

# RAČUNALNE IGRE KAO POSREDNICI KULTURE

---

Drvar, Rea

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:597096>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-28**



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

Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**

**FILOZOFSKI FAKULTET**

**ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI**

**SMJER MUZEOLOGIJA I UPRAVLJANJE BAŠTINOM**

Ak. god. 2020./2021.

Rea Drvar

**RAČUNALNE IGRE KAO POSREDNICI KULTURE**

**Analiza računalne igre Never Alone (Kisima Ingitchuna)**


Diplomski rad

Mentorica: dr.sc. Željka Miklošević

Zagreb, veljača 2021.

## **Izjava o akademskoj čestitosti**

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenom 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.

  
\_\_\_\_\_  
(potpis)

## **Zahvale**

Hvala ti Marija na zajedničkoj strasti koju dijelimo prema računalnim igrama koja je dovela do danonoćnih razglabanja i ponekih LAN partija. Uz tebe sam puno naučila i ovaj rad bi bio plagijat da ti se ne zahvalim na svakom tom trenutku.

Hvala baki na ljubavi i potpori i kupnji kompa bez kojeg ovo ne bi mogla ni napisati, a kamoli odigrati igru.

Hvala Duji na prepravljanju svake druge rečenice.

Zahvale i mentorici Željki Miklošević na: „Čini mi se fora i mislim da je super tema za diplomski!“. Hvala ti na davanju prostora da istražim ono što volim i što me zanima.

# Sadržaj

Sadržaj .....	5
1. Uvod.....	6
2. Računalne igre - teorijski okvir.....	8
2.1. Ozbiljne igre .....	10
3. Never Alone (Kisima Ingitchuna) računalna igra u službi zajednice.....	15
3.1. Nastanak igre .....	15
3.2. <i>Gameworld</i> .....	16
3.3. Elementi unutar igre koji doprinose izgradnji kulturne svijesti .....	22
4. Računalne igre kao prostor dijaloga.....	26
5. Zaključak .....	27
6. Literatura.....	28
Popis slika.....	31
Sažetak.....	31
Summary.....	32

# 1. Uvod

„But what good are old stories if the wisdom they contain is not shared? That’s why we’re making this game.” (Never Alone 2014)

Računalne igre su mi oduvijek privlačile pažnju jer su vrsta medija putem kojeg se nesvjesno i svjesno stvara znanje o imaginarnim i stvarnim interpretacijama svijeta. Također, spadam u generaciju koja je odrasla uz napredak računala i računalnih igara od prvih poznatih kao što su Tetris, Snake, i slične, pa sve do onih narativno i dizajnom složenijih kao što su Disco Elysium (ZA/UM 2019), The Witcher (CD Projekt Red 2007), Assassin’s Creed (Ubisoft 2007), i tako dalje. Aktivnim igranjem i praćenjem *gaming* scene zadnjih 17 godina uočila sam kompleksnost računalnih igara koja raste iz godine u godinu, uvjetovanu i napretkom informatičke tehnologije zbog koje istovremeno postaju i pristupačnije. Vidljiv je i rast u industriji računalnih igara koji je trenutno na najvišoj vrijednosti (prognozira se da će do 2025. dosegnuti vrijednost od 256,97 milijardi dolara<sup>1</sup>). Vezano uz to, u posljednjih nekoliko desetljeća u akademskim je krugovima došlo do općeg porasta zanimanja za popularne kulture te su tako i računalne igre kao interaktivni medij postale tema vrijedna istraživanja (Flinn i Majeovski 2015). Veći interes za igre doveo je do promjene stereotipnog pogleda na računalne igre kao zabavu koja može imati negativne učinke (poticanje agresije, odvajanje od stvarnosti...) kod igrača, što je opažanje iz vlastitog iskustva kao pripadnika zajednice igrača. Zbog prepoznavanja utjecaja računalnih igara i mogućnosti koje one nude počele su se promatrati i kao vrsta baštine (Bontchev 2015:9), kao sredstvo za edukaciju (Laamarti 2014), kao prostor za očuvanje određenog znanja (Majewski 2015) i time se širi uloga i značaj koju one imaju u društvu.

Jedan od tipova igara koji se počeo sve više razvijati su takozvane ozbiljne igre (engl. *serious games*). To su igre koje su oblikovane kako bi prenijele neko znanje na igrača te postoje razni njeni tipovi i oblici. Kategorija u fokusu ovog rada obuhvaća igre kojima je glavna uloga poticanje dijaloga i kritičkog razmišljanja o društvu i svijetu. Tako npr: *Papers, Please* računalna igra razvojnog inženjera Lucasa Popea stavlja igrača u poziciju imigracijskog kontrolora graničnog

---

<sup>1</sup> Gaming Market - Growth, Trends, Forecasts (2020 - 2025) <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market>, [1.11.2020.]

prijelaza u izmišljenoj distopijskoj zemlji. Cilj igre je prikazati problematičnost takve pozicije i bilo kojeg drugog birokratskog posla koji se nalazi na nižoj razini organizacijske hijerarhije. Zatim igra *This war of mine*, ratna igra preživljavanja razvojnog inženjera i izdavača *11 bit studios*. Većinom u prvom planu u ratnim računalnim igrama su naracije sa samih bojišta ispričane kroz ratnike (*Call of Duty*, *Wolfenstein*...) dok je unutar ove fokus na manje poznato civilno iskustvo proživljavanja rata. *Gameplay* je smješten u izmišljenom gradu Pogorenu u Gražnaviji te je inspiriran lošim uvjetima življenja i ratim okolnostima za vrijeme napada na Sarajevo između 1992. i 1996. godine. Obje igre su prepoznate kao bitne u pružanju iskustva koje prosječna osoba nije u stanju proživjeti, a virtualnim proživljavanjem dobiva određeni uvid u njega te time podiže svijest o postojećim problemima unutar društva s naglaskom na moral i donošenje odluka. Također, te igre ne samo da se bave ozbiljnim temama već jedna od njihovih glavnih odlika je da su zabavne za igrati te mnogi autori naglašavaju da, ako ne postoji segment zabave igranjem ozbiljnih igara, one ne mogu biti prozване igrom (Bontchev 2015:20).

Kako bih prikazala kakve su mogućnosti oblikovanja i pružanja znanja u obliku računalnih igara i utjecaja koji on može imati za neku konkretnu zajednicu osvrnut ću se na igru *Never Alone* koju je zajednica oblikovala i postavila kako bi sačuvali i prenijeli znanje o vlastitoj nematerijalnoj i materijalnoj kulturi te stvorili prostor za dijalog (Bledstein 2017:3). Razlog odabira ovog primjera je želja da se računalne igre prikažu i prepoznaju kao mogući posrednici kulture i time i društveni akteri. Istraživanje je provedeno kroz analizu postojeće literature na zadanu temu, uvidom u stvaranje računalne igre kroz dostupne online materijale, prikupljanjem različitih online sadržaja koji daju osvrt na nju te kroz igranje igre. U prvom dijelu rada dat ću kratki pregled i objašnjenja terminologije računalnih igara, zatim ću objasniti termin i ulogu ozbiljnih igara u kontekstu kulturne baštine nakon čega ću prijeći na analizu računalne igre *Never Alone*. Služeći se terminologijom iz prvog dijela i davajući uvid u to kako je igra oblikovana, koje su to multimodalne tehnike kojima se služi te kroz prikaz i analiza dojmova igrača na tu igru kroz provedeno istraživanje 2019. godine pod nazivom *Od ozbiljnih igara do podizanja kulturne svijesti* prikazat ću jedan od primjera dobre prakse korištenja novog medija u svrhu i s ciljem osnaživanja kulturnog identiteta zajednice.

## 2. Računalne igre - teorijski okvir

Radi objašnjavanja značaja i karakteristika ove vrste medija prikazat će se kratki uvod o računalnim igrama i glavni elementi koji se susreću u istraživanju te koji su se pokazali bitnima kroz provedeno istraživanje. Objašnjena terminologija unutar ovog odlomka će zatim poslužiti u analizi igre *Never Alone* u sljedećem odlomku. Neki dijelovi terminologije neće biti prevedeni na hrvatski budući da ne postoji dovoljno adekvatan prijevod s engleskog. Takav pojam je i *gameworld* koji je specifičan pojam za video igre koji prijevodom na hrvatski jezik u svijet računalne igre smatram da gubi složenost i specifičnost u kontekstu računalnih igara. Također, kada se po prvi puta spominje neki termin na engleskom uz njega će stajati objašnjenje na hrvatskom kako bi tekst bio razumljiv svim čitateljima neovisno o razini poznavanja termina vezanim uz računalne igre. Terminologija će se fokusirati na računalne igre namijenjene jednom igraču (engl. *single player*) kako se rad zbog širine i raznolikosti tipova ne bi udaljio od središnje teme koja se u njemu obrađuje. Pet glavnih elemenata koje ću pojasniti redom su *gameworld* koji se sastoji od zvuka, slike i naracije, avatar<sup>2</sup> i interaktivnost, uranjanje i značaj dobivenog iskustva.

