.

Prikazom igre kroz objektiv drugačije kinematografije je dobar pokušaj da se igrače privuče i nauči ne samo o povijesnoj i kulturnoj baštini Japana, već i o njihovim suvremenim stilovima. Spomenuti da igra odaje počast Japanskim filmovima ne bi bilo dovoljno, pošto igra također ima i tri načina na koje ju igrač može zaigrati. Prvi je standardni način, odnosno vizualno standardiziran stil, dok je drugi tzv. *Samurai Cinema* stil (Slika 28), koji se razlikuje po tome što govor u igri više nije engleski, već japanski s engleskim titlovima (što igri dodaje novu razinu autentičnosti).

Najposebniji način igranja je ipak u igri opisan kao Kurosawa stil, gdje je govor također japanski s engleskim titlovima, no vizualni stil je crno-bijeli, nešto slabije kvalitete, kako bi pružio iskustvo što bliže klasičnim japanskim filmovima kao što je Sedam Samuraja. Kreativno predstavljanje igre kroz nekoliko različitih stilova (i davanje igračima na odabir stil koji im najviše odgovara) je jedan od unikatnih elemenata igre koji bi se mogao u budućnosti češće implementirati kako bi se interpretirala baština u videoigrama. Taj je element trenutno dovoljan novitet da se može koristiti kao snažan marketinški alat za baštinske igre u budućnosti.

[98] Bardon, A., 2022.




Slika 27. Samurai Cinema stil igre u Ghost of Tsushima (2020.)

Autori igre su u svojoj marketinškoj kampanji prije izlaska igre naveli kako cilj igre nije potpuna povijesna rekreacija i autentičnost događaja, što je i vidljivo kroz igru – likovi glavnog protagonista (Jin Sakai) i antagonista (Khotun Khan) su fiktivni, kao i brojni drugi koje igrač susreće kroz igru.[99] Neke nepravilnosti su također vidljive u dizajnu odjeće i oklopa, pri čemu je oklop nošen od strane Japanskih samuraja sličniji onome iz Sengoku razdoblja, dok je odjeća sličnija onoj iz Edo razdoblja. Oružje također ne odgovara povijesnom razdoblju, pošto katane nisu bile popularan odabir za samuraje u 13. stoljeću (iako su postojale), *tachi* je tada bio glavni odabir oružja, kraća verzija tradicionalnih katana, no odluka da se kroz igru proteže korištenje katana kao glavnog oružja je više nego išta marketinška odluka za korištenje jednog od najpopularnijih simbola Japana, pogotovo u kontekstu vojne povijesti i tradicionalne kulture.

Van radnje, koja u svojoj fiktivnosti ipak ima stvarnih temelja, za kulturnu baštinu je najbitniji način na koji je ona prikazana, odnosno tadašnji način života i ponašanja ljudi, značaj i izgled hramova, arhitektura, glazba i folklor. Glazba koja je napravljena za igru je podijeljena u dva dijela, jedan koji je namijenjen za narativni dio igre (orkestralni prizvuk, dramatične skladbe) te drugi dio koji je opisan kao ambijentalna glazba koja svira u pozadini dok igrač istražuje otok Tsushimu. Oba dijela su skladana pomoću tradicionalnih japanskih instrumenata, flaute (*shakuhachi*), lutnje (*biwa*) i *koto* kroz većinu pjesama dolaze do izražaja kako bi stvorili autentičnu atmosferu.[100] Pošto je namjera autora bila da ostanu autentični japanskoj kulturi i

[99] Brown, J., 2021.
[100] Deschênes, B., de Ferranti, H., Thrasher, A., 2002.

vremenskom razdoblju, skladatelji glazbe su također istraživali tradicionalne pjesme tog područja i razdoblja kako bi mogli stvoriti glazbu koja je u skladu s baštinom Japana i Tsushime. U nekoliko se skladbi također može primijetiti i korištenje elemenata mongolskog grlenog pjevanja, poznatog i kao *khoomei,* kojeg su skladatelji koristili kako bi prikazali disonancu između agresorskih snaga Mongolije te tradicionalnih instrumenata Japana.

Jedan od prominentnijih baštinskih elemenata interpretiranih kroz igru je kodeks ponašanja i životna filozofija samuraja, poznatija kao *Bushido.* Iako *Bushido* kao pojam nije postojao u 13. stoljeću, već su se i prije kroz povijest Japana počele implementirati moralne vrijednosti i neslužbeno se razvijati filozofija ratnika koja će kasnije službeno biti opisana kao put ratnika, odnosno Bushido filozofija.[101] Kroz igru je opisan razvoj glavnog lika koji, kako bi uspio odvratiti mongolske sile od Japanskog tla, mora koristiti taktike koje se smatraju nečastivima prema Bushido filozofiji.[102] Zbog toga, premda u epilogu igre uspješno poražava mongolske sile, gubi svoju čast te njegovo ime biva izbrisano iz povijesti. Proces kroz koji glavni lik prolazi kroz igru igračima daje uvid u kulturu samuraja i u filozofiju njihovog načina života te ih na interaktivan način uči o prednostima i manama filozofije koja je obilježila Japansku kulturu.[103]

Iako nisu svi događaji u igri stvarni, neke od bitnih povijesnih lokacija koje se nalaze u igri su direktno preuzete iz povijesti, primjerice plaža Komoda koja je jedna od prvih lokacija koje su Mongolske snage napale 1274. godine, te su Japanske snage koje su se prve našle na lokaciji uvjerljivo poražene. Taj je povijesni događaj autentično prikazan u videoigri (Slika 29), bez obzira što su likovi koji sudjeluju u borbi fiktivni.[104] Još jedna od lokacija koja je uvjerljivo prikazana u igri je dvorac Kaneda (Slika 30), kojeg igrači imaju prilike vidjeti izbliza, što u stvarnosti nije moguće, pošto je stvarna utvrda uništena te sve što je od nje ostalo su temelji i stepenice koje su nekoć vodile do dvorca.

[101] Nitobe, I., 1906.
[102] Brown, J., 2021.
[103] Bardon, A., 2022.
[104] Bardon, A., 2022.



Slika 28. Početak bitke na plaži Komoda, Ghost of Tsushima (2020.)

Ghost of Tsushima je jedan od najboljih modernih primjera kako videoigra može pobuditi znatiželju tržišta za kulturom nekog kraja, pa na taj način čak i oživjeti zajednicu, te otvoriti mogućnosti za razvojem kulturnog turizma. Uz stručnjake koji mogu osigurati pravilnu interpretaciju baštine kroz videoigru te želju da se tržištu ponudi interaktivan pogled u prošlost jednog kraja, brojne su mogućnosti od kojih zajednice mogu pronaći svoju korist od toga.




Slika 29. Dvorac Kaneda kao lokacija u Ghost of Tsushima (2020.)

