

Hideo Kojima - auteur novog kova

Komorčec, Kristian

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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:131:128434>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-10**



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](#)



Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Odsjek za komparativnu književnost

Hideo Kojima: *auteur* novog kova

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

dr. sc. Krunoslav Lučić

Student:

Kristian Komorčec

Sažetak

Polazeći od pretpostavke da je medij videoigara (i) inherentno umjetnički medij, a zatim i da svaki umjetnički medij podrazumijeva i postojanje figure umjetnika ili autora, cilj je ovog rada na temelju provizornog teorijskog okvira zasnovanog na autorskoj teoriji kao upravo onoj teoriji koja upućuje na (potencijalno) postojanje snažne autorske figure čak i u (generalno) kolaborativnom mediju te, paralelno s time, također i na tumačenju medija videoigara kao samo sebi svojstvenog, ne reprezentacijskog već simulacijskog medija, razmotriti opus japanskog videoigračeg dizajnera, scenarista, redatelja i producenta Hidea Kojime.

Drugim riječima, cilj rada je na temelju u prvom redu ludološke, ali u manjoj mjeri također i drugih, komplementarnih vrsta analize (primjerice, filmološke) selektirane građe pokušati razlučiti one aspekte Kojimina izričaja na formalnom i stilskom planu (primjerice, korištenje određenih ludičkih elemenata, žanrovske i podžanrovske preferencije, tematske preokupacije, prisutnost određenih postmodernističkih postupaka i slično) koje bi poradi njihove učestalosti, specifičnosti ili, pak, oboje valjalo odrediti kao središnje ili karakteristične za Kojimu kao videoigračeg autora, a što bi zatim, jasno, istovremeno potvrdilo i pretpostavku o Kojimi kao videoigračem *auteuru*.

Ključne riječi: Hideo Kojima, videoigre, autorska teorija, *auteur*, ludologija, *Metal Gear Solid*

Summary

Assuming that videogames are, among other things, an inherently artistic medium and, furthermore, that the existence of an artistic medium by itself also implies the existence of an artist/author, the aim of this thesis is to analyze the oeuvre of Japanese game designer, writer, director and producer Hideo Kojima while utilizing a provisional theoretical framework broadly based, on the one hand, on the auteur theory which presumes the existence of a strong authorial figure within the - more often than not - collaborative artistic medium (such as film or videogame), and, on the other hand, on the conception of videogame medium as a distinct, simulational (in opposition to representational) medium.

In other words, using primarily ludological but also some other, "complementary" approaches (for example, filmological), the purpose of this paper is to try and determine those formal and stylistic aspects of Kojima as an author (for example, regarding the use of certain ludic elements, genre and subgenre preferences, thematic preoccupations, use of certain postmodern techniques and so forth) which could - due either to their peculiarity, recurrence or both in the context of his oeuvre - be considered characteristic of Kojima as an author, and which would, therefore, also simultaneously validate the thesis that Kojima is indeed an example of a videogame auteur.

Keywords: Hideo Kojima, videogames, auteur theory, ludology, *Metal Gear Solid*

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. O teorijskom okviru i selekciji građe.....	4
3. Kojima kao videoigraći dizajner.....	7
3.1. O primarnim žanrovima.....	7
3.2. O igraćim mehanikama.....	9
3.3. O igraćim pravilima te sinergiji ludičkih i neludičkih elemenata.....	13
3.4. O igraćim likovima, vizualnoj perspektivi te broju igrača.....	15
3.5. O linearnosti narativne razine, strukturi te videoigrama progresije.....	17
4. Kojima kao videoigraći scenarist.....	21
4.1. O sekundarnim (pod)žanrovima te općim obilježjima.....	22
4.2. O tematskim preokupacijama.....	25
5. Kojima kao videoigraći redatelj.....	32
5.1. O stilu.....	34
6. Kojima kao postmodernist.....	37
6.1. O referencijalnosti i autoreferencijalnosti.....	38
6.2. O metareferencijalnosti.....	44
7. Zaključak.....	51
8. Bibliografija.....	52
9. Ludografija.....	62

1. Uvod

Medij videoigara kao relativno mlad (tj. *novi*) te, shodno tome, još uvijek izrazito vitalan ili aktivno evolvirajući medij tijekom otprilike šezdesetak ili sedamdesetak godina koliko je proteklo od njegova začetka (Stamenković, Jačević i Wildfeuer,¹ Power² upućuju na *Spacewar* iz 1962. godine, dok Joseph i Knuttila³ ukazuju na ranije naslove kao što su *Tennis for Two* iz 1958., *Nim* iz 1951. ili *OXO* iz 1952. godine) uspio se prometnuti iz opskurne novotarije u jedan od dominantnih kulturnih fenomena današnjice. U prilog ovoj tezi svakako bi valjalo uputiti na činjenicu da je industrija videoigara trenutačno ujedno i najbrže rastuća⁴ i najveća grana tzv. zabavne industrije koja po pitanju prihoda nadmašuje kako globalnu filmsku,⁵ tako i globalnu glazbenu industriju,⁶ a zatim i na konkretne komercijalne uspješnice poput Rockstarove videoigre *Grand Theft Auto V* iz 2013. godine ("najuspješniji zabavni proizvod ikada")⁷ ili, pak, na multimedijску franšizu *Pokémon* koja je 2021. godine zauzimala poziciju najprofitabilnije medijske franšize u povijesti.⁸

S druge strane, medij videoigara istovremeno je potrebno shvatiti i kao, kako to navodi Penix-Tadsen,⁹ povijesno gledano "zanemareni medij" obilježen "manjkom kulturalnog prestiža"

¹ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.)

² M. Power, "Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence", *Security Dialogue*, vol. 38. br. 2, SAD, Sage Publications, Ltd., 2007., <https://www.jstor.org/stable/26299656> (pristupljeno: 15.03.2022.), str. 275

³ D. Joseph i L. Knuttila, "Single-player/Multiplayer", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 211

⁴ B., Adgate, "Why Netflix Is Looking At Video Games", *Forbes*, 03.06.2021., <https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2021/06/03/why-netflix-is-looking-at-the-video-games/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁵ W. Witkowski, "Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic", *MarketWatch*, 02.01.2021., <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁶ A. Beattie, "How the Video Game Industry Is Changing", *Investopedia*, 31. 10. 2021., <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp> (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁷ J. Wills, *Gamer Nation: Videogames and American Culture*, SAD, Johns Hopkins University Press, 2019., str. 4

⁸ A. Guttman, "Revenue of selected media franchises worldwide as of August 2021", *statista*, 18.08.2021., <https://www.statista.com/statistics/1257650/media-franchises-revenue/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁹ P. Penix-Tadsen, "LATIN AMERICAN LUDOLOGY: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)", *Latin American Research Review*, vol. 48, br. 1, SAD, The Latin American Studies Association, 2013., <https://www.jstor.org/stable/41811593> (pristupljeno: 04.03.2022.), str. 176

(videoigre je stoga moguće komparirati s drugim masovnim medijima poput filma ili stripa, a koji su također dugo vremena bili smatrani medijima niže umjetničke vrijednosti), a unatoč postojanju kako sve izraženijeg znanstvenog interesa općenito (posebice tijekom zadnjih dvadesetak godina), tako i znanstvene discipline ("ludologija", prema višeznačnom terminu koji je 1999. godine popularizirao Gonzalo Frasca)¹⁰ posvećene njegovu proučavanju. Drugim riječima, premda je medij videoigara nesumnjivo u stanju iznjedriti veoma uspješne komercijalne proizvode, proces njegove umjetničke (re)valorizacije još uvijek nije dovršen te se, shodno tome, tumačenje dotičnog kao umjetničkog medija još uvijek pokazuje više ili manje spornim.