*Gameworld* je svijet računalne igre unutar koje igrač ulazi. To je virtualni prostor računalne igre koja služi igraču kao platforma za avatara koji gradi vlastito iskustvo istraživanjem, prelaženjem, osvajanjem, pa čak i mijenjanjem i oblikovanjem (Newman 2004:108). Goffman u opisu igara daje definiciju osjećaja spontane uronjenosti koja predstavlja igračevu potpunu zaokupljenost s igranom igrom:

Kad igra postane sama po sebi potpuni svijet, spontana uključenost prenosi sudionika u potpunosti u taj svijet. Pojedinci su više od kalkulirajućih, racionalnih aktera u potrazi za vlastitim interesima, jer su sposobni postati potpuno i spontano zadubljeni u hirovitu prirodu igre i euforično iskustvo igranja igara. Kada se to dogodi, aktivnost unutar okvira igre potpuno *zaokuplja svijest igrača*; u isto vrijeme, irelevantne stvari se uklanjaju, tako da igrači lako postanu nesvjesni svijeta izvan okvira [igre] (Goffman 1961:38).

---

<sup>2</sup> Avatar je „lice (i tijelo) osobe unutar virtualnog svijeta” (Messinger et al. 2008:1).



Prvi dio Goffmanove teze da igrači imaju sposobnost spontanog zadubljenja u igru možemo povezati s uranjanjem koje se odvija kod igrača računalnih igara u kontaktu sa gameworldom dok drugi dio u kojem opisuje nesvjesnost svijeta izvan okvira igre onemogućava promišljanje mogućnosti utjecaja stvarnog svijeta na onaj igrani. On nije samo pasivna pozadina po kojoj se avatar miče već dinamična i promijenjiva te se sastoji od zvuka, slike i narativa<sup>3</sup>. Sva tri temeljna elementa trebaju biti u skladu kako bi se stvorila zaokružena dinamična slika svijeta s kojom igrači dolaze u interakciju te oni prema autorici Agnethi Mortensen služe kao temelj za emocionalnu uključenost igrača (2015). Isto tako igrač nije samo pasivni primatelj već postoji neprekinuta interakcija između igrača i računalne igre u kojoj igrač „aktivno sudjeluje u izgradnji iskustava igranja, donoseći s njima svoja osobna iskustva, očekivanja i želje“ (Ermi i Mäyrä 2005, 91). Interaktivnost unutar svijeta računalne igre omogućuje avatar kojeg se može opisati kao određenu vrstu posrednika između igrača i gameworlda. To je “virtualni surogatni ‘ti’ koji se ponaša kao stvaran ‘ti’ i koji predstavlja korisnika” (Waggoner prema Wilson 2009:9). Identifikacija sa samim likom unutar računalne igre „kontinuirana je i dinamička razmjena između „načina povezivanja” kojeg nudi igra i aspekata subjektivnosti igrača aktiviranih kroz igru [npr. prethodna iskustva s igrama, emocionalno stanje tijekom igre, odnos sa sudionicima i istraživačima, itd.]“(Taylor et al 2015). Identifikacija s avатарom unutar gameworld daju specifično iskustvo svakom pojedinom igraču. Načine na koji se povezuju s avатарom, njegovim predodređenim karakterom, unošenjem vlastitog i krojenje svoje igre kroz upoznavanje s ciljevima, pravilima i samom atmosferom računalne igre u koju igrači uranjaju. Oni tako ne dolaze u igru kao prazne ploče već sa sobom donose vlastita iskustva iz drugih igara i općenito drugih aspekata života. Također ne samo da oblikuju sebe u kontekstu računalne igre već i (kao što je već znano u stvarnom svijetu) dolaze u doticaj s raznim vlastitim identitetima koji su promijenjivi u igri i utječu na oblikovanje iskustva. Igrači aktivno sudjeluju u izgradnji iskustava igranja, donoseći svoja osobna iskustva, očekivanja i želje (Ermi & Mäyrä 2005, 91). Gledano na ovaj način, veza igrača i avatara je fluidna, a ne unaprijed određeno fiksno stanje. Geeov rad (2007) o njegovanju „hibridnih identiteta” u igrama igranja uloga predstavlja reprezentativan pristup prema kojem se avatare promatra kao sredstvo za širenje mogućeg djelovanja igrača u virtualnim prostorima (prema Taylor et al. 2015). Preuzimanje uloge avatara prvi je korak ulaska u *gameworld* kroz koji igrač stvara vlastito iskustvo računalne

---

<sup>3</sup> Također, moglo bi se u gameworld staviti i ostali navedeni elementi, ali radi boljeg razumijevanja istraživanja odlučila sam ih razdvojiti.

igre. Kako bi se prenijelo željeno iskustvo određene računalne igre te potakle emocije kod igrača (bile one pozitivne ili negativne) potrebno je uroniti u igru, a kako bi došlo do uranjanja potrebno je imati što je više moguće sinkronizirane elemente *gameworld-a*. Uranjanje (*immersion*) je fluidan proces koji se odvija spontano ovisno o igraču. Ponekad pri samom ulasku u igru, upoznavanjem osnovne priče koju igra prenosi, ponekad određenim zadatkom koji trebamo izvršiti u njoj, ali je većinom spontano i nesvjesno. Taj osjećaj uranjanja u narativni svijet pridonosi osjećaju „bivanja“ i prisutnosti unutar njega (Beavers prema Zahorik i Jenison 2019:27). Kako bi se ostvarila spomenuta sinkroniziranost, uranjanje i prenošenje željenog iskustva kod igrača potrebno je stvoriti što dublje veze između zvuka, slike i narativa unutar *gameworlda*. „Narativ u bilo kojem obliku omogućava publici da bude uronjena u priču, vrijeme i prostor u svijetu za koji se veže“ (Beavers prema Busselle i Bilandzic, 2019:26).

Svaki prostor (virtualni/stvarni) je specifičan kontekst u kojem se stvara iskustvo čiji se značaj određuje s obzirom na stupanj/intenzitet povezivanja s njime. Valja naglasiti činjenicu da ono što je stvoreno u virtualnom svijetu ne mora automatski značiti da je manje važno te da se svako iskustvo razlikuje od osobe do osobe jer svaki igrač ulazi u igru sa svojim prijašnjim iskustvima i stavovima putem kojeg oblikuje i određuje vlastiti značaj dobivenog iskustva.

## 2.1. Ozbiljne igre

Naziv ozbiljne igre (engl. *serious games*) definirao je C. Abt još 1987. godine u istoimenoj knjizi zaključivši da se razni tipovi igre (računalne igre, društvene igre, sport) mogu koristiti u edukativne svrhe (1987).

Fedwa Laamarti, Mohamad Eidand Abdulmotaleb i El Saddik (2014) nastavljaju Abtov način sagledavanja ozbiljnih igri te naglašavaju kako one čine igre kojima je glavni cilj edukacija, a tek onda zabava. Međutim, Zyda i Bontchev smatraju obrnuto, da u ozbiljnim igrama u prvom planu treba biti zabava kroz koju treba poučavati igrače jer „Pedagogija, međutim, mora biti podređena priči – zabavna komponenta je na prvom mjestu. Jednom kad se riješi, slijedi pedagoški aspekt“ (Zyda 2005:26). Postoji vrlo jasna podjela između načina na koji istraživači sagledavaju ozbiljne igre kao i želja da ih se stavlja u kategorije i potkategorije kako bi se mogle razlikovati od ostalih računalnih igara iako jasna razlika ne postoji.

Za svrhu ovoga rada koristim termin ozbiljne igre kao kategoriju igara koje se izrazito oslanjaju na multimodalni narativ kako bi prenijele željeno znanje i ostavile utisak na igraču. Koherentnim i jasno prenesenim narativom računalna igra može ostvariti kontekstualizirano, motivirano i emotivno iskustvo učenja te omogućava da se prikazani detalji stavljaju u kontekst time pridonoseći razumijevanju cjeline (Beavers prema Szurmak & Thuna 2019:26).