**Rome: Total War**

Igra Rome: Total War je odabrana za ovaj rad jer predstavlja zanimljiv primjer u kojem zajednica videoigara igru može učiniti kulturno vrijednijom nego što je ona u svojem osnovnom obliku[105]. Videoigra je strateško simulacijskog žanra gdje se igrače stavlja u ulogu „nevidljivog" generala koji kontrolira svoje trupe kroz razne vojne taktike te ih vodi u bitke koje se provode u stvarnom vremenu (Slika 31). Serijal Total War je u svojoj suštini uvijek bio namijenjen da bude strateška igra s naglaskom na vojne taktike i s ciljanom publikom ljudi koji su zainteresirani za strateške igre i vojnu povijest[106]. Prvo izdanje igre Rome: Total War je bilo 2004. godine, no s vremenom je igra izdana i za druge platforme, s dorađenim vizualnim elementima, sa zadnjom doradom iz 2019. godine za Android uređaje.

Zbog toga što je igra od početka bila namijenjena da bude vojna strateška igra, oružja i oklopi koji se mogu pronaći u igri su u velikoj mjeri autentični za razdoblje koje igra predstavlja (od 270 pr. Kr. do 14 godine). Kasnije je za igru izdan dodatan sadržaj (engl. *expansion*) koji prikazuje vojne pohode Aleksandra Velikog, odnosno igrač preuzima njegovu ulogu te vodi bitke koje su se u stvarnosti odvile u razdoblju od 336 pr. Kr. do 323 pr. Kr.. Igra sama po sebi sadrži vrijedne kulturno-povijesne elemente koji su do određene razine precizni, kao primjerice način na koji se igra osvrnula na nomadske narode koji su bili aktualni na tom području. Za razliku od drugih videoigara, poput Grand Ages: Rome i Civilization franšize, koji nomadske narode predstavljaju i interpretiraju kao barbare koji služe kao bezimeni antagonisti za igrače, Rome: Total War ih karakterizira na autentičan način koji odgovara njihovoj kulturi tog razdoblja.[107]

No ipak nisu svi aspekti ostali vjerodostojni stvarnosti; jedna od glavnih stavki za kritičare su bili angliciziranі nazivi igrivih naroda i pokrajina; smatralo se da takvi nazivi narušavaju autentičan prikaz tog razdoblja, te da ničemu ne pridonose osim što čine igru lakšom za promovirati na šire tržište.

U ovoj situaciji dolazi do intervencije igrača te razvoja takozvanog modificiranog sadržaja (engl. *video game modding)* kako bi se promijenili elementi igre od strane nezavisnih osoba, nakon što je ona već službeno izdana na tržište.[108] Za igru Rome: Total War se može pronaći

[105] Majewski, J., 2017.
[106] Anderson, E., et al., 2010.
[107] Bembeneck, E., 2013.
[108] Bontchev, B., 2016.

iznimna količina modificiranog sadržaja, različiti dodaci razvijeni od strane nezavisnih grupa i igrača, no ona koja odskače od drugih (u kontekstu kulturno-povijesne autentičnosti) je Europa Barbarorum, koja je promijenila gotovo sve aspekte igre, osim mehaničkih aspekata koji utječu na to kako je namijenjeno da se ona zapravo i igra.




Slika 30. Prikaz igračeg sučelja te instruktivnih elemenata vojne baštine tog razdoblja, Rome: Total War (2004.)

Unutar grupe koja je razvijala Europu Barbarorum su se nalazila dva povjesničara te je cilj bio da se igračima pruži povijesno i kulturno precizan proizvod koji se ne služi marketinškim taktikama kako bi se dramatizirala povijest kako bi ona bila privlačnija široj publici. U konačnici je rezultat bio vjerodostojnija videoigra koja je na kvalitetniji način prikazala vojnu i kulturnu baštinu Rima i njihovih protivnika, a da taj proizvod nije bio stvoren od strane autora te videoigre. Bitno je za ukazati na tu činjenicu jer pokazuje koliko je zajednica videoigara zapravo aktivna i koliko se truda može uložiti da se igre dorade da budu prikladnije za prikaz i interpretaciju kulturne baštine. Time se osvještavaju nove mogućnosti i za videoigre koje su zakazale u pravilnom prikazu kulturne baštine, pošto ih je moguće doraditi kako bi se taj aspekt popravio.[109]

Također, pošto je riječ o modificiranju postojećeg, zaštićenog proizvoda, očito je da se modificiran sadržaj ne smije prodavati; drugim riječima, modificirani proizvod nije tržišno prihvatljiv, a autori modificiranog sadržaja (engl. *modders)* su te činjenice i svjesni, tako da dorađivanje igre ne podliježe dodvoravanju tržišnim potrebama i ciljanju na što veći profit, pa

[109] Majewski, J., 2017.

si autori uistinu mogu dozvoliti da izrađuju sadržaj koji je autentičan (u kontekstu kulturno baštinskog, povijesnog i sličnog sadržaja).[110]

## Videoigre bazirane u fiktivnom svijetu

Za razliku od prijašnjih videoigara, videoigre koje su bazirane u fiktivnom svijetu posjeduju značajniju razinu slobode pri izradi svijeta i radnje. Igre ovakvog tipa svoju inspiraciju mogu povlačiti iz bilo koje kulture, bilo kojeg dijela svijeta – bez da se radnja mora odvijati ekskluzivno na tom području. Svakako bi takve videoigre trebale svoj svijet modelirati na temelju kulture koja je odabrana te biti inspirirane stvarnim lokalitetima, no činjenica je da ne ovise, niti će biti kritizirane na temelju vjerne rekreacije lokaliteta pošto je riječ o fiktivnom svijetu. Igre bazirane na mitologiji, folkloru, nadnaravnom i duhovnom, često svoje temelje pronalaze u novo izgrađenim svjetovima ili u svjetovima koji su prikazani kroz baštinu određenih kultura, no nisu stvarna mjesta (Olimp i Asgard u kontekstu fiktivnih dimenzija grčkih i nordijskih božanstava, Pakao inspiriran Danteovom Božanstvenom komedijom, itd.).

U ovom će se radu kulturna baština i njena interpretacija prikazati kroz primjere idućih videoigara baziranih u fiktivnom svijetu:

- Never Alone;
- Raji: An Ancient Epic;
- Through The Woods;
- Saint Kotar.

### Never Alone

Priča koja prati razvoj igre Never Alone je jedan od boljih prikaza mogućnosti pomoću kojih se baština neke kulture može pretočiti u medij videoigara. Igru je izradio tim programera pod nazivom Upper One Games, no ono bitnije je da je razvoj igre bio vođen i podržan od strane CITC-a, *Cook Inlet Tribal Council*, neprofitne organizacije čiji je cilj društveno pomagati

[110] *ibid.*

ljudima, starosjediocima iz Cook Inlet regije na Aljasci.[111] Projekt je ostvaren kroz suradnju tima programera i CITC-a te njihove želje da prikažu dio Iñupiat kulture (etnička skupina starosjedioca na Aljasci) i da ju podijele s ostatkom svijeta (Slika 32).