Ipak, a uzimajući u obzir nerazriješenost položaja medija u ovom smislu, ali i postojanje pozitivnih pomaka (o kojima, između ostalog, svjedoče i primjeri iz Francuske,¹¹ Njemačke¹² i SAD-a),¹³ kao i činjenicu da bi dublje zalaženje u navedenu problematiku prelazilo okvire rada, valjalo bi reći i kako će nulta teza (na tragu Tavinorove¹⁴ argumentacije) biti ta da medij videoigara jest (ili barem može biti) i umjetnički medij - onaj koji posjeduje "sebi svojstvena razlikovna obilježja"¹⁵ zbog kojih bi ga valjalo tretirati kao zasebnu pojavu, a ne kao "derivat" u dijakronijskom pogledu prethodećih mu umjetničkih medija.

Nadalje, a s obzirom na to da je u pretpostavku o postojanju umjetničkog medija nužno utkana i pretpostavka o mogućnosti djelovanja unutar istog, a sa svrhom stvaranja umjetnosti, istovremeno se također postavlja i pitanje pronalaska subjekta kojem bi bilo moguće pridati status umjetnika i/ili autora. Premda bi u ovom pogledu bilo moguće uputiti i na neka druga etablirana imena (npr. Schafer, Myamoto, Meyer, Wright...) višestruko nagrađivan¹⁶ te komercijalno izrazito

¹⁰ E. Aarseth, "Ludology", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 185

¹¹ P. Garratt, "Video games classed as art in France, tax breaks imminent", *VG247*, 30.01.2008., <https://www.vg247.com/video-games-classed-as-art-in-france-tax-breaks-imminent> (pristupljeno: 20.04.2022.)

¹² K. Orland, "Germany says games with Nazi symbols can get "artistic" exception to ban", *Ars Technica*, 10.08.2018., <https://arstechnica.com/gaming/2018/08/german-ratings-board-starts-allowing-nazi-symbols-in-video-games/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

¹³ J. Funk, "Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA)", *The Escapist*, 06.05.2011., <http://www.escapistmagazine.com/Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

¹⁴ G. Tavinor, "Art and Aesthetics", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 60-61

¹⁵ G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Velika Britanija, Wiley-Blackwell, 2009., str. 172

¹⁶ R. Nelson, "Hideo Kojima receives lifetime achievement award from MTV", *engadget*, 2008., <https://www.engadget.com/2008-11-24-hideo-kojima-receives-lifetime-achievement-award-from-mtv.html>

uspješan (serijal *Metal Gear Solid* u periodu od 1987. do 2014. godine prodan je u više od 40 milijuna primjeraka)¹⁷ japanski dizajner videoigara Hideo Kojima u kontekstu videoigraće industrije predstavlja, moguće je, i ponajbolji primjer autora kojeg bismo - služeći se filmološkim diskursom - mogli označiti i terminom *auteur*, a kako to čine i Gallagher¹⁸ ili netom spomenuti Tavinor.¹⁹ Naime, osim što su pojedina Kojimina djela odavno prepoznata kao kanonska i/ili ključna za razvoj samog medija (npr. *Metal Gear Solid* u *The Rough Guide to Videogames*,²⁰ *Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* u *1001 Video Games You Must Play Before You Die*²¹ itd.), Kojimin autorski izričaj u posljednjih nekoliko godina prepoznat je kao dovoljno distinktivan da se prilikom opisivanja kako njegovih, tako, ponekad, i naslova drugih autora, počelo uvriježavati korištenje termina *kojimaesque*.²²

Imajući u vidu prethodno navedeno valjalo bi reći i kako će cilj ovog rada biti na temelju teorijskog okvira te selektirane građe (dotični će biti pojašnjeni u sljedećem podnaslovu) razmotriti one aspekte Kojimina izričaja na formalnom i stilskom planu, a koje bi pobliže valjalo odrediti kao središnje ili karakteristične za Kojimu kao autora.

(pristupljeno: 28.03.2022.); *Academy of Interactive Arts and Sciences*, "Hideo Kojima Inducted into the AIAS Hall of Fame at the 19th D.I.C.E. Awards Ceremony", 2016.,

https://www.interactive.org/news/hideo_kojima_hall_of_fame.asp (pristupljeno: 21.03.2022.)

¹⁷ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017.,

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 6

¹⁸ R. Gallagher, "Intergenerational tensions: Of sex and the hardware cycle", u Wysocki, M. i Lauteria, E. W. (ur.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, Velika Britanija, Bloomsbury Publishing, 2015., str. 17

¹⁹ G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Velika Britanija, Wiley-Blackwell, 2009., str. 17

²⁰ K. Berens i G. Howard, *The Rough Guide to Videogames*, Velika Britanija, Rough Guides Ltd, 2018., str. 138

²¹ T. Mott (ur.), *1001 Video Games You Must Play Before You Die*, Velika Britanija, Cassell Illustrated, 2010., str. 1130, 1447, 1757 i 2456

²² Bradley, "DOOM Eternal, MHG Review", *Mental Health GAMING*, 20.03.2020.,

<https://www.mentalhealthgaming.com/doom-eternal-mhg-review/> (pristupljeno: 20.04.2022.); B. Lindbergh, "Five Takeaways From Sony's PS5 Reveal", *The Ringer*, 12.06.2020.,

<https://www.theringer.com/2020/6/12/21289085/sony-playstation-5-reveal-ratchet-clank> (pristupljeno: 20.04.2022.);

V. Dastoor, "Hideo Kojima Doesn't Like The Name Death Stranding Director's Cut", *TheGamer*, 12.06.2021.,

<https://www.thegamer.com/hideo-kojima-doesnt-like-death-stranding-directors-cut-delectors-plus/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

2. O teorijskom okviru i selekciji građe

Uzimajući u obzir činjenicu da unutar ludologije (termin je upotrijebljen u onom smislu u kojem ga upotrebljava i Frasca; tj. ludologija shvaćena kao znanstvena disciplina posvećena proučavanju "igara generalno, a videoigara partikularno")²³ u ovom trenutku još uvijek, čini se, ne postoji usuglašen teorijski okvir ili etablirana metodologija pomoću koje bi valjalo pristupiti bilo analizi konkretnih videoigara, autora ili autorskih opusa, bilo tumačenju ionako kompleksnog medija, a prije ulaska u samu analizu, nužnim se čini pokušati "ocrtati" određene polazišne točke, odnosno pokušati uspostaviti svojevrsni provizorni teorijski okvir u širem smislu te, paralelno s time, također uputiti i na metodu selekcije analizirane građe.