... ozbiljne igre mogu potencijalno stvoriti ne samo fizičko okruženje, već pružiti cjelovito iskustvo koje uključuje zvukove (govorni jezik, tradicionalna glazba) i estetske elemente; oživjeti folklorne i vjerske događaje; pružiti priliku vježbanju kodova ponašanja i navika kroz zadatke u igri i još mnogo toga (Mortara et al. 2015:319).

Never Alone je vrsta ozbiljne igre koja se oslanja na narativ i koristi usmenu predaju kao glavnu podlogu u oblikovanju igre čime ostvaruje razumijevanje ne samo priče koju prenosi već i svih elemenata inuipiatske kulture koji se predstavljaju kroz igru. Njen glavni cilj je prenijeti i očuvati kulturnu baštinu i osnažiti kulturni identitet zajednice čime stvara novu kategoriju pod nazivom *world games* koje su po definiciji tvrtki E-Line Media i Upper One Games vrsta igre koja „osnažuje domorodačke zajednice u svijetu da dijele svoje priče na autentičan, angažirajući i zabavan način“ (Mol et al 2017:28).

Ona spada u kategoriju ozbiljnih igara u službi kulture. Autori Michael Mortara i suradnici pružaju nam jedan način analize ozbiljnih igara te oblikuju potkategorije ovisno o tome na koji način pružaju uranjajući prostor kojim se prenosi znanje o kulturi te ovisno o tipu znanja koje se prenosi:

- Svijest o kulturi;
- Povijesna rekonstrukcija;
- Svijest o baštini:
  - Umjetničku/arheološku baštinu
  - Arhitektonsku/prirodnu baštinu

Prva kategorija su ozbiljne igre u službi nematerijalne kulturne baštine zbog svoje mogućnosti pružanja holističkog iskustva (zvuka, jezika, religijskih događaja, tradicijske glazbe...). Druga kategorija su igre kojima je glavni fokus prenošenje znanja o povijesnim događajima kroz njihovu rekonstrukciju. U ovakvom tipu igre potrebno je aktivno uključiti igrača u neki događaj kako bi

bolje razumio „... razloge i razvoj specifičnog događaja“ (Mortara et al 2015:4). Treća kategorija sadrži dvije potkategorije koje se razlikuju po glavnom fokusu unutar igre. Ovakve igre prikazuju istinite prostore i lokacije koje su postojale ili postoje u svijetu te omogućuju igraču da uči o njima kroz slobodno kretanje koje autore povezuju sa stvaranjem turističkog iskustva povezanog s baštinom. Autori prepoznaju značaj računalnih igara i virtualnih prostora te smatraju da se postavljanjem kulturnih elemenata u širi kontekst pruža bolji prostor za učenje. Na početku rada spominju kako muzeji koristeći virtualne aplikacije omogućuju posjetiteljima da predmete i priče s kojima se susreću kroz posjet mogu doživjeti iz prve ruke unutar konteksta kojem pripada i čak pružiti mogućnost interakcije s nekim predmetom bez da postoji mogućnost rizika od uništavanja (Mortara et al 2015:3) te prepoznaju kako i dalje postoji manjak dovoljno dobro razvijene mehanike u aplikacijama takvoga tipa koji će „... angažirati posjetitelje da aktivno sudjeluju u stvaranju znanja, a ne samo da ga pasivno primaju“ (ibid). Taj stav zauzima i Boyan Bontchev u radu *Serious Games for and as Cultural Heritage*. Svi navedeni autori rješenje tog problema vide u ozbiljnim igrama jer one pružaju igraču prostor u kojem direktno sudjeluju u oblikovanju vlastitog znanja te čija uloga nije samo učenje već i zabava. Prema autorima glavna razlika između ozbiljnih igara i aplikacija za e-učenje je ta da ozbiljne igre stvaraju spomenuti balans između učenja i igranja računalnih igara (*gaminga*). Smatraju da je takvom tipu igre potrebno da joj je glavna uloga učenje ali da zabavni dio mora isto biti razrađen. Dok autori Zyda i Bontchev smatraju da je bitniji aspekt zabava jer nam omogućava lakše prenošenje znanja jer igrač ne dobiva osjećaj da mu je nametnuto jer je u fokusu zabava. U kontekstu prenošenja znanja o kulturi to bi značilo da je potrebno u samom oblikovanju igre uzeti u obzir da je u centru igrač i iskustvo kulture koje će mu pružiti igra, a ne znanje. To su jedni od glavnih razloga zašto su računalne igre kvalitetan medij u prezentaciji i popularizaciji kulturne baštine (Bontchev 2015:3). Najčešći tip igre koji se bavi prezentiranjem kulturne baštine je dokumentarna igra unutar koje može ali i ne mora u fokusu biti prezentirana baština. Na primjer, *Assassin's Creed III* u kojem igrač igra fiktivnu ulogu plaćenog ubojice i prati njegovu fiktivnu priču smješten je u 18. stoljeću za vrijeme američke revolucije na prostoru Bostona, New Yorka, Mohawk, Lexingtona, Concorda, Filadelfije i Karipskog otočja pružajući specifičnu interpretaciju određenog povijesnog razdoblja o kojem igrač svjesno ili nesvjesno stvaraju iskustvo. Na sličan način to radi *Total War: Rome II* u obliku strateške igre u kojoj se susrećemo s povijesno bitnim bitkama i trenucima Rimskog Carstva. U spomenutim igrama dobivane uloge su fiktivne ali kontekst je stvaran i time igrač dobiva uvid i

znanja o određenom povijesnom periodu/događaju. Bontchev u svom radu spominje Granstromovu analizu virtualnih aplikacija u službi baštine i uspoređuje s računalnim igrama smještenim u fiktivnim okruženjima u kojima je u fokusu zabava u kojoj prepoznaje 17 bitnih zajedničkih elemenata:

- „Interaktivnost – mogućnost utjecaja, korištenja i komuniciranja s nečim ili nekim u digitalnom ili virtualnom okruženju; uključuje istraživanje prostora, dobivanje bitnih zadataka [koje igrač treba riješiti], dijalog – između više igrača ili s non-player character<sup>4</sup> (NPC), i kvizevi;
- Značenje – uključuje kulturu i povijest (npr. nematerijalna baština) i priču (interaktivni narativ)
- Dobivena uloga u igri – igranje uloga (u povijesnom okruženju). 3D avatar (igračev surogat u virtualnom svijetu), i njegova personalizacija;
- Drugi elementi – inkluzija NPC-eva kao (inter)aktivnih stanovnika i mogućnost igranja s više ljudi;
- Kulturna i povijesno/vizualna i bihevioralna/okolišna/zvučna/njušna istinitost i realizam.“ (ibid.)

Analizirane igre su: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), *Mass Effect* (BioWare and Demiurge Studios, 2008), *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009), i *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010). „Skoro pa svi elementi su pristupni u navedenim igrama osim kvizova i kulturno/olfaktorne istinitost i realizma” (ibid). Iako su se dvije igre istaknule, a to su: igra *Assassin's Creed II* (Slika 1) koja je smještena za vrijeme Renesanse u Italiji tijekom 15. stoljeća) te igra *Red Dead Redemption* koja te stavlja u ulogu odmetnika 1911. godine na zapadnu američku granicu (Divlji zapad) koje pružaju „izrazitu kulturnu, vizualnu [prostornu] i bihevioralnu istinitost i realizam” (ibid) iako autor spominje kako nisu svi likovi u potpunosti istinito prikazani.

---

<sup>4</sup> Lik u igrici kojeg nije moguće igrati, a s kojim se možeš susresti i dobiti informacije ili upute za neki budući zadatak



Slika 1 Assassin's Creed II. Preuzeto s <https://www.newgamenetwork.com/media/1263/assassins-creed-2/> 7.2.2021.