Namjera je bila da Never Alone s vremenom postane serijal, odnosno da ova videoigra bude prva u serijalu igara čiji je cilj prikazati kulturu etničkih skupina diljem svijeta. Upper One Games ponosno nazivaju takvu vrstu igara potpuno novim žanrom pod nazivom „igre iz svijeta" (engl. *world games*). Trenutno je ovo i dalje jedina igra u predloženom serijalu, no u veljači ove godine su objavili da rade na nastavku. Način na koji su autori pristupili izradi ove igre je bitan za baštinski aspekt videoigara jer pokazuje da je moguće izraditi kulturno bogatu igru, a da se poštuju želje i tradicije kulture koja se predstavlja. Pisac koji je radio s timom programera na igri, Ishmael Hope, je Iñupiat i Tlingit podrijetla te sa sobom direktno donosi autentičnost njihove kulturne baštine u projekt. Omogućiti da osoba iz zajednice sudjeluje na veoma osjetljivom i bitnom projektu je ogroman korak u smatranju baštine ozbiljnim aspektom videoigara.[112]



Slika 31. Prikaz glavnih likova iz Never Alone (2014.)

Iako je službeni naziv igre Never Alone, ona također u nekim verzijama dolazi uz naziv *Kisima Inŋitchuŋa,* što u prijevodu sa Iñupiat jezika znači „Ja nisam sam". Inkluzija naziva na

[111] Cook Inlet Tribal Council, 2017.
[112] *ibid.*

izvornom jeziku se može činiti kao malen ili nebitan detalj no i taj detalj služi kako bi se dodatno obuhvatila kulturna baština koja se želi prikazati kroz igru.[113] Takvi detalji su pokazatelj da su videoigre medij kroz koji se baština može interpretirati kroz razne elemente koji ne moraju biti nužno sadržaj igre već se mogu nalaziti i u identitetu videoigre.

Jedan od zanimljivih aspekata igre i njenog sadržaja, pogotovo u interpretaciji kulturne baštine, se nalazi unutar dodatnog izbornika u igri, zvanog *Cultural Insights (*Slika 33). Unutar tog izbornika se nalaze sveukupno 24 kratka filma, dokumentarnog oblika, koji služe kako bi upoznali zainteresirane igrače s Iñupiat kulturom.[114] Neki od filmova objašnjavaju kako je radnja igre povezana s pričama koje su se generacijski prenosile u zajednici, dok neki prikazuju nematerijalnu i materijalnu baštinu Iñupiat naroda.

Filmovi su nasnimljeni u obliku koji je veoma nalik na filmove koji se mogu pronaći u muzejima diljem svijeta te u jednu ruku pokazuju kako prostor muzeja, odnosno elementi poznati u muzejima, mogu pronaći svoje mjesto unutar videoigara. Filmovi nisu dostupni od početka već je na igraču da kroz igru pronađe i „otključa“ te elemente. Čak i onda kada ih „otključa“, igrača se ne odmiče od igre tako da se film automatski reproducira, već je odabir ostavljen igraču želi li nastaviti igrati bez da prekine tijek igre ili da pauzira i pogleda film. Također je moguće na filmove se vratiti u bilo kojem trenutku te ih pregledati više puta. Zbog toga videoigra ostaje zabavna, igrač ostaje uronjen u svijet, a obrazovni elementi su postojani i autentični bez da su pretjerano nametljivi iskustvu igrača.

[113] Cook Inlet Tribal Council, 2017.
[114] *ibid.*




Slika 32. Culture Insights izbornik unutar igre Never Alone, s dokumentarnim filmovima koji prikazuju Iñupiat kulturu

Never Alone također prikazuje kako vizualni stil igre ne mora nužno biti realističan kako bi bio dobra reprezentacija kulturne baštine, dapače u ovom slučaju crtani vizualni stil još je bolja opcija kako bi se prikazala mistična atmosfera koja se i inače povezuje s tradicionalnim pričama iz naroda. Može se i argumentirati da bi korištenjem realističnog stila zapravo bio umanjen doživljaj koji se pruža igračima.

Iako se kroz videoigru proteže nekoliko priča i tema koje reprezentiraju baštinu Iñupiat kulture, postoji glavna nit vodilja koja igru čini koherentnom cjelinom, a to je priča zvana *Kunuuksaayuka*. Priča, koja je prezentirana kao borba protiv neprestane snježne oluje, je simbol u Iñupiat kulturi za povezanost između ljudi i prirode. Kako bi se priča mogla ispričati što autentičnije, a mudrost poruke prenijeti u što kvalitetnijem obliku, tim programera nije radio samo s Ishamelom kao glavnim piscem za igru, već su surađivali s Minnie Grayem, Iñupiat starješinom čiji je otac bio među prvima čija je verzija Kunuuksaayuke službeno zabilježena.[115] Cijeli se programerski tim potrudio da fizički posjeti to područje te da istražuje kulturu kroz komunikaciju sa zajednicom, s muzejima i drugim baštinskim institucijama.

[115] Cook Inlet Tribal Council, 2017.

**Raji: An Ancient Epic**

Kao nastavak na videoigru čiji je cilj bio prenijeti poruku o kulturi s Aljaske, Raji: An Ancient Epic je primjer kojemu je cilj bio široj javnosti prenijeti kulturu Indije.[116] Glavni elementi igre su inspirirani kulturnom baštinom, pričama i likovima iz hinduističke mitologije te kulture Indije i Balija (Slika 34)[117]. Igra je akcijskog žanra te se kontekstualno može povezati s prije spomenutom God of War franšizom koja svoje temelje pronalazi u grčkoj (u kasnijim nastavcima nordijskoj) mitologiji. Iako je God of War igra čiji budžet znatno nadilazi onaj koji je imao Raji: An Ancient Epic, ta činjenica može poslužiti kao dokaz da danas više nije potreban velik budžet kako bi se napravile kvalitetne videoigre.



Slika 33. Raji: An Ancient Epic, igra inspirirana hinduističkom mitologijom i kulturom Indije i Balija

Jedan od elemenata kulturne baštine koji je direktno iskorišten kako bi se prezentirala igra je oblik lutkarskih kazališnih predstava, poznatiji kao Wajang[118]. Način na koji se Wajang implementira unutar videoigre je kroz narativne scene (engl. *cutscenes)* koje služe kako bi vodile i napredovale priču. Stilski su te scene izražene u Wajang obliku, kao svojevrsna predstava lutaka (Slika 35). Izvedbe takvih predstava su i dan danas dio kulture na otocima Javi i Baliju, a Wajang je zaštićen od strane UNESCO-a kao dio nematerijalne svjetske baštine.[119]

[116] Grieve, G. P., et al., 2017.
[117] Zeiler, X., 2020.
[118] Sedana, I. N., 2002.
[119] *ibid*

Igra se također služi elementom naratora koji pripovijeda određene priče ili nadopunjava svijet videoigre s monologom kad je to potrebno. U slučaju ove igre, kroz svijet je moguće pronaći crteže i simbole koji prikazuju priče o Shivi, Durgi i drugim božanstvima iz predstavljenih mitologija. Kako se igrač kreće pored tih simbola i istražuje svijet, tako narator pripovijeda priče o njima, a time ne produbljuje samo svijet igre, već i igrača upoznaje s kulturom jedne zajednice.