Dotični bi, s jedne strane, obuhvaćao već spomenuti koncept *auteura* ili autorsku teoriju shvaćenu u njenom "izvornom" obliku te primijenjenu na medij videoigara, odnosno autorsku teoriju na tragu onakvih formulacija na kakve nailazimo kod, primjerice, Astruca²⁴ (gdje bi videoigre "zamijenile" film te postale još jedan jezik sa snažnim izražajnim potencijalom), Bazina²⁵ (ideja redatelja, u ovom slučaju dizajnera videoigara, kao nositelja "osobnog faktora" koji se manifestira u njegovim djelima) ili Sarrisa²⁶ (tj. tri temeljna preduvjeta koje autor mora zadovoljiti da bi ga se smatralo autorom: 1. potreba za tehničkom kompetencijom; 2. postojanje lako izdvojive osobnosti redatelja/dizajnera videoigara; 3. "posjedovanje" esencije ili unutarnjeg značenja), a uz pomoć koje bi Kojimin izričaj istovremeno bilo moguće razmotriti i generalno (tj. razmotriti Kojimu kao *auteura*) i partikularno (tj. razmotriti Kojimu u funkciji redatelja ili vezano za one elemente koji bi prvenstveno potpadali u domenu filmološke analize). Uz to, ovdje bi svakako bilo potrebno uputiti i na inačicu autorske teorije kakvu je, kada je posrijedi medij videoigara, predložio Aarseth,²⁷ a koja također pretpostavlja postojanje triju kriterija: 1. konkretna videoigra mora biti povezana s autorom, prije nego li sa studijem u kojem je proizvedena ili

²³ G. Frasca, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Video Game Theory Reader*, SAD, Routledge, 2003., str. 222

²⁴ A. Astruc, "Rađanje nove avangarde: kamera-nalivpero", u Stojanović, D. (ur.), *Teorija filma*, Beograd, Nolit, 1978., str. 364

²⁵ R. Stam, *Film Theory: An Introduction*, SAD, Blackwell Publishing, 2000., str. 85

²⁶ A. Sarris, "Notes on the Auteur Theory, 1962.", u Braudy, L. i Cohen, M. (ur.), *Film Theory and Criticism*, Velika Britanija, Oxford University Press, 2009., str. 452-453

²⁷ Aarseth, E., "The game and its name: What is a game auteur?", *ResearchGate*, 2005., https://www.researchgate.net/publication/292716275_The_game_and_its_name_What_is_a_game_auteur (pristupljeno: 09.03.2022.)

izdavačem; 2. autor je morao sudjelovati u izradi više od jedne videoigre; 3. konkretna videoigra mora se na neki način izdvajati u odnosu na druge videoigre, tj. mora se razlikovati u odnosu na dominantne predstavnike partikularnog žanra.

S druge strane te uže vezano za razinu koju bi valjalo označiti kao ludičku, polazišna pretpostavka bit će ona koju, između ostalih, zagovaraju i Frasca koji medij videoigara tumači kao simulacijski medij²⁸ ("prvi kompleksni simulacijski medij namijenjen širokim masama")²⁹ u kojem se (a nasuprot tradicionalnim, reprezentacijskim medijima) ne manifestiraju samo audiovizualne karakteristike nekog objekta, već i njegov bihevioralni model,³⁰ i Aarseth³¹ koji videoigre definira kao produkte "umijeća simulacije", a simulaciju kao "hermenutičko Drugo" u odnosu na narativ. Ipak, a ne dokidajući pritom tezu da medij videoigara primarno definira svojstvena mu simulacijska kvaliteta te da mu stoga nije moguće pristupiti primarno naratološki ili kao (samo još jednoj) vrsti teksta, tj. tezu da ga esencijalno definira nužnost postojanja ludičkih elemenata, valjalo bi – kako to čine Mukherjee³² te Noon i Dyer-Witheford³³ - istovremeno prihvatiti i tezu da je odnos između ludičkih i neludičkih elemenata unutar medija komplementaran, ako već ne i onu da je ujedno i ravnopravan, a kako ovoj problematici u konačnici pristupaju Mukherjee³⁴ te Noon i Dyer-Witheford³⁵ pokušavajući na taj način zaobići tzv. spor ludologa i naratologa.³⁶

Shodno tome, premda će selektiranoj građi biti pristupljeno prvenstveno kroz prizmu videoigara kao zasebnog medija (tj. ludološki), s obzirom na to da izdanci dotičnog - kako to ističe

²⁸ G. Frasca, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Video Game Theory Reader*, SAD, Routledge, 2003., str. 224

²⁹ isto, str. 221-222

³⁰ Isto, str. 223

³¹ E. Aarseth, "Genre Trouble", *electronic book review*, 21.05.2004., <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/> (pristupljeno 10.03.2022.)

³² S. Mukherjee, *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Velika Britanija, Palgrave Macmillan, 2015., str. 99

³³ D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 74

³⁴ S. Mukherjee, *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Velika Britanija, Palgrave Macmillan, 2015., str. 102

³⁵ D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 74

³⁶ Isto, str. 74

Penix-Tadsen³⁷ - ipak sadrže neke sličnosti s izdancima drugih medija, a zbog čega je na prethodni (donekle) moguće primijeniti "kritične alate" svojstvene disciplinama koje se bave proučavanjem potonjih; rad će također sadržavati i analizu nekih neludičkih aspekata Kojimina izričaja, tj. uputiti na autoru svojstvene tematske preokupacije, postmodernističke postupke ili, pak, žanrovske preferencije u kontekstu onoga što bi bilo moguće odrediti kao sekundarnu žanrovsku klasifikaciju. Naime, zbog specifičnosti medija nužnim se čini uvesti koncept primarne i sekundarne žanrovske klasifikacije pri čemu bi primarna označavala žanrovsko određenje djela s obzirom na postojanje ovih ili onih primarnih igraćih mehanika kao interaktivnih elemenata - u ovom smislu valjalo bi uputiti i na Landay³⁸ - a sekundarna određenje djela s obzirom na elemente na narativnoj razini.

Što se, pak, tiče selekcije građe, valjalo bi reći kako će analiza obuhvaćati isključivo one naslove u čijoj je izradi autor paralelno sudjelovao u funkcijama a) dizajnera (*game designer*, kako to navode Egenfeldt-Nielsen i drugi,³⁹ svojevrsni je ekvivalent redatelju u filmskom mediju), b) redatelja te c) scenarista, odnosno sveukupno dvanaest naslova: *Metal Gear* (1987.), *Snatcher* (1988.), *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990., dalje u tekstu *MG2: SS*), *Policenauts* (1994.), *Metal Gear Solid* (1998., dalje u tekstu *MGS*), *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001.; dalje u tekstu *MGS2: SoL*), *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004., dalje u tekstu *MGS3: SE*), *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008., dalje u tekstu *MGS4: GotP*), *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010., dalje u tekstu *MGS: PW*), *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014., dalje u tekstu *MGSV: GZ*), *Metal Gear Solid V: Phantom Pain* (2015., dalje u tekstu *MGSV: TPP*) te *Death Stranding* (2019.). Isto tako, valjalo bi primijetiti i da će, s obzirom na činjenicu da čak osam od dvanaest selektiranih naslova "otpada" na serijal *MGS*, veliki broj elemenata i/ili obilježja prepoznatih kao karakterističnih za Kojimu kao autora nužno u određenoj mjeri biti istovjetni onim elementima i/ili obilježjima karakterističnim za navedeni serijal, odnosno uputiti na, u ovom smislu, nemogućnost "razdvajanja" Kojime-autora i Kojime-kreatora serijala po kojem je dotični zasigurno i najpoznatiji široj javnosti.