Oni prikazuju određenu interpretaciju povijesti stavljenu u jasno razrađen povijesni kontekst. Prikazano istraživanje ne pokazuje nam samo elemente koji su zajednički aplikacijama razvijenim u svrhu baštine i zabavnim računalnim igrama nego nam ističe kako računalne igre mogu uključiti potrebne elemente za prenošenje znanja koje muzejski stručnjaci prepoznaju kao bitno. Mortana i suradnici naglašavaju kako je potrebno očuvati baštinu te smatra da je materijalna baština našla načine u očuvanju i prezentaciji dok je nematerijalna baština koja uključuje „društvene vrijednosti i tradiciju, običaje i prakse, filozofske vrijednosti i vjerovanja, umjetničke ekspresije, jezik i folklor” (Mortana et al 2015:13) teža za prenijeti u cijelom njenom kontekstu te da računalne igre radi svoje mehanike i moguće multimodalnosti mogu doprinijeti u njenoj komunikaciji na van. Tako bi oblikovane igre u službi baštine potom mogle biti korištene i u formalnom i neformalnom kontekstu i kao grupne ili individualne igre. Na primjer, igra Never Alone uz to što je dostupna za igranje sa svojih privatnih konzola ona je također bila dio izložbe Stampede: Animals in Art koja je bila smještena u Umjetničkom muzeju u Denveru, SAD, od 10. studenog 2017. do 19. svibnja 2019. godine koja je obrađivala temu odnosa ljudi i životinja<sup>5</sup> te je bila prezentirana i mogla se igrati za vrijeme Dana domorodačkog stanovništva u Heard muzeju u Phoenixu. Također,

---

<sup>5</sup> Denver Art Museum, Stampete Animals in Art, <https://www.denverartmuseum.org/exhibitions/stampede>. [pristup 12.01.2021.]

pokretači u stvaranju igre su članovi domorodačke zajednice Inupiat te su uključili dio stanovništva u njegovu izradu i time dali vidljivost i glas zajednici.

### **3. Never Alone (Kisima Ingitchuna) računalna igra u službi zajednice**



*Slika 2 Nuna i arktička lisica (Never Alone 2014)*

#### **3.1. Nastanak igre**

Cook Inlet Tribal Council (CITC) je „... domorodačka neprofitna organizacija koja pomaže domorodačkom stanovništvu Aljaske i Američkom domorodačkom stanovništvu koje je naseljeno na prostoru Cook Inlet Region u središnjem dijelu južne Aljaske s ciljem da postignu svoj maksimalni potencijal u društvu.“<sup>6</sup> Iz želje za osnaživanjem kulturnog identiteta i prenošenje tradicije na mlađe generacije odlučili su kreirati računalnu igru preko koje će mlađim generacijama

---

<sup>6</sup> Cook Inlet Tribal Council, <https://citci.org/about/>, [pristup 15.10.2020.]

moći prenijeti znanje na način koji će njima biti zanimljiv i interaktivan. U suradnji s tvrtkom E-Line Media<sup>7</sup>, razvojnim inženjerima tvrtke Upper One Games te uz aktivno sudjelovanje aljaškog inuitskog stanovništva stvorena je 2014. godine računalna igra Never Alone poznata pod imenom *Kisima Injitchuŋa*<sup>8</sup>. Never Alone je platformer sa zagonetkama<sup>9</sup> avanturistička igra čija je izrada trajala 2 i pol godine. Godinu dana kasnije objavljen je i DLC<sup>10</sup> Never Alone: Foxtales. Dostupna je velika količina materijala, od video snimki, intervjuja i radio emisija koje je objavio CITC, a koji su dostupni na njihovom Youtube kanalu i njihovim internetskih stranicama<sup>11</sup> preko kojih se prikazuje stvaranje igre od njene ideje do razrade. Kroz navedene materijale dan je uvid u načine na koje je zajednica imala mogućnosti utjecati na njeno stvaranje, potrebne korake u ostvarivanju određenih ciljeva, razgovore s članovima zajednice te i o bitnosti kulturnog identiteta i načinima na koje se odabiru elementi za njegovo predstavljanje. Svi elementi i načini na koji su uključeni unutar gameworlda bit će prikazani u sljedećem odlomku koji će se baviti detaljnim prikazu gameworlda. Treba naglasiti da je 2015. dobila nagradu BAFTA-e Best Debut, te iste godine i titule Igra godine i Najznačajniji utjecaj na godišnjoj dodjeli nagrada Games for Change preko čega možemo vidjeti da je prepoznata unutar sfere računalnih igara kao primjer dobre prakse.

### 3.2. Gameworld

Glavni protagonist igre je inupiat djevojka Nuna koju prati arktička lisica. Kontekst u kojem su smještene je folklorna priča domorodačke aljaške zajednice Kunuukaayuka.

Originalna priča prati dječaka pod imenom Kunuukaayuka (po tome i nosi ime) koji je bio zadužen za lov i pribavljanje hrane na stol za sebe i svoju majku. Jednog dana počela je snježna oluja, a vjetar je na mahove puhao i raspršivao snijeg zbog kojeg je bilo teško vidjeti životinje u lovu. Počelo je ponestajati hrane i dječak je odlučio istražiti što je pokrenulo snježnu oluju. Dok

---

<sup>7</sup> Nakon izrade igre CITC je kupio E-Line Media i tako je ona postala prva tvrtka za stvaranje računalnih igara u vlasništvu domorodačkog stanovništva u SAD-u.

<sup>8</sup> U prijevodu sa inupiat dijalekta sa inuitskog jezika: Ja nisam sam/a.

<sup>9</sup> Tip video igre u kojem je ključni aspekt rješavanje slagalica i zagonetki umjesto borbe te igrač prelazi prepreke prikazane na jednom ili na pomičnom -vodoravnom ili okomitom, igračem zaslonu. Platformer je također najjednostavniji i najpristupačniji tip računalne igre.

<sup>10</sup> Engleska skraćenica za downloadable content koji u kontekstu računalnih igara predstavlja nadogradnju sadržaja u obliku novih misija, likova, priča za već postojeću igru.

<sup>11</sup> <https://citci.org/> i <http://neveralonegame.com/>.



je hodao tundrom i pokušavao otkriti izvor došao je do čistine gdje je primijetio neko nepoznato biće nalik na velikog čovjeka koji lupa po zamrznutom tlu. Koristio je adze<sup>12</sup> kako bi usitnio snijeg i potom ga lopatom pomaknuo sa zemlje. Svaki put kada je lupio adzeom o zamrznuto tlo vjetar bi se digao i usitnjeni snijeg raspršio u svim smjerovima i pokrenuo snježnu oluju. Shvativši da je on razlog neprekinute oluje dječak je odlučio kriomice mu ukrasti adze kako je ne bi više mogao stvarati. Brzo je zgrabio adze i počeo bježati. Ubrzo ga je veliki čovjek primijetio i počeo ga loviti ali ga nije uspio uhvatiti. Nakon neuspješnog hvatanja popeo se na kuću dječaka i njegove majke te pjevao pjesmu o svojoj izgubljenoj oštrici sa željom da mu se vrati. Majci je počelo smetati pjevanje pa je dječak uzeo adze i počeo njome lupati kamenje koje je bilo posloženo oko vatre dok nije uništio njen vrh. Tada ju je bacio iz kuće i kada je to ugledao veliki čovjek bio je sretan te je otpjevao još jednu pjesmu o svojoj adze te je otišao i nitko ga više nije čuo<sup>13</sup>. Kako bi koristili tu priču tražili su dopuštenje Minnie Gray (Slika 3), kćeri poznatog Iñupiat pripovjedača i starješine Robert Nasruk Cleveland<sup>14</sup> koji je prvi Iñupiat snimljen kako priča tu priču (Massanari 2015).



*Slika 3 Minnie Gray i Sean Vesce (kreativni direktor Never Alone). Preuzeto s <https://www.storybench.org> 1.11.2020.*

---

<sup>12</sup> Alat sličan sjekiri s oštricom okomito na dršku (<https://www.garrettwade.com/hand-adze.html>).

<sup>13</sup> The Story of Kunuuksaayuka <http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka2>, [pristup 25.10.2020.]

<sup>14</sup> Rođen krajem 19th stoljeća i bio je jedan od najznačajnijih pripovjedača Inupiaq povijesti (<http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka2/>).

Priču su izmijenili u nekim dijelovima te glavni lik postaje djevojčica Nuna koja zajedno s arktičkom lisicom uranja u avanturu kroz koju pokušava naći izvor neprekinute oluje koja prijete njenom selu. Kroz *gameworld* susreće se s raznim bićima, životinjama i polubogovima koji su direktno preneseni iz inuapiatskog folklora. Prenesena naracija se produbljuje kroz zvukove snježne oluje, koraka po snijegu itd. i prizore tundre tipične za aljaški okoliš. Originalnoj priči je tako dodana vizualno-auditivna dimenzija koja je koristila kao podloga kako bi se prenijeli elementi kulture koji originalno ne čine priču, ali ju zato stavljaju u kontekst koji pridonosi njenom boljem razumijevanju.