Slika 34. Prikaz narativnih scena kroz stilski izražaj Wajang kazališta, kazališta sjena

Pošto je igra razvijena na konceptu Indijske kulture, a razvojni tim zaslužan za igru je baziran u Indiji s članovima koji su dio lokalne zajednice, razumljivo je zašto je Raji: An Ancient Epic ostao dosljedan svojem korijenima te prikazao kulturnu baštinu na autentičan način [120]. Poznavanje Indijske tradicije, kulture, tradicionalne arhitekture i autohtonih načina izražavanja je teže za replicirati ako autori nisu dio te zajednice ili ako ne rade direktno sa članovima zajednica[121], kao što je to bio slučaj s timom zaslužnim za Never Alone. Vizualni stil igre (van narativnih scena) je inspiriran kulturnom baštinom (stil oblačenja, palete boja te arhitektura) koja je specifična za regiju Rajasthan u Indiji, za koju se smatra da je u srednjem vijeku bila vrhunac arhitektonskih dostignuća Indije.[122]

[120] Zeiler, X., 2020.
[121] Hanes, L., Stone, R., 2019.
[122] Grieve, G. P., et al., 2017

Spomenuti autohtoni izričaj korišten unutar igre se najviše može osjetiti u glazbi, koja je u slučaju ove videoigre jedan od ključnih aspekata s kojima se dodatno prikazuje kulturna baština Indije. Skladbe ne koriste samo prepoznatljiv zvuk Indijske folklorne glazbe, već su se za stvaranje skladbi koristili instrumenti koji su sinonimni s glazbenom kulturom Indije, sitar, tabla i flauta[123].

**Through The Woods**

Ovisno o žanru videoigara, mijenja se i način na koji se može prezentirati baština neke kulture. Prethodno spomenute igre, iako koriste akcijske elemente kako bi ispričale svoju priču, u konačnici su i dalje opuštenijeg ugođaja. Takva vrsta videoigara ima širu publiku od mračnijih videoigara, no ne smiju se zanemariti ni igre koje pripadaju toj mračnijoj sferi, odnosno horor žanru. Brojne kulture, diljem svijeta, u svojim folklornim pričama sadrže elemente horora, do mjere gdje se raspravlja o folklornom hororu kao zasebnom žanru koji na specifičan i unikatan način pristupa baštini i njenoj interpretaciji.[124] Kulture koje su iznimno poznate po folklornom hororu većinom pripadaju Azijskim regijama, gdje Japan, Filipini i Južna Koreja imaju zavidan broj primjera u popularnim medijima kroz koji je kulturna baština izražena kroz žanr folklornog horora.

No, te zemlje nisu jedine čija je kultura predstavljena na takav način. Through The Woods je igra iz 2016. godine, koja pripada žanru folklornog horora, a nordijska kultura je ona koju kroz svoj sadržaj predstavlja. Svijet igre, čija se radnja odvija na fiktivnom otoku u Norveškoj, je obogaćen bićima iz nordijskih folklornih priča, poput trolova, huldra i vukova (Slika 35)[125]. Ne pojavljuju se svi likovi iz nordijskog folklora kao likovi u igri, no brojna se bića dodatno spominju kroz tekstualne dokumente koje je moguće prikupiti kroz igru. Radnja igre se temelji na Ragnaröku, nizu događaja u nordijskoj mitologiji koji služe kao nordijska interpretacija smaka svijeta.

Ragnarök služi kao glavna tematika videoigre, no informacije o tom aspektu nordijske mitologije koje se pronađu kroz igru služe kao informativni pregled nordijske kulture. Kroz većinu radnje je igrač stavljen u poziciju gdje se ne može fizički braniti od bića s kojima se

[123] Zeiler, X., 2020.
[124] Keetley, D., 2020.
[125] Asplund Ingemark, C., 2004.

susreće, dok se kreće kroz mračne šume tražeći svoje nestalo dijete. Aspekt šuma i putovanja kroz njih je također jedan od prominentnih aspekata nordijskog folklora.[126]



Slika 35. Prikaz bića iz nordijskog folklora je prominentan aspekt igre Through The Woods (2016.)

Za razliku od brojnih drugih igara, glazba koja prati igru nije nužno povezana s nordijskom kulturom, a do neke mjere niti ne služi kao jedan od aspekata koji bi igru produbio. Iako skladbe postoje unutar igre, one su minimalističke prirode te je ostavljeno prostora da zvukovi prirode uvedu igrača u ugođaj. To je jedan od klasičnih načina da se horor igre pretvori u još pamtljivije iskustvo za igrača, gdje ambijentalna glazba preuzima glavnu ulogu u kontekstu glazbe, a skladbe padaju u drugi plan.

### Saint Kotar

Saint Kotar je videoigra koja je izašla 2021. godine, a također spada pod žanr folklornog horora. Igra nije još dosegla visoku razinu popularnosti, no vrijedna je spomena jer je prva videoigra koja svojom radnjom i sadržajem odgovara hrvatskoj kulturnoj baštini. Na tržištu dosad nije bilo igara koje su se fokusirale na Hrvatsku u baštinskom kontekstu, pa je radi toga Saint Kotar bitan primjerak. Nema sumnje da Hrvatska ima mogućnosti da svoju baštinu prikaže kroz medij

[126] *ibid.*

videoigara, no čak i za teritorijalno manju zemlju i dalje postoji problematika oko toga koja se baština prikazuje i na koji način. Raznolikost baštine te njena posebnost za gotovo svaku regiju u Hrvatskoj onemogućuje da se napravi igra koja bi u potpunosti mogla prikazati, barem ne kvalitetno, sve aspekte hrvatske baštine. U tom slučaju, pametno je odabrati jednu regiju (ili nekoliko blisko povezanih) čija bi se baština pretočila u videoigru.

Na primjeru Saint Kotara, naglasak se djelomično stavlja na baštinu Gorskog Kotara. Koristi se riječ djelomično jer se može raspravljati o tome koliko je ta baština zapravo ključan dio videoigre. U jednu ruku, igra se bavi tematikom vještica te koristi baštinske lokalitete poput Kleka, te mitove o raskrižjima i drugim vještičjim elementima kako bi dočarala folklorne priče na koje se igra referira.[127] Religija je također bitan aspekt radnje, što je povezano sa snažnom sakralnom baštinom Hrvatske.

No s druge strane, Saint Kotar za svoje glavne antagoniste i radnju igre kao inspiraciju uzima radove američkih pisaca H.P. Lovecrafta i R.W. Chambersa čija su djela većinom fokusirana na mističnu prirodu svijeta i djelomično spadaju pod folklorni horor[128], a djelomično pod kozmički horor. Inspiracija je vidljiva u nazivima mjesta koje igrač može posjetiti u igri, poput Karkasa (referenca na fiktivni grad Carcosu) i jezero Hali (koje se u radovima spomenutih autora pojavljuje kao jezero pored Carcose). Njihova djela se referenciraju i kroz dijalog i određene događaje u igri. Iako to nije hrvatska baština, i dalje se može argumentirati da Saint Kotar u tim aspektima služi kao interpretacija baštine drugih kultura.