³⁷ P. Penix-Tadsen, "LATIN AMERICAN LUDOLOGY: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)", *Latin American Research Review*, vol. 48, br. 1, SAD, The Latin American Studies Association, 2013., <https://www.jstor.org/stable/41811593> (pristupljeno: 04.03.2022.), str. 178

³⁸ L. Landay, "Interactivity", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 182

³⁹ S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, J. i S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, SAD, Routledge, 2008., str. 20

3. Kojima kao videoigraći dizajner

Premda bi se svaki pokušaj sveobuhvatne analize ludičkih elemenata od kojih se sastoji neka videoigra veoma brzo nužno pokazao kao poprilično problematičan (i potencijalno redundantan) poduhvat, u Kojiminu slučaju ipak je moguće uputiti kako na postojanje stanovitih primarnih žanrovskih preferencija, tako i nekih opetovanih autorskih odabira na ludičkoj razini, ali, također, i nekih odabira, zbirno gledano, istovremeno i tipičnih za Kojimu kao dizajnera i atipičnih s obzirom na žanrovsku pripadnost pojedinih naslova ili, općenito, s obzirom na prirodu medija.

3.1. O primarnim žanrovima

Kojimin pristup videoigraćim žanrovima valjalo bi, prije svega, okarakterizirati kao specifičan, a zahvaljujući prilično izraženoj tendenciji hibridizacije, tj. uspostave (ili barem pokušaja uspostave) novih žanrova, odnosno podžanrova. Podžanr bi pritom u kontekstu medija, čini se, bilo moguće definirati kao produkt asimetrične sinteze određenog broja primarnih igraćih mehanika dvaju ili više međusobno različitih te prethodno etabliranih žanrova, žanra te podžanra i slično.

Shodno tome, valjalo bi uputiti na *stealth* žanr kojem u potpunosti ili djelomice i pripada većina autorovih videoigara te koji je - kako to ističu i Donovan,⁴⁰ Noon i Dyer-Witthford⁴¹ Stamenković i drugi⁴² - Kojima pomogao uspostaviti, odnosno kodificirati i popularizirati i to igrama *Metal Gear*, *MG2: SS*, te *MGS*, (premda bi ovdje u kontekstu geneze žanra valjalo spomenuti i *Castle Wolfenstein*,⁴³ *The Saboteur!*, *Manbiki Shounen* ili *005*, odnosno *Thief: The Dark Project*⁴⁴ i *Tenchu: Stealth Assassins*⁴⁵ u kontekstu njegove popularizacije), pa čak pokušao i imenovati - tzv.

⁴⁰ T. Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Velika Britanija, Yellow Ant, 2010., str. 596

⁴¹ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 77

⁴² D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>.(pristupljeno: 26.02.2022.), str. 9-10

⁴³ N. Tringham, *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015., str. 304

⁴⁴ T. Mott (ur.), *1001 Video Games You Must Play Before You Die*, Velika Britanija, Cassell Illustrated, 2010., str. 1158

⁴⁵ T. Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Velika Britanija, Yellow Ant, 2010., str. 596

tactical espionage action.⁴⁶ Uz to, *stealth* žanr, šire gledano, istovremeno bi valjalo protumačiti i kao specifičan otklon unutar (između ostalih i) Arsenaultovog⁴⁷ "izvršnog akcijskog modaliteta" (akcijskim modalitetima bilo bi uputno pristupiti kao svojevrsnim videoigračim ekvivalentima filmskim rodovima) kao onog modaliteta obilježenog opetovanim "testiranjem" igračevih senzorno-motoričkih vještina, odnosno definirati kao žanr čije temeljno razlikovno obilježje predstavlja uporaba *stealth* mehanika u funkciji primarnih igračih mehanika te, shodno tome, premještanje fokusa s, ugrubo govoreći, "akcije" (koja se nalazi u fokusu svih ili barem većine drugih žanrova unutar izvršnog akcijskog modaliteta) na izbjegavanje sukoba s umjetnom inteligencijom.

Nakon toga valjalo bi spomenuti i tzv. *strand*⁴⁸ žanr (ili podžanr, ako bismo navedeni bili skloni tumačiti u kontekstu čuvenog "akcijsko-avanturističkog" žanra čije je postojanje generalno prihvaćeno kao neosporno, ali koji je veoma upitno definiran) kojem bi, s jedne strane, bilo moguće pristupiti kao još jednom specifičnom otklonu unutar izvršnog akcijskog modaliteta, ali s druge također i kao tek potencijalnom žanru ili podžanru (zametku žanra?) jer dotični, naime, broji tek jednu videoigru (*Death Stranding*). Ipak, premda bi *strand* žanr/podžanr u trenutku pisanja ovog rada bilo praktički nemoguće adekvatno klasificirati s obzirom na primarnost partikularnih igračih mehanika, korisnim se čini istaknuti barem tri – lako moguće i ključna – ludička elementa: iznadprosječno razrađenu mehaniku kretanja/balansiranja tereta, usmjerenost na dostavljanje paketa te – možda i ponajviše - postojanje atipične socijalne komponente koja se manifestira putem asinkroničnog *multiplayera* (na važnost potonje upućuje i sam autor).⁴⁹

Što se tiče podžanrova koje bismo s nešto većom sigurnošću mogli odrediti kao takve, valjalo bi ukazati na *MGS: PW* te *MGSV: TPP* koji bi se poradi paralelne implementacije kako *stealth*, tako i onih igračih mehanika na kakve obično nailazimo u tzv. simulacijsko/menadžerskom žanru (u navedenim naslovima konkretno: izgradnja i upravljanje vojnom bazom, regrutacija novih

⁴⁶ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 77

⁴⁷ D. Arsenault, "Action", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 227-228

⁴⁸ C. Petit, "Look Out Hideo Kojima, Someone Else Is Making A Strand Game", *Kotaku*, 13.09.2021., <https://kotaku.com/look-out-hideo-kojima-someone-else-is-making-a-strand-1847664001> (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁴⁹ H. Kojima, *The Creative Gene*, SAD, VIZ Media, LLC, 2021., str. 357-358

članova, razvoj novih tehnologija i slično) nalazili na granici prethodno spomenutog izvršnog te strateškog (u potonjem naglasak biva stavljen na kognitivne vještine)⁵⁰ akcijskog modaliteta, odnosno koje bi pripadale podžanru (unutar krovnog *stealth* žanra) za koji sam autor predlaže uporabu termina *tactical espionage operation*.