Sva tri elementa (naracija, zvuk i slika) su u ravnoteži te nam pružaju iskustvo unutar kojeg nemamo osjećaj da neki od elemenata nije u sinkronizaciji s ostalima i da ne pripada u taj svijet. Kroz cijelu igru/priču nas vodi narator Robert Nasruk Cleveland na inuapiatskom jeziku s prijevodom na engleski jezik. Korištenjem, a potom i prenošenjem inuitskog jezika priča dobiva dodatnu dubinu i ostvaruje se nov način prenošenja folklornih priča kroz medij računalne igre. Tijekom cijele igre susrećemo se sa sovom koja se pojavljuje u trenucima kada prvi put naiđemo na neki od kulturnih elemenata koji predstavljaju inuapiatsku zajednicu. Tada se u desnom kutu ekrana pojavljuje obavijest da je otključan sadržaj pod nazivom *cultural insight* ili u doslovnom prijevodu, uvid u kulturu.



Slika 4 Uvidi u kulturu (Never Alone 2014)

Otvaranjem se pokreće kratki dokumentarni video isječak (Slika 4) koji prikazuje članove zajednice i njihove priče o važnostima dijela njihovog kulturnog identiteta koji se predstavlja kroz element koji se susreće u igri. Prikazuju kroz njih materijalnu i nematerijalnu baštinu koja se većinom isprepliće kroz kratke intervjuje unutar uvida u kulturu. Ukupno ih je 24 i svaki traje maksimalno 5 minuta. Neki od elemenata koji se objašnjavaju su: suživot iñupiat stanovništva i prirode, caribou (tip odjeće u koju je Nuna obučena) koja je dio tradicionalne svakodnevne odjeće koja se najčešće izrađivala od kože sobova, život na tundri, životinjskih duša... Uvidima u kulturu može se direktno pristupiti tijekom igranja ili na samom početnom zaslonu igre unutar kojeg postoji kategorija pod istim nazivom gdje su dostupni svi koji su do sada otkriveni, a oni koji nisu nalaze se pod ključem. Video isječci se otključavaju sustavom nagrađivanja za napredak u prelaženju igre. Ako ipak niste osoba koja je zainteresirana za igranje igre, a htjeli bi ste ih pogledati, dostupni su svi online na njihovom Youtube kanalu Never Alone - Kisima Ingitchuna<sup>15</sup> i internetskim stranicama<sup>16</sup>. Uz dokumentarne isječke postoje animirane kratke scene ili *cut scenes*<sup>17</sup> napravljeni po uzorku na *skrimshaw* - tehniku rezbarenja ili bojanja bjelokosti ili školjke koja je tradicionalna tehnika pamćenja i pričanja priča te je njena uloga u računalnoj igri prikazati i upoznati igrača s tehnikom. Prikazi (Slika 5) se nadovezuju na igru i naraciju, a jedan od uvida u kulturu dodatno pojašnjava značaj te prakse za iñupiatsku zajednicu.

U prvom videu Ishmael Hope (narator igre) govori kako „...mi nismo muzejski predmet. Mi smo živući narod i živuća kultura”(Never Alone 2014). Ta teza je prožeta kroz sve naknadne videe te kroz i samo ime igre kojom se želi istaknuti bitnost zajednice te uključenost zajednice u proces stvaranja igre. Hope nas upoznaje sa središnjom idejom iñupiatskog načina života kroz međupovezanost ljudi i prirode, bitnosti dijeljenja, spiritualnosti i tradicije. Time se ostavlja dojam da se zajednica i dalje aktivno identificira s kulturnim elementima iako oni možda nemaju više

---

<sup>15</sup> You Tube, Never Alone, <https://www.youtube.com/user/neveralonegame>, [pristup 17.09.2020.]

<sup>16</sup> Never Alone, <http://neveralonegame.com/>, [pristup 20.10.2020.]

<sup>17</sup> „Kratka scena u računalnoj igri kojom igrač ne može upravljati kojom se produbljuje i prikazuje razvoj priče.“ Oxford Learner's Dictionary, Cutscene, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cutscene>, [pristup 10.12.2020.]

uporabnu ulogu unutar zajednice. Pričanje priče i potreba da ljudi surađuju s prirodom je u srži igre i želja je prenijeti i naučiti ljude živjeti u suradnji s prirodom.



*Slika 5 Skrimshaw cutscene (Never Alone 2014)*

Postoji nekolicina elemenata koje sami razvojni inženjeri nisu odabrali već s ciljem osnaživanja veze sa zajednicom dali njima na odabir te veliki broj elemenata unutar igre je mijenjan iz različitih razloga. U ovom dijelu teksta ću ukratko navesti nekoliko učinjenih promjena na prikaz kulture kroz medij računalne igre te objasniti razloge mijenjanja. Kako bi povezali mlađe članove zajednice CITC je unutar svojih prostora održavao radionice tijekom izrade računalne igre. Također, igru je moguće igrati kao *co-op* (kooperativna igra za dva igrača) što je svjesno implementirano s ciljem da se prenošenje prikaže kao društveni, a ne individualni čin prijenosa priče. Napravili su i upute koje dolaze uz igru te su dostupne online na njihovim stranicama pod nazivom Never Alone Parent Guide. U knjizi objašnjavaju da im je cilj zapravo bio da se igra u društvu jer smatraju da zajedničko igranje potiče veće učenje nego individualno, samostalno igranje (James et al 2014:4), a posebno naglašavaju igranje u obitelji s djecom.

Stvorili smo ovaj vodič kako bismo vam pomogli da maksimalno iskoristite iskustvo zajedničkog igranja tijekom igranja Never Alone ... Bilo da nemate iskustva u igranju (računalnih igara), da steiskusni igrač ili se samo želite bolje povezati sa svojim djetetom kroz igru, naš cilj je pružiti svima vama korisne informacije za započinjanje avanture s Nunom i Lisicom, istražujući kulturu aljaške zajednice Iñupiatata i igrajući se zajedno kao obitelj (James et al 2014:4).

Kroz suradnju arktičke lisice i Nune autori igre su htjeli staviti naglasak na isprepletenost odnosa čovjeka i prirode i važnost njihove suradnje. Nadalje, lisica je odabrana na radionici tijekom izrade igre gdje su pozvali iñupiat djecu i dali im mogućnost odabira životinje. Jedna od opcija je bila sova. Zatim su odabrali bolu<sup>18</sup> (*tiñmiagniasutit*; oružje koje se koristi tako da se baca i služi za lov) kao glavno oružje protagonista u igri što je korišteno umjesto inače češće uporabe luka i strijele kako bi se istaknula specifičnost naspram drugih zajednica. Također, u originalnoj priči glavni lik je dječak, a kao razlog zašto su oni odabrali djevojčicu navode da su žene većinom manje zastupljenije u računalnim igrama i cilj im je bio utjecati na tu promjenu. Također, Minnie Gray je dopustila tu promjenu.

Tim je zaista želio stvoriti snažnog, snalažljivog, pametnog, hrabrog lika koji bi mogao biti veliki uzor djevojkama. Sjajni ženski likovi u povijesti su bili strašno nedovoljno zastupljeni u računalnim igrama i tim je želio pomoći u promjeni toga - pogotovo jer mnogi i sami imaju mlade kćeri (<http://neveraloneygame.com/why-a-girl/> 2014).

Prema navedenim primjerima i jasno iskazanim promjenama u oblikovanju folklorne priče u novi medij ona se mijenja i prilagođava današnjem vremenu kroz povezivanje s djecom kroz najdraže likove, problematiziranjem položaja žena te željom za razlikovanjem od Drugih i davanjem osjećaja „veće autentičnosti“.

---

<sup>18</sup> u suradnji sa Smithsonian Institution's Arctic Studies Center (Smithsonian Magazine, <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-smithsonian-artifact-ended-video-game-never-alone-180954500/>, pristup 15.12.2020.)