Iako se zbog toga igra odvaja od hrvatske baštine te ne koristi njen potencijal u potpunosti, pozitivni elementi za baštinu i dalje su vidljivi unutar igre. Samim time je to dobar korak za budućnost, čime se pokazuje da postoje mogućnosti za hrvatsku baštinu da pronađe svoje mjesto u videoigrama. Arhitektura prikazana unutar igre, u gradu Svetog Kotara, je iznimno bliska arhitekturi koju je moguće pronaći u Ogulinu (Slika 37). Uz to, ugođaj i uređenje interijera kuća koje je moguće istraživati kroz igru svojim sadržajem odgovaraju tom području. Iako je riječ o fiktivnom mjestu, geografski je grad smješten u blizini mjesta gdje se u stvarnosti i nalazi Ogulin (Slika 38). U igri je također prikazan godišnji običaj stanovnika Svetog Kotra koji je nalik na paljenje Ivanjskih krijesova, tako da se ne smije reći da igra ne reprezentira hrvatsku baštinu do određene mjere, ali autori pri tome uzimaju dosta kreativne slobode.

[127] Batinić, A., 2012.
[128] Keetley, D., 2020.




Slika 36. Arhitektura prikazana kroz Saint Kotar (2021.)




Slika 37. Karta lokacija u igri Saint Kotar (2021.)

# Opasnosti od neprofesionalnog korištenja baštine u videoigrama

Nekoliko se već puta kroz ovaj rad nagovijestilo da nije svako korištenje kulture u videoigrama pozitivne prirode. Koliko god je dobro da se stvara svijest o raznolikosti kultura te njihovoj postojanosti u svijetu, ako se to radi na neprikladan način, može načiniti više štete nego koristi. Ako uzimamo videoigre kao medij koji ima potencijal ne samo zabaviti, nego i obrazovati, onda je problematično da se može iznimno lagano igrače izložiti netočnim informacijama.[129] Neki elementi priče ili kulture se u videoigrama često moraju promijeniti kako bi se prilagodili ciljanoj publici. Ponekad je to s dobrim namjerama, pošto su određeni događaji iz prošlosti previše okrutni da bi se prikazivali unutar videoigre, pa se takve stvari promjene. No postavlja se pitanje, koliko je vjerodostojno mijenjati nešto i umjesto toga prikazati fiktivnu činjenicu?[130] Koliko bi bilo bolje da se taj dio jednostavno preskoči, umjesto da se mijenja?

S druge strane, jako često se određeni događaji iz prošlosti ili oni vezani za mitologiju, odnosno folklor znaju dramatizirati te im se dodavati nove razine kako bi se igra približila dramatičnom iskustvu kakvo se dobiva gledanjem filmova. U tom se slučaju kulturom manipulira na način da se iskrivljuje i odmiče od stvarnih obilježja. Drugim riječima, ona kao produkt industrije postaje iskrivljena i lažna. Takvu kulturnu baštinu se ne može prezentirati kao obrazovni materijal niti bi se takvu iskrivljenu sliku trebalo koristiti za promoviranje nečije kulture[131].

## Povijesna nepreciznost, dramatizacija i glorifikacija nasilja

Pošto akcijske igre trenutno dominiraju tržištem, jasno je da su među njihovim glavnim prodajnim elementima upravo oni akcijski. Ta činjenica sama po sebi nije sporna, no često ti elementi zaziru u baštinu koja je predstavljena kroz igru. Ponekad je (ovisno o kontekstu igre) nemoguće izbjeći da je kroz igru potaknuto uništavanje baštine ili iskrivljavanje baštinskih elemenata kroz glorifikaciju nasilja. God of War franšiza ima brojne pozitivne elemente kroz koje je grčka kultura prezentirana, no akcijski elementi prevladaju kroz cjelokupnu franšizu. Kako bi se sakupili predmeti koji igraču pomažu da napreduje kroz igru, igrač je potaknut da uništava predmete u svojoj okolini, većinom amfore i škrinje, te se potiče na oštećivanje

[129] Granström, H., 2013.
[130] Zarandona, J. A. G., Chapman A., Jayemanne D., 2018.
[131] *ibid.*

arhitekture, pa čak i direktno uništavanje baštine, primjerice uništavanje Kolosa s otoka Roda koji se vodi kao jedno od sedam antičkih svjetskih čuda.[132]

Problematika se pojavljuje i kod strateških igara, točnije kod igara slobodnog odabira. Civilization je franšiza kod koje je ta problematika direktno vidljiva. Pošto igra sadrži brojne poznate povijesne ličnosti, s njihovim razrađenim osobnostima, oni služe kao predstavnici određenih kultura. No, pošto se radi o potpuno slobodnom odabiru te igra ne slijedi linearnu priču, jako je lako neku od kultura prikazati na krivi način[133]. Kroz igru se dopušta igračima da izgrade svoju civilizaciju, preuzimajući ulogu jedne od poznatih povijesnih ličnosti odabrane kulture te im je cilj voditi civilizaciju iz antičkog do modernog doba. Problem se pojavio u kodu igre, čak i kada igrač nije u kontroli, kompjuterski igrači (engl. *AI)* su pokazali veću sklonost da će krenuti putem izgradnji nuklearnih bombi ako su stavljeni u ulogu neke od ličnosti koja je kroz povijest poznata po svojem pacifizmu, primjerice u ulogu Gandhija.

Pošto je riječ o igri koja nema priču, može se argumentirati da to po sebi nije problem, jer ne iskrivljava sliku postojeće kulture, nego pruža mogućnost simulacije vođenja „nove" civilizacije, a poznata ličnost služi kao „maskota" za igru. No s druge strane, od svih igara spomenutih u ovom radu, Sid Meier's Civilization je franšiza koja se, od komercijalnih videoigri, najčešće koristi u školama u sklopu obrazovanja, tako da ova problematika možda i nije toliko bezazlena.

Industrija videoigara se odavno pronašla pod povećalom javnosti kao problematičan medij koji glorificira nasilje te tako desenzibilizira svoje igrače, većinom mlade osobe, na nasilje te ga prikazuje na zabavan, pa čak i primamljiv način. Ako se ta problematika razmotri u kontekstu kulturne baštine, onda i uništavanje baštinskih predmeta ili lokaliteta u svrhu zabave nije ništa više nego glorifikacija neprimjerenog ponašanja te čini baštini (i zajednici kojoj ona pripada) više štete nego koristi.[134] Uzevši za primjer Ghost of Tsushima, odnosno otok Tsushima čija je popularnost znatno porasla od igre, može se raspravljati o situacijama u kojoj bi neprimjerena interpretacija baštine bila štetna po lokalitet.

Da se kulturnom baštinom prikazanom kroz igru odnosilo na način koji je to recimo u God of War franšizi, s rastom popularnosti i eventualnim priljevom turista na otok, može se argumentirati da posjetitelji ne bi osjećali potrebu da se trebaju s poštovanjem odnositi prema baštini, ako im referentni materijal, koji ih je privukao da posjete otok, nije pokazao da se tako

[132] Majewski, J., 2017.
[133] Bembeneck, E., 2013.
[134] Zarandona, J. A. G., Chapman A., Jayemanne D., 2018.

moraju ponašati, odnosno da im je prikazao jedan sasvim suprotan, negativan pristup. Srećom, Japanska kultura je iznimno kvalitetno prikazana u igri te akcijski i baštinski elementi unutar igre nisu dolazili u konflikt, no na tržištu je postojan velik broj igara za koje bi se moglo argumentirati da svojim prikazom i korištenjem baštine zapravo njoj štete.