Također, valjalo bi uputiti i na videoigre *Policenauts* te *Snatcher* koje bi primarno pripadale rezolucijskom izvršnom modalitetu (kao onom modalitetu kojem pripadaju "avanturistički" te srodni mu žanrovi), a sekundarno, pak, izvršnom akcijskom modalitetu, odnosno kojima bi, s obzirom na sintezu primarnih igračih mehanika (inače izvorno japanskog) žanra vizualne novele (npr. *multiple-choice menu*,⁵¹ tj. interakcija putem izbornika s više mogućih odabira) te tzv. *light gun shooter* podžanra na čije postojanje, znakovito, upućuju i recenzenti poput Parkina⁵² i Mackeyja,⁵³ možda i najsretnije bilo klasificirati kao pripadnice specifičnog, premda trenutačno još uvijek neimenovanog, podžanra vizualnih pripovijesti (*visual novel shooter?*).

3.2. O igračim mehanikama

Uzimajući u obzir nepostojanje široko prihvaćene definicije pojma "igraće mehanike" (a unatoč činjenici da je riječ o jednom od središnjih ludičkih elemenata), prije osvrta na dotične valjalo bi napomenuti kako će se prilikom analize koristiti Sicartova definicija, ali i kategorizacija igračih mehanika.

Prema Sicartu,⁵⁴ igraće mehanike moguće je definirati kao metode kojima se igrači koriste u svrhu ostvarivanja interakcije s virtualnim svijetom/svijetom videoigre, a bilo bi ih moguće kategorizirati kao a) primarne (tzv. *core* mehanike kojima se "idealni igrač" izravno i opetovano koristi u svrhu savladavanja izazova, tj. igranja videoigre) te b) sekundarne (također *core* mehanike, ali one koje "olakšavaju" igračevu interakciju s videoigrom te kojima se dotični koristi

⁵⁰ D. Arsenault, "Action", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 227-228

⁵¹ C. Fernández-Vara, "Adventure", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 233

⁵² S. Parkin, "Policenauts", *Eurogamer*, 2010., <https://www.eurogamer.net/articles/policenauts-review> (pristupljeno: 25.02.2022.)

⁵³ B Mackey, "Policenauts and Hideo Kojima's Adventure Game Roots", *IUP.com*, <http://www.iup.com/features/policenauts-hideo-kojima-adventure-game.html> (pristupljeno: 26.02.2022.)

⁵⁴ M. Sicart, "Defining Game Mechanics", *Game Studies*, vol. 8., br. 2, 2008., <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (pristupljeno: 19.03.2022.)

ili sporadično ili u kombinaciji s primarnim mehanikama). Isto tako, valjalo bi uputiti i na koncept "složenih" (*compound*) igračih mehanika (kompleksne mehanike koje se sastoje od određenog broja međusobno povezanih te jednostavnih, nazovimo ih, podmehanika). Također, valjalo bi napomenuti i da Sicart ostavlja otvorenom mogućnost postojanja igračih mehanika koje je nemoguće adekvatno kategorizirati te upućuje na činjenicu da nije riječ o rigidnim kategorijama, pa se tako određene sekundarne mehanike tijekom interakcije s videoigrom mogu prometnuti u primarne, određene primarne mehanike ovisno o okolnostima ponekad mogu i privremeno "iščeznuti" iz videoigre itd.

U kontestu analizirane građe valjalo bi uputiti na nekoliko igračih mehanika koje autor opetovano implementira, a koje bi bilo moguće okarakterizirati kao primarne te, s obzirom na to da se sastoje od većeg broja međusobno komplementirajućih podmehanika, složene. Drugim riječima, valjalo bi još jednom istaknuti *stealth* mehaniku, a koja se (ovisno o konkretnom naslovu) sastoji od većeg broja podmehanika kao što su sustav zaklanjanja (*cover system*), ograničena perceptivnost umjetne inteligencije, "faze uzbune" (*alert phase*, a tijekom koje se, između ostalog, povećava vjerojatnost detekcije igrivog lika od strane umjetne inteligencije), repetitivnih uzoraka kretanja neigrivih likova i tako dalje; zatim mehaniku pucanja (*shooting mechanics*), a koja se pojavljuje u svim analiziranim videoigramama; zatim mehaniku borbe prsa o prsa (*hand-to-hand combat mechanics*), zatim popriličnu očiglednu, ali fundamentalnu mehaniku kretanja; te onu mehaniku - na koju upućuju i Stamenković i drugi⁵⁵ te Green⁵⁶ - koju bismo (provizorno) mogli označiti i kao "nenasilnu" mehaniku (Stamenković i drugi koriste termin *non-violent game mechanics*), a koja bi se odnosila na mogućnost nesmrtonosne eliminacije neigrivih likova (npr. uporabom pištolja za uspavlivanje), kao i na mogućnost izbjegavanja konfrontacije s umjetnom inteligencijom (dotičnu bi mehaniku svakako bilo moguće protumačiti i kao kombinaciju određenih podmehanika drugih upravo spomenutih mehanika), a koje se pojavljuju u deset od dvanaest analiziranih naslova.

⁵⁵ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 21

⁵⁶ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str. 19-21

Također, valjalo bi ukazati i na postojanje još barem jedne složene mehanike koja se pojavljuje u svim analiziranim videoigramama, a čija se kategorizacija u smislu njene primarnosti ili sekundarnosti pokazuje problematičnom (ponekad ju je, naime, moguće koristiti samostalno, ponekad tek u kombinaciji s drugim primarnim mehanikama), odnosno postojanje izbornika koji otvara mogućnost korištenja raznoraznih objekata (*items*) u svrhu (olakšavanja) napredovanja kroz videoigru (primjerice, mogućnost uporabe detektora mina, termalnih naočala, plinske maske i sličnih predmeta u serijalu *MGS*).

Osim toga, valjalo bi se ukratko osvrnuti i na one igraće mehanike/podmehanike koje bismo, kao što je to već naznačeno ranije, istovremeno mogli okarakterizirati bilo kao tipične za Kojimu kao dizajnera, bilo kao atipične s obzirom na žanrovsku klasifikaciju videoigara u kojima se dotične pojavljuju i/ili sam medij videoigara ili oboje. S obzirom na činjenicu da je unutar autorova opusa moguće pronaći na desetke igračih mehanika/podmehanike koje bi bilo moguće definirati na upravo navedeni način, dostatnim se čini ukazati na nekolicinu, ali i uputiti na postojanje jednog podtipa ovakvih mehanika/podmehanike, tematski objedinjenog isticanjem psihofizičkog aspekta igrivih likova.

U ovom smislu moguće je istaknuti postojanje poprilično razrađenog sustava prilagođavanja/unaprijeđivanja vatrenog oružja u *MGSV: TPP*, *MGS: PW* te, posebice, *MGS4: GotP* (*weapon customization*), a na kakav inače ne nailazimo u *stealth* žanru - uz izuzetak videoigre *Hitman: Blood Money* te pojedinih naslova serijala *Splinter Cell*, ali u kojima je ova mehanika bitno nerazrađenija. Moguće je, zatim, ukazati i na funkcije određenih mehanika/podmehanike u kontekstu tzv. *boss battle* segmenata kao što su, primjerice, snajperski duel s The Endom (*MGS3: SE*) tijekom kojeg će se potonji skrivati od igrača/igrivog lika, ali i povremeno zaspati; sukob s Fatmanom (*MGS2: SoL*) koji će podrazumijevati paralalne detekcije te deaktivacije plastičnog eksploziva razasutog po njegovu poprištu; ili sukob s Laughing Octopus (*MGS4: GotP*) tijekom kojeg će se potonja također – istina, tek povremeno - skrivati od igrača/igrivog lika i slično, ali pritom također primijetiti i da je šire specifičnosti dizajna navedenih segmenata i inače moguće tumačiti kao tipičan za Kojimu.