### 3.3. Elementi unutar igre koji doprinose izgradnji kulturne svijesti

Razlog stvaranja Never Alone nije samo oblikovati igru koja će igračima pružiti zabavu već ima vrlo jasan edukativni, odnosno pedagoški cilj. Unošenje elemenata inuipiat zajednice (materijalne i nematerijalne baštine), određivanje tipa igre, provođenje istraživanja, održavanje radionica sa zajednicom i odabir mehanike koju će igrač koristiti su sve koraci u izgradnji računalne igre kako bi se oblikovao svijet s ciljem poticanja stvaranja kulturne svijesti kod igrača. Kako bi se dobio uvid u to kako igrači oblikuju dobiveno iskustvo i kakav mu značaj pripisuju provedeno je istraživanje 2019. godine pod nazivom Od ozbiljnih igara do podizanja kulturne svijesti<sup>19</sup>. Želja je prikazati koje to elemente i na koji način igrači prepoznaju kao bitne s ciljem da se prikaže način na koji računalna igra može pridonijeti u stvaranju značajnog iskustva kod igrača. Istraživanje se temelji na analizi komentara igrača Never Alone na platformi Steam<sup>20</sup> u periodu između studenog 2018. godine do studenog 2019. godine. Svi obrađeni komentari su na engleskom jeziku. Komentari su analizirani te potom kodirani i stavljeni u sljedeće prepoznate kategorije:

1. Kulturni kredibilitet
  - a. Kredibilitet kulturnog prostora (zvuk, priča, prostor)
  - b. Kredibilitet uvida u kulturu/ kredibilitet dobiven korištenjem izvornog govora
2. Kulturna participacija
  - a. Participacija igrača u prezentiranoj kulturi
  - b. Prepoznavanje participacije članova društva u računalnoj igri
3. Učenje o kulturi
  - a. Svjesno učenje

Kategorije daju presjek svih komentara na temelju kojih se definiraju načini na koji igrači prepoznaju određene kulturne elemente i koje smatraju bitnima. Tako možemo uvidjeti kakav utjecaj igra ima na igrača i unaprijediti je kroz fokusiranje na prepoznate elemente radi što boljeg prenošenja željenog značenja.

---

<sup>19</sup> Autori provedenog istraživanja: Marija Rojko, Željka Miklošević i Rea Drvar. Istraživanje je potom prezentirano na konferenciji The Future of Information Sciences (INFuture) 2019 pod nazivom From Serious Games to Awareness Building.

<sup>20</sup> Steam, Never Alone - Kisima Ingitchuna, [https://store.steampowered.com/app/295790/Never\\_Alone\\_Kisima\\_Ingitchuna/](https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/), [2.2.2021.]

Prva prepoznata kategorija je kulturni kredibilitet koji je podijeljen u dvije potkategorije: kulturni kredibilitet koji se dobiva kroz prostor i kulturni kredibilitet kojem pridonosi govor na izvornom jeziku i uvidi u kulturu. Kulturni kredibilitet je osjećaj istinitosti prenesenih kulturnih elemenata unutar računalne igre. Prva potkategorija kulturnog kredibiliteta se odnosi ponajviše na vizualne, auditivne i prostorne elemente koji se pojavljuju u igri. Jednim dijelom se odnosi na spomenutu sinkroniziranost tih elemenata, ali u ovom slučaju i na osjećaj povezanosti virtualnog svijeta s postojećim kulturnim prostorom. Kroz analizu osvrta na računalnu igru *Never Alone* vidljivo je da igrači dobivaju osjećaj istinitosti prostora zbog povezanosti navedenih elemenata: „Osjećáš se uronjeno u igru kroz zvuk, dizajn i vizuale, tamo gdje se susrećeš sa snježnom olujom skoro pa možeš osjetiti hladnoću. Nikad [u igri] nisam imao osjećaj da je nešto izgledalo kao da ne pripada ili da je loše prikazano” (anonimno, 2019). Uranjanje je bitan dio stvaranja iskustva i on je odgovor na usklađenost svih elemenata te spomenuto nepripadanje koje autor komentara navodi (koje nije dio njegovog iskustva igranja) se dogodi kada nisu usklađeni svi elementi te se time onemogućí ili oteža spomenuto uranjanje u svijet i stvara se sumnja u istinitost prostora. Kroz komentare je vidljivo da kazivači smatraju da svijet računalne igre pomno prenosi aljaški okoliš unutar kojeg je smještena zajednica što onda doprinosi i samoj priči: „... prostor u igri uspješno prenosi odcijepljenu ljepotu dalekog sjevera” (anonimno, 2019). Također, igrači se uz pomoć kulturnih uvida upoznaju s elementima kulture koji se pojavljuju u svijetu igre te tako u trenutku kada se susretnu s njima oni su već stavljeni unutar kulturnog konteksta te im je pripisan određeni značaj čime igrač vjeruje onom što vidi. Na primjer, jedan od kulturnih uvida prezentira značaj *skrimshaw* tehnike i način na koji je prenesena u računalnu igru. U trenutcima kada se igrači susreću s prikazima te tehnike već su upoznati s njenim značajem što doprinosi razumijevanju odabira tako dizajniranog svijeta i uranjanju što je i vidljivo u sljedećim komentarima:

Jako mi se sviđjelo kako su ukomponirali isječke dokumentarnog tipa u igru. Ti isječci nisu samo edukacijski; teme o kojima pripovijedaju u svakom isječku se direktno povezuju s trenucima u igri (Trilled Meow, 2019).

„Ilustracija koja prikazuje animirane crteže [odnosi se na *skrimshaw*] djevojčičine priče je jako uranjajuća”, „Animacija je napravljena u tradicionalnom stilu iñupijske umjetnosti. Iako grafike nisu savršene prostor igre uspijeva prenijeti ljepotu sjevera“ (aceredshirt13, 2019). Druga potkategorija kulturnog kredibiliteta je kredibilitet dobiven korištenjem izvornog govora zajednice

Iñupiat te uvidima u kulturu. Kroz komentare vidljivo je da igrači prepoznaju naraciju na izvornom govoru kao bitan segment u upoznavanju predstavljene zajednice te neki spominju kako im daje uvid u bivanje članom zajednice kroz pričanje priče. „Svidjela mi se naracija u izvornom jeziku jer je omogućavala da si lako zamislim da slušam kako ju [priču] starješine pričaju” (anonimno, 2019). Glavna naracija i većina kulturnih uvida je na izvornom govoru te možemo zaključiti da time pridonosi osjećaju istinitosti priče koju se otkriva igrajući što i sami igrači prepoznaju:

[Never Alone] je prelijepa platformer igra za igranje u društvu, ali štoviše je odličan dokumentarac s porukom Iñupiat zajednice za svijet. Mi dobivamo mogućnost učenja o njihovim običajima, plesovima i pričama te dobivamo mogućnost razumijevanja odnosa koji imaju prema prirodi kroz naraciju aljaških naratora (JMarcelino, 2019).

Never Alone je igra vođena naracijom s mehanikom pomicanja u dva smjera koja ima prelijepo kulturne prikaze i uvide. Napravili su [misli se na CITC] predivan posao s istraživanjem i naracijom koja je stavljena između scena [uvidi u kulturu] i koje su mi potakle želju da završim igru u jednom mahu kako bi se potpuno uronila u igru (KrisMB, 2019).

Kroz uvide u kulturu ne samo da igrači dobivaju mogućnost slušanja jezika već vide konkretne ljude koje ga koriste i koji su dio zajednice. Time što oni čine dio tog virtualni prostora daju mu dubinu što prepoznaju i igrači u komentarima: „Kratki isječci koji se otključaju kroz priču su zanimljivi i dodaju igri dubinu” (Liberteen, 2019).

Druga kategorija kodiranih komentara je kulturna participacija koja je podijeljena u dvije potkategorije: participacija igrača u prezentiranoj kulturi i prepoznavanje participacije članova društva u igri. Prva potkategorija znači da igrači koji su igrali igru u komentarima pišu kako bivanjem dijelom te naracije oni dobivaju osjećaj proživljavanja nečije kulture. Navedeno je vidljivo u sljedećim primjerima komentara: „Omogućuje mi da živim priču kulture na jako prosvjetljujući način. Naučio sam jako puno. Impresivna je i očaravajuća“ (anonimno, 2019), „U ovoj igri ti igrač ulogu domorodačkog stanovništva Aljaske koja je prezentirana kroz avanture mlade djevojke i njene prijateljice lisice“ (anonimno, 2019) i „Priča, dizajn i uvidi [u kulturu] su fantastični uvid u bogatu kulturu što nije često da postoji prilika za dobivanje tako interaktivnog i intimnog pogleda [u kulturu]“ (anonimno, 2019). Prema navedenim komentarima vidljivo je da neki autori smatraju kako im je kroz igru dan ulaz u kulturu iz čega možemo zaključiti da neki od



igrača prepoznaju igru kao vjerodostojni prikaz kulture koja omogućava igračima da budu njen dio i da učiš o njoj. Već u prijašnjoj kategoriji spomenuto korištenje izvornog jezika je nešto što igrači spominju kao bitan čimbenik u osjećaju participacije u kulturi. Druga potkategorija je prepoznavanje uključenosti zajednice Iñupiat u stvaranju igre. Komentari vezani uz zajednicu i njene članove koji se pojavljuju je učestala u opsežnijim komentarima. Never Alone prepoznaju kao ambasadora Iñupiat zajednice koji omogućava komunikaciju njihove kulture na van što možemo iščitati i iz komentara: „Briljantna opuštajuća igra može nositi ulogu ambasadora za upoznavanje Iñupiat zajednice“ (anonimno, 2019) i „Veliko poštovanje prema timu za odličnu igru, ali još bitnije želim izraziti poštovanje za Iñupiat ambasadore i zajednicu koja je bila konzultirana [u procesu stvaranja igre]. To što su prvi po redu u odjavnoj špici puno stvari govori“ (anonimno, 2019). Možemo zaključiti da je velik broj igrača prepoznaje kao bitnu za zajednicu u očuvanju i širenju znanja o kulturi i može se lijepo sažeti sa slijedećim komentarom nepoznatog autora:

„Pleme Iñupiat radilo je zajedno sa razvojnim inženjerima kako bi napravilo računalnu igru koja će odati čast njihovoj kulturi i prenijeti je vlastitoj djeci i ostatku svijeta. Jedina stvar koja me je tjerala da završim igru je poštovanje koje sam stvorila prema tim kratkim isječcima i ljudima“ (anonimno, 2019).

Treća prepoznata kategorija je Učenje o kulturi te je formirana jer igrači prepoznaju značaj stečenog znanja kroz igranje igre te u komentarima izrazito jasno navode kako su nešto novo naučili: „Ne samo da strašno dobra pričom vođena igra, već je i jako edukativna pošto imaš mogućnost učenja o njihovoj kulturi“ (Rehzerehzi), „Igra je odličan narativ koji me podučio o Iñupiat zajednici i njihovoj kulturi“ (rayfloresfl, 2019) i

Stvarno lijepo iskustvo igranja i učenja. Priča kombinira tugu i toplinu što je jako teško naći u današnjim igrama. Postoji dosta dodatnih isječaka [kulture] kroz koje se može još više naučiti o toj fascinirajućoj kulturi i kutku svijeta koji može ostavljati dojam otuđenosti od drugih ljudi (GerGauss, 2019).

Zanimljivo je da u nekim komentarima u kojima su opisane negativne strane računalne igre često prevagne to da autori smatraju da je igra dobra jer prenosi znanje i jer smatraju da su nešto novo naučili čemu inače ne bi imali pristup premda imala loše strane (kao što su kontrole).

Rezultati provedenog istraživanja po kojima su oblikovane ove kategorije prikazuju kakav utjecaj Never Alone ima na njih te kakvo iskustvo oblikuju. Kroz analizirane komentare lako je zaključiti kako igrači prepoznaju njen značaj za predstavljanje kulture te također prepoznaju prijašnje opisanu bitnost sinkronizacije elemenata kako bi se dobilo vrijedno iskustvo. Smatram da sve navedene kategorije dovode do osjećaja participacije u kulturi što smatram krajnjim ciljem i najboljim prikazom uronjenosti koje može omogućiti značajno prenošenje znanja. Također htjela bih ovo poglavlje završiti s komentarom koji sažima ono što računalne igre mogu biti i na koji način mogu biti u službi kulture kao njeni medijatori: „Računalne igre vrlo lako mogu biti najbolji medij za stari svijet koji prikazuje tradiciju, šamanizam ili animističko mitologiju, na neki način one su iskustvo dobiveno iz prve ruke koje ti prenosi čuvara znanja“ (anonimno, 2019).

#### **4. Računalne igre kao prostor dijaloga**

Prema prikazanom primjeru i analizi vidljiv je jedan od načina na koji se unutar računalne igre može prezentirati i prenijeti kulturna baština i omogućiti njenu širu dostupnost (Anderson et al 2019). Pogotovo je izražena uloga prijenosa kulturne baštine pripovijedanjem folklorne priče koju je ICTC, E-Line Media u suradnji s članovima zajednice odlučio prezentirati kao kulturni identitet inūpiatske zajednice igračima. Interaktivnost koju nam igra pruža kroz ulaznje u ulogu člana zajednice i proživljavanje njihove tradicionalne priče nam omogućuje da prikaže nematerijalnu i materijalnu baštinu zajednice.

Računalne igre potencijalno omogućuju holističku virtualnu re-kreaciju, reprezentaciju i ekspresiju kulture gdje su materijalni aspekti kulturne baštine prikazani u suživotu s nematerijalnim ... U virtualnim rekreacijama, nematerijalnost može biti snažan fokus (Majewski 2018:232).

Kroz uranjanje u lik povezujemo se s prostorom te gradimo iskustvo otkrivajući prostor, rješavajući zagonetke i zabavljajući se u tom procesu. Taj čin identificiranja kroz uranjanje je jedan

od bitnijih pozitivnih aspekata računalnih igara jer pomoću njega se dobiva osjećaj ne da se samo čita o tuđem iskustvu već da se stvara vlastito iskustvo kulture. Autori Boyan Bontchev i Bernadette Flynn u svojim radovima naglašavaju kako računalne igre mogu utjecati na igrače te značaj koji mogu imati za domorodačko stanovništvo dodatno pojašnjava Faye Ginsburg u svom radu *Rethinking the Digital Age* (2008). Igre mogu služiti za prenošenje ideja, promišljanja o svijetu i učiti ljude ne samo o drugim kulturama nego ih i osvijestiti o društvenim problemima. Tako cilj igre *Never Alone* nije samo upoznavanje inujske kulture već komunicira jasnu kritiku na načine na koji se ljudi odnose prema okolišu što i u nekoliko intervjua spominju članovi zajednice<sup>21</sup>. Unutar igre naglašava se bitnost suradnje čovjeka i prirode još i kroz samu mehaniku igre i *gameworld*. Također, uključivanje djevojčice, a ne dječaka je isto svjestan odabir. Ipak jedan od najizraženijih stavova je želja da se prenese odnos koji zajednica ima s prirodom i o poštovanju koje imaju prema njoj. Jedan od takvih primjera je način na koji je napravljena mehanika vjetra: dok vjetar puše prema Nuni i arktičkoj lisici onemogućava njihovo kretanje, a ponekad puhanje vjetra pomaže u prelaženju prepreka jer omogućuje veći skok koji mogu napraviti i bez kojeg se ne može prijeći igra.

## 5. Zaključak

Računalne igre svojom interaktivnošću doprinose oblikovanju individualnog iskustva te omogućava novi način prenošenja znanja. One mogu služiti, a i služe, kao platforma za zabavu, davanje kritike društva, kao prostori preko kojih se stvaraju online zajednice, jača identitet, prenosi baština te igrajući ih stvaramo iskustva koja nas mogu oblikovati ponekad svjesno, a ponekad nesvjesno. *Serious games* je tip računalnih igara koja koristi odlike virtualnog prostora kako bi stvorila okruženje koje će omogućiti igračima uranjanje s ciljem prenošenja određenog iskustva. Unutar tog tipa oblikovana je i kategorija igara u kojima je fokus prezentiranje i komunikacija baštine. Jedna od takvih igra je *Never Alone* koja je napravljena s ciljem predstavljanja i

---

<sup>21</sup>A Living Culture 2014, YouTube, [https://youtu.be/nprBURIFjug?list=PL0lkN9cj4Tx2icnwh7ui9YJ\\_ASbdo\\_hky](https://youtu.be/nprBURIFjug?list=PL0lkN9cj4Tx2icnwh7ui9YJ_ASbdo_hky), [pristup 20.01.2021.]

prenošenja kulturnog identiteta iñupiatске zajednice. Također, igra daje i jasnu kritiku na društvo sa željom poticanja promjene (u radu spomenutim) modificiranjem folklorne priče, mehanikom igre te uvidima u kulturu. Pokretanjem igre uranjamo u gameworld u kojem stvaramo vlastito iskustvo iñupiatске kulture koju su Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media, Upper One Games u suradnji s domorodačkim stanovništvom željeli prenijeti. Ulazeći tako u konkretan kontekst kao iñupiat djevojka Nuna, hodajući tundrom tipičnom za prostor Aljaske, slušajući vjetar i vlastite korake u snijegu, praćeni folklornom pričom na iñupiatском dijalektu te pokušavajući otkriti izvor snježne oluje dobivamo zaokruženi svijet kojeg postepeno otkrivamo. Uranjanje u svijet je ostvareno suradnjom sa zajednicom kroz snimane dokumentarne isječke, razgovore, dizajn, zvuk i isprepletenost i sinkroniziranost svih prikazanih elemenata. Kroz provedeno istraživanje i analizu dojmova igrači prepoznaju igru kao medijatora između njih i zajednice te ono što smatraju da joj daje značaj je vidljiva povezanost zajednice u oblikovanju igre, korištenje izvornog iñupiat jezika, korištenje oblika kratkih dokumentarnih isječaka u kojima se prikazuje zajednica i razni segmenti kulture te sinkronizacija zvuka, prostora i naracije u igri. Igra je zbog jasno prenijete poruke prepoznata kao primjer dobre prakse što je vidljivo i kroz nagrade i kroz razne članke u kojima autori i igrači ukazuju na njenu bitnost. Svijet računalne igre je prostor koji posjeduje karakteristike stvarnog svijeta unutar kojeg igrači dobivaju osjećaj da pripadaju i uče o društvu koje posjeduje svoja pravila i kojem su upisane vrijednosti te time postaju novi medij za učenje o kulturama i društvu.