# Zaključak

Kada se govori o interpretaciji kulturne baštine putem videoigara, potrebno je biti svjestan činjenice da sve vrste videoigara, bilo da je riječ o komercijalnim ili nekomercijalnim, zabavnim ili ozbiljnim, imaju potencijal za komunikaciju, prezentaciju i interpretaciju baštine. Svaka videoigra koja koristi elemente baštine kao dio svog sadržaja, bilo da je to primarne ili sekundarne prirode, na određeni način uči igrače o toj baštini.

Ozbiljne videoigre imaju prednost da mogu naglasak staviti na potpunu autentičnost i interpretaciju baštine na profesionalan način, no nerijetko im u dizajnu nedostaje interaktivnih, zabavnih elemenata koje komercijalne videoigre imaju. S druge strane, komercijalne igre o tim zabavnim elementima i o ovise, pa je to ponekad na štetu kvalitete i autentičnosti prezentirane baštine. Mogućnost stvaranja obrazovnih videoigara u suvremenom svijetu koje naglasak stavljaju na baštinu je pozitivan korak naprijed, no ako te videoigre nemaju moć privlačenja igrača da ju zapravo igraju, postavlja se pitanje koliko je ta igra uistinu korisna i koliko koristi puni potencijal medija videoigara.

Kao i kod drugih medija, kod videoigara je potrebno pronaći zlatnu sredinu između zabave i obrazovanja, kako bi se koristili interaktivni, privlačni elementi videoigara koji ih čine globalnim fenomenom 21. stoljeća, a da ostanu vjerni baštini koja se interpretira. Kako je oprimjereno kroz ovaj rad, postoje igre i franšize koje su veoma blizu pronalaska te zlatne sredine, no također treba primijetiti da u industriji nedostaje baštinskih stručnjaka koji bi se mogli baviti time da baštinski elementi videoigara ostanu vjerodostojni i autentični. Možda je puno za tražiti da takav stručnjak razumije i filozofiju izrade videoigara i tehničke aspekte koji su potrebni za takav pothvat, a da je pritom i dovoljno stručan na području baštine da može ponuditi stručno mišljenje oko njene implementacije unutar videoigre, no prostor za takve stručnjake u industriji svakako postoji.

# Literatura


Ahmad, M. (2019). Categorizing Game Design Elements into Educational Game Design Fundamentals. In (Ed.), Game Design and Intelligent Interaction. IntechOpen. Dostupno na: https://www.intechopen.com/chapters/70106 (23.6.2022.)

Anderson, E., McLoughlin, L., Liarokapis, F., Peters, C., Petridis, P., de Freitas, S. (2010). Developing serious games for cultural heritage: A state-of-the-art Review. Virtual Reality. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/220530108_Developing_serious_games_for_cultural_heritage_A_state-of-the-art_Review (24.6.2022.)

Asplund Ingemark, C. (2004). The Genre of Trolls: The Case of a Finland-Swedish Folk Belief Tradition. Åbo Akademi University Press.. Dalje u radu: Asplund Ingemark.

B. R. Elliott, A. (2021). Simulations and Simulacra: History in Video Games. Práticas Da História. Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past, (5), 11–41. Dostupno na: https://praticasdahistoria.pt/article/view/22580 (22.6.2022.)

Balela, M., Mundy, D. (2015). Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/286442440_Analysing_Cultural_Heritage_and_its_Representation_in_Video_Games (24.6.2022.)

Bardon, A. (2022). Exploring Ghost of Tsushima and its Impact on Mid-and Post-Pandemic Video Game- inspired Tourism and Associated Heritage in Japan. Doatupno na: https://www.researchgate.net/publication/360335469_Exploring_Ghost_of_Tsushima_and_its_Impact_on_Mid-and_Post-Pandemic_Video_Game-_inspired_Tourism_and_Associated_Heritage_in_Japan (23.6.2022.)

Batinić, A. (2012). Sjećanje i pamćenje u ogulinskim predajama i legendama. Prostor i oblikovanje lokalnog identiteta. Dani Hvarskoga kazališta, 38. (1.), 462-472. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/82227 (24.6.2022.)

Becker, K., Gopin, L.. (2016). Selection Criteria for Using Commercial Off the Shelf Games (COTS) for Learning. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/308402340_Selection_Criteria_for_Using_Commercial_Off_the_Shelf_Games_COTS_for_Learning (22.6.2022.)

Bontchev, B. (2015). Serious Games for and as Cultural Heritage. Dostupno na: https://dipp.math.bas.bg/images/2015/043-058_a3_i23_Bontchev_Serious-Games-for-and-as-Cultural-Heritage_finID_f.pdf (24.6.2022.)

Bostal, M. (2019). Medieval video games as reenactment of the past: a look at Kingdom Come: Deliverance and its historical claim. Del Siglo XIX Al XXI. Tendencias y Debates: XIV Congreso De La Asociación De Historia Contemporánea, Universidad De Alicante 20-22 De Septiembre De 2018. Dostupno na:

https://www.academia.edu/39834505/Medieval_video_games_as_reenactment_of_the_past_a_look_at_Kingdom_Come_Deliverance_and_its_historical_claim (23.6.2022.)

Brown, J. (2021). Adaptation of Japanese Myth in Video Games: The Case of Ghost of Tsushima. Ritsumeikan Asia Pacific University. Dalje u radu: Brown, 2021.

De La Cruz, A., Ryan, J. (2015). Tennis For Two. Massachusetts Institute of Technology.

Deschênes, B., de Ferranti, H., Thrasher, A. (2002). Japanese Musical Instruments. Asian Music, 33. 131.

Gee, J.P. (2007). Learning Theory, Video Games, and Popular Culture. Drotner:The International Handbook of Children, Media and Culture. Str. 196. Dostupno na: https://academic.jamespaulgee.com/pdfs/Learning,%20Games,%20and%20Popular%20Culture.pdf (23.6.2022.)

Gibbs, M. (2018). Transactions of the Digital Games Research Association. Vol. 4, No. 2. Carnegie Mellon University. Journal contribution. Dostupno na: https://figshare.com/articles/journal_contribution/Transactions_of_the_Digital_Games_Research_Association_--_Vol_4_No_2/7309880 (24.6.2022.)

Granström, H. (2013). Elements in games for virtual heritage applications. Dostupno na: http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A627227&dswid=7639 (24.6.2022.)

Grieve, G. P., Helland, C., Radde-Antweiler, K., & Zeiler, X. (2017). Video Game Development in Asia: a Research Project on Cultural Heritage and National Identity. gamevironments, (7), 14-14.

Hanes, L., Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. Journal of Computers in Education. 6, 587–612. Dostupno na: https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-018-0120-2#citeas (22.6.2022.)

Keetley, D. (2020). Introduction: Defining Folk Horror. Revenant: Critical and Creative Studies of the Supernatural, 5, 1–32. Dostupno na: https://www.academia.edu/42823992/Introduction_Defining_Folk_Horror (22.6.2022.)

Kent, S. L. (2010). The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.

Keo, M. (2017). Graphical Style in Video Games. HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology. Dostupno na: https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf (22.6.2022.)

Liarokapis, F., Petridis, P., Andrews, D., Freitas, S. (2017). Multimodal Serious Games Technologies for Cultural Heritage. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/316478136_Multimodal_Serious_Games_Technologies_for_Cultural_Heritage (24.6.2022.)