Isto tako, nužno je ukazati i na mehaniku nerazdvojivu od fiktivnog sustava za komunikaciju (*Codec*) koji se pojavljuje u većini autorovih videoigara te koja se, između ostalog, počesto koristi i u savjetodavnom svojstvu, odnosno u slučaju da je igrač/igrivi lik naišao na neku

trenutačno mu nepremostivu prepreku u virtualnom svijetu, a bilo bi moguće uputiti i na niz drugih mehanika kao što su to, primjerice, (tajne) podmehanike sadržane u *MGSV: TPP* unutar tzv. *FOB (Forward Operating Base)* mehanike, zatim mehanika razvoja/deaktivacije nuklearnog arsenala na koju upućuju i Brusseaux i drugi⁵⁷ te Papale i François,⁵⁸ a koja se teoretski aktivira u slučaju da svi igrači prisutni na određenom serveru odluče deaktivirati svoj nuklearni arsenal (usput, krajni je rezultat aktivacije "otključavanje" tzv. "tajnog završetka") ili, pak, čuvena (naravno, poradi svoje krajnje beskorisnosti) mehanika otapanja virtualnih kockica leda iz nekog razloga implementirana u *MGS2: SoL*.⁵⁹

Što se, pak, tiče atipičnih mehanika/podmehanika psihofizičkog predznaka, valjalo bi reći kako je riječ o mehanikama/podmehanikama koje se relativno često (pet od dvanaest videoigara) pojavljuju u autorovu opusu i to prvenstveno u sekundarnom svojstvu, odnosno o mehanikama/podmehanikama koje Kojima običava upotrebljavati u svrhu simulacije zdravstvenog stanja igrivog lika.

U *MGS4: GotP* tako bi valjalo istaknuti mjerac psihe (*psyche gauge*) koji se koristi kao indikator psihološkog stanja igrivog lika na koje negativno utječu kako produljeni boravak u ratnoj zoni, tako i drugi stresori, a izloženost kojima može rezultirati smanjenom borbenom spremnošću (primjerice, otežati ciljanje), ali svakako i implementaciju, nazovimo ih, "staračkih boljki" – prvenstveno pojavu boli u leđima u slučaju da igrivi lik previše vremena provede u čučućem (*crouching*) položaju. U videoigri *Death Stranding*, s druge strane, mehaniku uriniranja⁶⁰ (koju je, jasno, moguće iskoristiti samo ako je igrivi lik prethodno konzumirao tekućinu), a koju je, između ostalog, moguće koristiti za odbijanje napada stanovitih neigrivih likova (*BT*) te izradu granata, dok je u *MGS* i *MGS2: SoL* prisutna podmehanika obolijevanja igrivih likova od prehlade (primjerice, u slučaju dužeg izlaganja nepovoljnim vremenskim uvjetima) te, shodno tome,

⁵⁷ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 81

⁵⁸ L. Papale i R. François, "I am Big Boss, and you are, too...": Player identity and agency in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain", *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 2019., <https://www.gamejournal.it/i-am-big-boss-and-you-are-too-player-identity-and-agency-in-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain/?p=3920> (pristupljeno: 02.03.2022.)

⁵⁹ S: Murray, "Gaming Detail: Metal Gear Solid 2's Ice Cubes Actually Melt", *TheGamer*, 15.06.2020., <https://www.thegamer.com/gaming-detail-metal-gear-solid-2-ice-cubes-melt/> (pristupljeno: 10.05.2022.)

⁶⁰ J. Faulkner, "How to pee in Death Stranding and what it's used for", *Gamerevolution*, 23.10.2021., <https://www.gamerevolution.com/guides/614278-death-stranding-how-to-pee-uses> (pristupljeno: 05.05.2022.)

liječenja (uporabom lijekova), a pojava čijih simptoma poput kihanja ili kašlja može rezultirati detekcijom igrivog lika od strane umjetne inteligencije.

Konačno, u *MGS3: SE*, kako na to upućuju i Brusseaux i drugi,⁶¹ implementirano je više mehanika/podmehanika psihofizičkog predznaka kao što su (međusobno komplementarni) "mjerač izdržljivosti" (*stamina gauge*) te "sustav tretiranja ozljeda" (*injury-and-treatment system*) koji se koriste u svrhu praćenja, odnosno manipuliranja zdravstvenim stanjem igrivog lika (dotični se, primjerice, može onesvijestiti u slučaju izgladnjivanja, povratiti u slučaju konzumiranja otrovne flore i faune, potencijalne ozljede potrebno je sanirati itd.), a uz koje bi svakako bilo moguće uputiti i na postojanje sekundarnih, nazovimo ih, mikromehanika kao što je, primjerice, ona privikavanja očiju na tamu. Naime, ukoliko igrivi lik određeni vremenski period provede u tami njegove će se oči početi privikavati na istu, a što će pripomoći igračevoj orijentaciji u virtualnom svijetu.

3.3. O igračim pravilima te sinergiji ludičkih i neludičkih elemenata

Igraća pravila (*game rules*), a kako na to upućuju Egenfeldt-Nielsen i drugi⁶² pozivajući se pritom na Frascu, moguće je podijeliti na dvije kategorije: a) međuodnosna pravila (*interplay rules*) koja definiraju odnose i svojstva između raznih ludičkih elemenata prisutnih u videoigri te b) evaluacijska pravila (*evaluation rules*) a koja određuju koje će pojave (mogli bismo reći i ponašanja ili tipovi interakcija) unutar virtualnog svijeta biti "nagrađene", odnosno "kažnjene".

U kontekstu Kojimina opusa (a zanemarujući prvu kategoriju s obzirom na opseg analize) valjalo bi ukazati na evaluacijska pravila eksplicitno prisutna u većini analiziranih (osam od dvanaest) videoigara i to počesto u vrlo arkadnoj "maniri", tj. više ili manje nalik na klasični *game score*. U videoigramama koje pripadaju franšizi *MGS* (izuzev naslova *Metal Gear* i *MG2: SS* čije izvorne verzije nisu sadržavale evaluacijska pravila) igrač, naime, po završetku istih biva vrednovan na temelju većeg broja parametara (npr. ovisno o tome koliko je puta koristio mogućnost snimanja pozicije, koliko je neigrivih likova odlučio eliminirati umjesto onesposobiti, koliko mu je vremena

⁶¹ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 355

⁶² S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, J. i S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, SAD, Routledge, 2008., str. 101

bilo potrebno da dođe do završetka, koliko je puta bio detektiran od strane umjetne inteligencije itd.) odnosno u skladu sa svojim igračim statistikama (*game statistics*), a zatim i ocijenjen (*codename*) te potencijalno (ukoliko je videoigru završio, a da pritom nije bio detektiran od strane umjetne inteligencije, ukoliko je sve neigrive likove koje je tijekom igranja susreo onesposobio itd.) nagrađen nekim inače mu nedostupnim predmetom, vatrenim oružjem i slično. U videoigri *Death Stranding*, s druge strane, igrača se evaluira u pet kategorija (tj. na temelju vremenskog perioda unutar kojeg je ispunio prihvaćenu misiju, ukupne količine te stupnja oštećenosti tereta koji je dostavljao itd.), a zatim i nagrađuje (u sklopu implementiranih *RPG* mehanika) sukladno njegovim rezultatima, npr. ukoliko je igrač sklon dostavljanju velikih količina tereta igrivi lik s vremenom će sa sobom moći ponijeti još više tereta itd.