## 6. Literatura

1. A Living Culture 2014, YouTube, [https://youtu.be/nprBURIFjug?list=PL0lkN9cj4Tx2icnwh7ui9YJ\\_ASbdo\\_hkv](https://youtu.be/nprBURIFjug?list=PL0lkN9cj4Tx2icnwh7ui9YJ_ASbdo_hkv), [pristup 20.01.2021.]
2. Abt, Clark C. 1987. *Serious Games*. Lanham: University Press of America.
3. Anderson, Eike, McLoughlin, Leigh, Liarokapis, Fotis, Peters, Christopher, Petridis, Panagiotis i Freitas, Sara. 2009. Serious Games in Cultural Heritage. *The 10th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST - State of the Art Reports* 29-48.

4. Beavers, Sian. 2019. *The Informal Learning of History with Digital Games*. PhD thesis The Open University.
5. Bledstein, Max. 2017. „Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games’ Never Alone.” *RoundTable* 1(1): 6.
6. Bontchev, Boyan. 2015. Serious Games for and as Cultural Heritage. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage* 5:43-58.
7. Bernadette, Flynn. 2005. Games for Cultural Heritage. *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society*. Brisbane Griffith University.
8. Cook Inlet Tribal Council, <https://citci.org/about/>, [pristup 15.10.2020.]
9. Denver Art Museum, Stampete Animals in Art, <https://www.denverartmuseum.org/exhibitions/stampede> [pristup 12.01.2021.]
10. Ermi, Laura i Mäyrä, Frans. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Worlds in Play: Int. Perspectives on Digital Games Research* 16-20.
11. Gee, J.P. 2000. Identity as an analytic lens for research in education. *Review of Research in Education* 25:99-125.
12. Ginsburg, Faye. 2008. „Rethinking the Digital Age.” *Global Indigenous Media* 287–306.
13. Goffman, Erving. 1961. *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*. Martino: Mansfield Center.
14. James, Juli i Garcia, Michael i Barab, Sasha i Gee, Betty. 2014. *Never Alone Parent Guide*. Center For Games & Impact.
15. Majewski, Jakub. 2018. „Playing with Intangible Heritage.” *Safeguarding Intangible Heritage: Practices and Politics* 2:232–49.
16. Majewski, Jakub. 2015. Cultural Heritage In Role-Playing Video Games: A Map Of Approaches. *Furnace Journal*.
17. Laamarti, Fedwa, Mohamad Eid, i Abdulmotaleb El Saddik. 2014. „An Overview of Serious Games.” *International Journal of Computer Games Technology* 3:1–15.
18. Messinger, Paul R., Ge, Xin, Stroulia, Eleni, Lyons, Kelly, Smirnov, Kristen i Bone, Michael. 2008. On the Relationship between My Avatar and Myself. Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds. *Journal of Virtual Worlds Research* 1(2):1-17.

19. Mol, Angus A. A., Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H.J. Boom, i Aris Politopoulos. 2017. *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games*. Leiden, Nizozemska: Sidestone Press.
20. Mordor Intelligence. 2020. *Gaming Market - Growth, Trends, Forecasts (2020 - 2025)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market> [pristup 1.11.2020].
21. Mortara, Michela, Chiara Eva Catalano, Francesco Bellotti, Giusy Fiucci, Minica Houry-Panchetti, Panagiotis Petridis. 2014. „Learning Cultural Heritage by Serious Games.” *Journal of Cultural Heritage* 15(3): 318–25.
22. Mortensen, Agnetha. 2015. The art of the game – how game aesthetics and visual perception affect the player involvement in videogames Faculty of Informatics Sveučilište u Amsterdamu, Nizozemska.
23. Never Alone. 2014. <http://neveralonegame.com> [pristup 1.11.2020.].
24. Newman, James. 2013. *Videogames*. London: Routledge.
25. Oxford Learner's Dictionary, Cutscene, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cutscene>, [pristup 10.12.2020.]
26. Smithsonian Magazine, <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-smithsonian-artifact-ended-video-game-never-alone-180954500/>, [pristup 15.12.2020.]
27. Steam, Never Alone - Kisima Ingitchuna, [https://store.steampowered.com/app/295790/Never\\_Alone\\_Kisima\\_Ingitchuna/](https://store.steampowered.com/app/295790/Never_Alone_Kisima_Ingitchuna/) [pristup 2.2.2021.]
28. Taylor, Nicholas Kampe, Chris i Bell, Kristina. 2015. Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead. *Game Studies* 15(1).
29. The Story of Kunuuksaayuka, [http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka2\\_](http://neveralonegame.com/kunuuksaayuka2_) [pristup 25.10.2020.]
30. Upper One Games i E-Line Media. 2014. *Never Alone*. E-Line Media.
31. Waggoner, Zach. 2009. *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. London: McFarland & Company.
32. You Tube, Never Alone, <https://www.youtube.com/user/neveralonegame>, [pristup 17.09.2020.]

33. Zyda, Michael. 1996. *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society.

## Popis slika

Slika 1 Assassin's Creed II. Preuzeto s <https://www.newgamenetwork.com/media/1263/assassins-creed-2-/>, [pristup 7.2.2021. ]

Slika 2 Nuna i arktička lisica (Never Alone 2014)

Slika 3 Minnie Gray i Sean Vesce (kreativni direktor Never Alone). Preuzeto s <https://www.storybench.org/>, [pristup 1.11.2020.]

Slika 4 Uvidi u kulturu (Never Alone 2014)

Slika 5 Skrimshaw cut scene (Never Alone 2014)

## Sažetak

Računalne igre postaju raširenije i pristupačnije sa sve većim mijenama njihovih uloga. Jedna od novijih je ona u službi kulture s ciljem prenošenja znanja o istoj. Primjera dobre prakse korištenja formata video igre za promociju kulture je avanturistička platformer igra sa zagonetkama Never Alone (Kisima Ingitchune) iz 2014. godine koju su razvili tvrtke Upper One Games i E-Line Media u suradnji s Cook Inlet Tribal Council (neprofitna organizacija koja pomaže domorodačkom stanovništvu Aljaske). Odabrana računalna igra temelji se na tradicionalnoj kulturi (vjerovanjima, usmenoj predaji, uporabnim predmetima, umjetnosti...) aljaške domorodačke zajednice Iñupiat s čijom je direktnom suradnjom oblikovana. Na primjeru spomenute računalne igre se kroz rad prikazuju načini na koje se elementi kulture oblikuju za virtualni svijet stvarajući multimodalnu komunikaciju te na načine prenošenja značenje kulturnih aspekata igračima s krajnjim ciljem prepoznavanja računalne igre kao posrednika domorodačke kulture i njihovog kulturnog identiteta.

## **Summary**

Video games are becoming more widespread and accessible with constantly changing roles they play in society. One of these is their cultural role whose aim is to communicate knowledge about a certain culture or community. An example of good practice in that field is the adventure platformer-puzzle game *Never Alone* (Kisima Ingitchune) created in 2014 by Upper One Games and E-Line Media in collaboration with Cook Inlet Tribal Council (a non-profit organization that aids Alaska's Indigenous people). This video game is based on the traditional culture (beliefs, oral tradition, tools, art...) of the Alaskan Iñupiat indigenous community with whom it was devised and produced. Using the *Never Alone* game as its case study, the paper shows how elements of culture are transformed into a virtual world, how elements of multimodal communication are used and how their meanings are conveyed to players with the ultimate goal of recognizing video games as potentially influential cultural agents.