Mathews, Colin & Wearn, Nia. (2016). How Are Modern Video Games Marketed?. The Computer Games Journal, 5 (1-2)

McAllister, G., White, G. R. (2015). Video game development and user experience. Game user experience evaluation.11-35, Springer, Cham.

Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. Journal of Cultural Heritage. vol. 15 (n° 3). str. 318-325. Dostupno na: https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01120560/file/Mortara_12664.pdf (22.6.2022.)

Neumann, M. (2019). Representation of Medieval Realia in PC game: Kingdom Come: Deliverance. Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal, 11/2, 69–76.

Nitobe, I. (1906). Bushido, the soul of Japan: An exposition of Japanese thought. New York: G.P. Putnam's Sons.

Phantasms of Rome : Video Games and Cultural Identity.(2013). Playing with the Past : Digital Games and the Simulation of History. Dostupno na: https://www.academia.edu/2281232/Phantasms_of_Rome_Video_Games_and_Cultural_Identity?auto=citations&from=cover_page (22.6.2022.)

Radošinská, J. (2018). Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed. Acta Ludologica, 1(2), 4-16.

Redmond, D. (2020). The Plague Issue. Uplink Magazine, 12.

Rouse, R. (2004). Game Design: Theory and Practice. Drugo izdanje. Dostupno na: https://books.google.hr/books/about/Game_Design.html?id=hXwhAQAAIAAJ&redir_esc=y (23.6.2022.)

Sedana, I. N. (2002). Kawi dalang: creativity in wayang theatre (Doctoral dissertation, University of Georgia).

The Interactive past: Archaeology, heritage and video games. (2017). Sidestone Press, Leiden. Str. 7 - 15. Dotupno na: https://www.sidestone.com/openaccess/9789088904363.pdf (23.6.2022.)

The Interactive past: Archaeology, heritage and video games. (2017). Sidestone Press, Leiden. Str. 21 - 33. Dotupno na: https://www.sidestone.com/openaccess/9789088904363.pdf (23.6.2022.)

The Interactive past: Archaeology, heritage and video games. (2017). Sidestone Press, Leiden. Str. 185 - 200. Dotupno na: https://www.sidestone.com/openaccess/9789088904363.pdf (23.6.2022.)

Tyler-Jones, M. (2021). What Can Heritage Professionals Learn from Open World Games?. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/356919661_What_Can_Heritage_Professionals_Learn_from_Open_World_Games (24.6.2022.)

Vocaturo, E., Zumpano, E., Caroprese, L., Pagliuso, S., Lappano, D. (2020). Educational Games for Cultural Heritage. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/339781472_Educational_Games_for_Cultural_Heritage (24.6.2022.)

Westin, J., & Hedlund, R. (2016). Polychronia–negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 8(1), 3-20.

Williams, D. (2005). A Brief Social History of Game Play. Changing Views: Worlds in Play.

Wolfartsberger, J., Arends, M., Goldfarb, D., Merkl, D. (2012). A serious heritage game for art history: Design and evaluation of ThIATRO. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/261467152_A_serious_heritage_game_for_art_history_Design_and_evaluation_of_ThIATRO (24.6.2022.)

Wright, E. (2021). Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of "Progress". European journal of American studies, 16-3. Dostupno na: https://journals.openedition.org/ejas/17300 (23.6.2022.)

Zeiler, X. (2020). Indian video games1. Exploring Digital Humanities in India: Pedagogies, Practices, and Institutional Possibilities, 165.

# Popis ilustracija

Slika 1. Tennis for Two, prva videoigra namijenjena za zabavu (1958.), preuzeto s: PCWorld, https://www.pcworld.com/article/531954/first_video_game.html (24.7.2022.) ..... 3
Slika 2. Final Fantasy IV (1991.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 4
Slika 3. Tomb Raider (1996.), primjer trodimenzionalnog svijeta igre, preuzeto s: Game Live Story, https://www.gamelivestory.com/article/5-ways-tomb-raider-is-timeless-5-it-hasnt-aged-well (24.7.2022.)..... 5
Slika 4. Prva igra u Civilization franšizi (1991.), preuzeto s: ArsTechnica, https://arstechnica.com/gaming/2010/09/the-history-of-civilization-20-years-of-wonders/ (24.7.2022.)..... 6
Slika 5. Najnovija igra u Civilization franšizi (2016.), preuzeto s: IGN, https://www.ign.com/articles/2016/05/11/three-ways-sid-meiers-civilization-6-radically-reinvents-itself-city-building-science-and-diplomacy (25.7.2022.) ..... 6
Slika 6. Duljina videoigara po godinama, preuzeto s: The Ringer, https://www.theringer.com/2016/8/25/16038806/video-game-length-playtimes-f7b8e38f949f (26.7.2022.)..... 9
Slika 7. Usporedba Omarove džamije u Assassin's Creed (2007), sa stvarnom lokacijom (dolje desno), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 14
Slika 8. Prikaz Divljeg zapada u Red Dead Redemption 2 (2018.), preuzeto s: PC Gamer, https://www.pcgamer.com/your-best-red-dead-redemption-2-screenshots/ (27.7.2022.) ..... 15
Slika 9. Konceptualni prikaz Vijetnamskog folklora u Hoa (2021.), preuzeto s: Screen Hub, https://www.screenhub.com.au/news/reviews/game-review-hoa-is-a-gorgeous-slice-of-escapism-1472330/ (27.7.2022.) ..... 17
Slika 10. Microsoft Flight Simulator 1.0 (1982.), preuzeto s: Meridian Outpost, https://www.meridianoutpost.com/resources/articles/timeline-Microsoft-Flight-Simulator-history.php (26.7.2022.) ..... 18
Slika 11. Microsoft Flight Simulator (2020.), preuzeto s: Meridian Outpost, https://www.meridianoutpost.com/resources/articles/timeline-Microsoft-Flight-Simulator-history.php (26.7.2022.) ..... 19
Slika 12. vHealthCare (2022.), ozbiljna igra za doktore i medicinske sestre, snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 20
Slika 13. Vrtuljak u zabavnom parku u Pripyatu, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat (2009.), preuzeto s: Dual Shockers, https://www.dualshockers.com/stalker-2-gets-more-details-and-some-new-screenshots/ (24.7.2022.)..... 26
Slika 14. ulaz Torii u hram Shinto, Ghost of Tsushima (2020.), preuzeto s: ArtStation, https://www.artstation.com/artwork/Vg2ZRn (23.7.2022.)..... 27
Slika 15. Lik George Washingtona prikazan u igri The Council (2018.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 31