Osim navedenog, valjalo bi primijetiti i težnju autora za postizanjem, nazovimo sinergije ludičkih - u prvom redu igračih mehanika i podmehanika te (evaluacijskih) igračih pravila - i neludičkih elemenata (elemenata na narativnoj razini), a kao što je to vidljivo u, primjerice, videoigrama *MGS3: SE* (*survival* mehanike, a s obzirom na to da je jedna od podtema preživljavanje u divljini), *MGS4: GotP* (starosti igrivog lika biva pristupljeno kao otegotnoj okolini i na narativnoj razini), *Death Stranding* (jedna od centralnih tematskih preokupacija jest problem izolacije, a koji se, kako to ističe i Bose,⁶³ manifestira i u ranije spomenutoj socijalnoj komponenti, tj. putem asinkroničnog *multiplayera*), *MGSV:TPP* (također prethodno već spomenuta mogućnost deaktivacije nuklearnog arsenala, a s obzirom na sveprisutni antinuklearni sentiment) te, općenito, u cijeloj franšizi *MGS*, a u kojoj se antiratni, pacifistički sentiment opetovano razlaže i na narativnoj i na ludičkoj razini. Na ovo upućuju i Stamenković i drugi,⁶⁴

⁶³ M. Shivani Bose, "Video Game Movies (on Hideo Kojima's 'Death Stranding')", *Academia.edu*, https://www.academia.edu/59364585/Video_Game_Movies_on_Hideo_Kojimas_Death_Stranding (pristupljeno: 01.04.2022.), str. 1084-085

⁶⁴ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, str. 18 i 21 vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.)

Sicart⁶⁵ te Hayse⁶⁶ referirajući se na određeni *boss battle* segment u *MGS3: SE*, zatim Noon i Dyer-Witthford⁶⁷ itd.

3.4. O igrivim likovima, vizualnoj perspektivi te broju igrača

Prethodno više puta spomenute igrive likove (*player-character*) možda je i ponajbolje kategorizirati na način na koji to radi Aldred⁶⁸ pozivajući se pritom na Waggonera. Dotična, naime, igrive likove dijeli na agente i avatare, a pri čemu bi termin "avatar" označavao onaj tip igrivog lika koji, u užem smislu, valja protumačiti kao "igračevog reprezentanta u interaktivnom digitalnom prostoru" iliti kao "slabije" definiranog igrivog lika (tj. onog i onakvog igrivog lika čija fizička, ali obično i druga obilježja igrač može modificirati ovisno o svojim preferencama kao što je to često slučaj u, primjerice, *RPG* žanru); dok bi "agenta" valjalo protumačiti kao jasnije definiranog igrivog lika čiji fizički identitet, ali i druge karakteristike (obično) predstavljaju konstantu (npr. Lara Croft u franšizi *Tomb Raider* ili Leon Scott Kennedy u franšizi *Resident Evil*), odnosno kao videoigračeg ekvivalenta filmskim likovima. Shodno navedenoj kategorizaciji sve Kojimine igrive likove (primjerice, Gilliana Seeda u videoigri *Snatcher*, Sama Portera Bridgesa u videoigri *Death Stranding* ili Solida Snakea u serijalu *MGS*) valjalo bi definirati kao agente.

Prilikom razmatranja pojma perspektive, a u kontekstu medija, tj. u kontekstu onih segmenata koje bismo mogli označiti i kao "interaktivne" (nasuprot neinteraktivnim segmentima poput tzv. *cutsceneova*) valjalo bi, kako to radi i Sharp,⁶⁹ istaknuti kako je riječ o višeznačnom pojmu. Ipak, premda Sharp u svome tekstu upućuje na postojanje nekoliko tipova perspektive, zbog većeg broja razloga, odnosno činjenice da su neki od ponuđenih tipova neadekvatno definirani (npr. tzv. "igračeva perspektiva", a kako ju tumači Sharp, ovisi i o tome što igrač

⁶⁵ M. Sicart, *The Ethics of Computer Game*, SAD, MIT Press, 2009., str. 108

⁶⁶ M. Hayse, "Ethics", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 472

⁶⁷ D. Noon i N. Dyer-Witthford, „Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid', u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 78

⁶⁸ J. Aldred, "Characters", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 355-359

⁶⁹ J. Sharp, "Perspective", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 107

osjeća),⁷⁰ da jedan, uže gledano, ne pripada ludičkoj razini analize (tzv. "narativna perspektiva")⁷¹ i tako dalje, čini se uputnim zadržati se samo na onom tipu perspektive koju dotični naziva vizualnom perspektivom (*visual perspective* ili *view perspective*),⁷² a koju definira i kao onu perspektivu iz koje igrač vidi virtualni svijet/svijet videoigre. Navedenu perspektivu Sharp⁷³ dodatno dijeli s obzirom na lica, odnosno na perspektivu prvog lica (kada igrač virtualni svijet promatra kroz "oči" igriovog lika), perspektivu drugog lica (premda Sharp navodi dva primjera ovakve perspektive pritom, po svemu sudeći, "stapajući narativnu i ludičku razinu, posrijedi je praktički nepostojeća kategorija) te perspektivu trećeg lica (kada igrivi lik biva percipiran od strane igrača u kontekstu virtualnog svijeta).

S obzirom na izloženu podjelu valjalo bi istaknuti kako se u Kojiminu opusu ističe učestalost uporabe perspektive trećeg lica (npr. uporaba *top-down* perspektive, svojevrsnog videoigračeg ekvivalenta tzv. "ptičjoj" perspektivi, u videoigrama *Metal Gear, MG2: SS* ili *MGS*; uporaba "interaktivne" virtualne kamere u videoigrama *Death Stranding, MGSV: TPP, MGS4: GotP* itd.) i to u svojstvu primarne perspektive (naravno, ako bismo uveli podjelu na primarnu i sekundarnu perspektivu, a pri čemu bi primarnu perspektivu definirali kao onu koja se dominantno koristi u određenoj videoigri, a sekundarnu kao onu koja se koristi sporadično), dok se perspektiva prvog lica koristi tek kao sekundarna izuzev videoigara *Snatcher* i *Policenauts* u kojima se dotična, s obzirom na to da je jedina prisutna, koristi kao primarna.