Slika 16. Lik Benjamina Franklina u Assassin's Creed 3 (desno) u usporedbi s njegovim portretom, preuzeto s: Game Live Story, https://www.gamelivestory.com/article/assassins-creed-12-historical-figures-the-games-nailed (27.7.2022.) (lijevo) ..... 32
Slika 17. Model likova iz Red Dead Redemption 2 (2018.), preuzeto s: No Films School, https://nofilmschool.com/Red-dead-redemption-over-cinema (27.7.2022.) ..... 33
Slika 18. Ukiyo-e stil korišten u igri Okami HD (2017.), preuzeto s: EnGadget, https://www.engadget.com/2018-08-17-nintendo-switch-okami-hd.html (1.8.2022.) ..... 35
Slika 19. Modeli stvoreni kroz Unreal Engine 5, alat za stvaranje videoigara, preuzeto s: IGN, https://www.ign.com/articles/unreal-engine-5-demo-fully-playable-not-real (1.8.2022.) ..... 36
Slika 20. Prikaz Francuske u 14. stoljeću kroz A Plague Tale: Innocence (2019.), preuzeto s: Focus Entertainment, https://www.focus-entmt.com/en/games/a-plague-tale-innocence (1.8.2022.) ..... 37
Slika 21. Konceptualni prikaz kontrasta modernog i tradicionalnog svijeta, Pathologic 2 (2019.), Pathologic 2 – Official Pathologic Wiki, https://pathologic.fandom.com/wiki/Pathologic_2 (2.8.2022.) ..... 38
Slika 22. Samostan Sasau prikazan u Kingdom Come: Deliverance (2018.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 42
Slika 23. Prikaz života puka u Kingdom Come: Deliverance (2018.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 44
Slika 24. Prikaz Codexa, instruktivnog i obrazovnog izbornika u Kingdom Come: Deliverance (2018.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 45
Slika 25. Koloseum kao lokacija za istraživanje u Assassin's Creed Brotherhood (2010.), preuzeto s: Cool Material, https://coolmaterial.com/media/real-world-locations-video-games/ (2.8.2022.) ..... 47
Slika 26. Unutrašnjost Sikstinske kapele bez ikoničnog stropa, Assassin's Creed Brotherhood (2010.), preuzeto s: Port Forward, https://portforward.com/games/walkthroughs/Assassins-Creed-II/Florence-1478-Treasure.htm (2.8.2022.) ..... 48
Slika 27. Samurai Cinema stil igre u Ghost of Tsushima (2020.), preuzeto s: EnGadget, https://www.engadget.com/ghost-of-tsushima-blackandwhite-samurai-cinema-mode-020246309.html (27.7.2022.) ..... 50
Slika 28. Početak bitke na plaži Komoda, Ghost of Tsushima (2020.), preuzeto s: Discover Nagasaki, https://www.discover-nagasaki.com/static/ghost_of_tsushima/en/ (27.7.2022.) ..... 52
Slika 29. Dvorac Kaneda kao lokacija u Ghost of Tsushima (2020.), preuzeto s: Geek Art, https://www.discover-nagasaki.com/static/ghost_of_tsushima/en/ (27.7.2022.) ..... 52
Slika 30. Prikaz igračeg sučelja te instruktivnih elemenata vojne baštine tog razdoblja, Rome: Total War (2004.), preuzeto s: Total War Center, https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?518308-Comprehensive-Guide-amp-Mod-Overview (1.8.2022.) ..... 54
Slika 31. Prikaz glavnih likova iz Never Alone (2014.), preuzeto s: Washington Post, https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2014/12/29/never-alone-review-native-alaskans-explore-the-future-of-oral-tradition/ (6.8.2022.) ..... 56
Slika 32. Culture Insights izbornik unutar igre Never Alone, s dokumentarnim filmovima koji prikazuju Iñupiat kulturu, snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 58
Slika 33. Raji: An Ancient Epic, igra inspirirana hinduističkom mitologijom i kulturom Indije i Balija, preuzeto s: DualShockers, https://www.dualshockers.com/raji-ancient-epic-action-adventure-game-set-ancient-india-new-gameplay-trailer/ (1.8.2022.) ..... 59

Slika 34. Prikaz narativnih scena kroz stilski izražaj Wajang kazališta, kazališta sjena, preuzeto s: Sportskeeda, https://www.sportskeeda.com/esports/we-wanted-write-original-story-universe-crafted-avichal-singh-co-founder-nodding-heads-games-opens-storytelling-raji (1.8.2022.) ..... 60
Slika 35. Prikaz bića iz nordijskog folklora je prominentan aspekt igre Through The Woods (2016.), preuzeto s: The Xbox Hub, https://www.thexboxhub.com/through-the-woods-review/ (2.8.2022.) 62
Slika 36. Arhitektura prikazana kroz Saint Kotar (2021.), preuzeto s: Adventure Gamers, https://adventuregamers.com/games/view/30678 (5.8.2022.) ..... 64
Slika 37. Karta lokacija u igri Saint Kotar (2021.), snimak ekrana, izradio D. Grimm, 2022. ..... 64

# Interpretacija kulturne baštine putem videoigara


## Sažetak

Suvremeni se svijet suočava sa sve bržim razvojem informacijsko-komunikacijskih tehnologija, i sve učestalijim korištenjem digitalnih medija u svakodnevnom životu, što dovodi do pojave novih oblika učenja na neformalnoj i informalnoj razini. Kako digitalni mediji pronalaze svoje mjesto u obrazovanju, tako se pojavljuje i prostor da se njihove mogućnosti iskoriste unutar područja muzeja i baštine, pogotovo pri komunikaciji informacija o baštini. Jedan od trenutno aktualnih medija su videoigre koje pojedincu omogućuju da „uroni“ u drugi svijet, razvije intrinzičnu motivaciju i osobnije iskustvo od drugih medija (mrežnih stranica, slika, filmova, itd.). Videoigre mogu biti snažan alat za predstavljanje kulturne baštine na inovativan, zanimljiv i interaktivan način. U ovom radu se naglasak stavlja na analizu načina na koje se baština interpretira u videoigrama, analizu komunikacije u kontekstu njezine vjerodostojnosti i iskoristivosti izvan industrije zabave (određivanje granice između obrazovnih i zabavnih aspekata videoigara), određivanje ciljane skupine takvih igara te mogućnosti direktnog povezivanja videoigara s muzejskim postavima i izložbama. U radu se također raspravlja o opasnostima do kojih može doći kroz nestručno predstavljanje baštine u videoigrama.



**Ključne riječi:** videoigre, muzeji, baština, suvremena tehnologija

# Interpretation of cultural heritage through video games


## Summary

Modern world is faced with an ever faster and efficient development of information and communication technology; with digital media having earned its place in everyday lives of the wider public, new approaches to learning have found their way to non-formal and informal education. As implementation of digital media is finding its foothold in education, new opportunities are arising for museums and heritage to use the possibilities of such media, especially when communicating information regarding heritage. One of the most prominent media of today are video games, along with their specific ability to allow individuals an immersive experience; as such, video games are allowing individuals to develop intrinsic motivation and enjoy a personal experience different from other media (web sites, movies, photographs, etc.). Video games hold the potential to be a powerful tool for the presentation of cultural heritage in an inovative, interesting and interactive way. This thesis serves as a gateway into the world of video games and its possibilites in the realm of heritage; it analyses different ways heritage is currently interpreted in video games, discusses communication in the context of its trustworthiness and usability outside the entertainment industry (identifying the border between educational and entertaining aspects of video games), determining target groups and the possibilities of setting up a direct connection between video games and museum exhibits. Dangers of unprofessional presentation of heritage through video games is also discussed throughout the thesis as well as suggestions on how it could be handled in the future.



**Key words:** video games, museums, heritage, modern technology