Konačno, valjalo bi također ukazati i na činjenicu da su sve Kojimine videoigre - bilo primarno, bilo isključivo - namijenjene jednom igraču. Drugim riječima, sve potpadaju pod kategoriju *single-player* videoigara (tj. onih videoigara koje pretpostavljaju postojanje minimalno, a ponekad i isključivo, jednog igrača), premda bi ovdje valjalo istaknuti i sklonost implementaciji komplementarne *multiplayer*, odnosno *online* komponente. Potonje je, naime, slučaj u videoigrama *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (sadrži prvu inačicu *Metal Gear Online* komponente, a koja omogućava simultano sudjelovanje većeg broja igrača), *MGS4: GotP* (sadrži drugu inačicu *Metal Gear Online* komponente), *MGSV: TPP* (između ostalog, sadrži i treću inačicu *Metal Gear*

⁷⁰ isto, str. 114

⁷¹ isto, str. 109

⁷² isto, str. 111

⁷³ isto, str. 111-112

Online komponente) te, naravno, *Death Stranding* čije pojedine igraće mehanike (na koje je već upućeno ranije) snažno pretpostavljaju sudjelovanje većeg broja igrača.

3.5. O linearnosti narativne razine, strukturi te videoigrama progresije

Počevši od Juulove⁷⁴ binarne raspodjele videoigara koja pretpostavlja postojanje "videoigara progresije" (*games of progression* - videoigre primarno sastavljene od pojedinačnih, međusobno odijeljenih "izazova" koji se igraču izlažu "serijski", videoigre koje je moguće "završiti", obično sadrže i više ili manje izraženu narativnu razinu) te "videoigara emergencije" (*games of emergence* – videoigre u strukturalnom smislu primarno obilježene kombinacijom jednostavnih pravila, a čija "međuigra" dovodi do pojave zanimljivih i nepredvidljivih situacija) valjalo bi ustvrditi kako su sve Kojimine videoigre u svojoj suštini videoigre progresije.

Nakon toga, valjalo bi reći da premda narativ (naravno, polazeći od pretpostavke da su videoigre digitalna simulacija, a ne tekst) nije neophodan element videoigara kao medija, ukoliko određena videoigra sadrži narativni element isti je moguće kategorizirati, odnosno formalno odrediti s obzirom na njegovu funkciju na ludičkoj razini. Tringham⁷⁵ ističe postojanje devet tipova narativa od kojih većinu definira s obzirom na stupanj njihove interaktivnosti i/ili način na koji su dotični implementirani u širu strukturu videoigre u ludičkom smislu, a pri čemu bi iznimke činili "okvirni/uokvirujući" (*frame*) narativ kao onaj koji se nalazi izvan "okvira" same videoigre koju kontekstualizira, "utkani" (*embedded*) narativ kao onaj određen odnosom između fabule i sižea te "generativni" (*generative*) narativ kao onaj koji još uvijek postoji samo u teoriji, te istovremeno upućujući na činjenicu da većina videoigara istovremeno sadrži više vrsta narativa. Chandler,⁷⁶ s druge strane, upućuje na dva temeljna pristupa dizajnu narativa, odnosno na a) logocentričan dizajn (linearan, tj. prethodno visoko strukturiran od strane dizajnera) te b) mitocentričan dizajn (nelinearan, dizajner u većoj mjeri prepušta kontrolu igraču)⁷⁷ te uvodi koncept stupnjevanja strukture narativa na osi logocentrično-mitocentrično.

⁷⁴ J. Juul, "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression", *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ur. Mäyrä, F., Finska, Tampere University Press, 2002., <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (pristupljeno: 21.04.2022.)

⁷⁵ N. Tringham, *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015., str. 22-28

⁷⁶ R. Chandler, *Game writing handbook*, SAD, Charles River Media, 2007., str. 102

⁷⁷ isto, str. 108

Imajući u vidu navedeno, Kojimin pristup dizajnu narativa valjalo bi ocijeniti kao izrazito logocentričan. Gotovo sve Kojimine videoigre u narativnom bi smislu valjalo kategorizirati kao (primarno) linearne ili kao one u kojima "radnja napreduje u više-manje pravocrtnoj maniri od početka do kraja",⁷⁸ odnosno kao one u kojima igrač ne uspostavlja kontrolu nad tijekom narativa. Ovdje bi stanovite izuzetke, a isključivo s obzirom na stupanj interaktivnosti narativa, činile videoigre *MGS* (sadrži jednu instancu u kojoj igračevo djelovanje utječe na tijek narativa) te *MGSV: TPP* (također sadrži jednu instancu u kojoj igračev odabir utječe na tijek narativa, kao i već više puta spominjanu mogućnost deaktivacije nuklearnog arsenala), premda bi narativ u dotičnima i dalje valjalo označiti kao primarno neinteraktivan (tj. linearan, a ne multilinearan).⁷⁹

Što se, pak, tiče ukaza vezanih za strukture Kojiminih videoigara na ludičkoj razini korisno je, prije svega, uputiti na Newmana⁸⁰ te istaknuti činjenicu da su videoigraće strukture općenito veoma slabo istraženo te, shodno tome, veoma slabo shvaćeno područje i to zbog velikog broja neadekvatno definiranih faktora, a koje bi bilo nužno uzeti u obzir prilikom razmatranja neke partikularne videoigraće strukture. Primjerice, povijesno gledano (ali, ovo, uostalom, vrijedi i danas) struktura hipotetske videoigre mogla bi ovisiti o postojanju ovih ili onih tehnoloških ograničenja; zatim o postojanju ili nepostojanju narativnog elementa te načinu/načinima njegove implementacije; zatim o tome na koji je način prostorno koncipiran virtualni svijet, odnosno s obzirom na prirodu njegove potencijalne razdiobe (virtualni svijet u ovom smislu provizorno bismo mogli definirati kao cjelovit ili, pak, kao podijeljen na *levele*⁸¹ te, moguće, *podlevele*), s obzirom na omjer te raspored interaktivnih te neinteraktivnih segmenata jer, kako to ističe i Newman,⁸² videoigre nisu „konzistentno” interaktivan medij.

Ipak, u Kojiminu slučaju moguće je primijetiti generalnu tendenciju segmentiranja virtualnih svjetova (npr. *MGS2: SoL*, *Snatcher*, *MGS: PW*, *Policenauts*, *MGS3: SE...*), ali, s obzirom na posljednje dvije/tri videoigre (tj. *MGSV: GZ*, *MGSV: PP* i *Death Stranding*), također i tendenciju okretanja *open world* dizajnu. Međutim, u ovom smislu stanoviti problem predstavlja činjenica da je sam pojam *open world* praktički nedefiniran, tj. ponekad ga se tumači kao igraču

⁷⁸ N. Tringham, *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015., str. 22

⁷⁹ isto, str. 23

⁸⁰ J. Newman, *Videogames*, SAD, Routledge, 2004., str. 71

⁸¹ M. Picard, "Levels", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 99

⁸² J. Newman, *Videogames*, SAD, Routledge, 2004., str. 71 i 75

mehaniku,⁸³ ponekad s obzirom na površinu virtualnog svijeta,⁸⁴ ponekad nasuprot tzv. „linearnom” dizajnu kao još jednom pojmu koji nije adekvatno definiran i tako dalje. Također, ovdje bi valjalo ukazati i na autorovu tendenciju segmentacije na poglavlja (*chapter*), činove (*act*), epizode (*episode*) i/ili misije (*mission*) koja je na različite načine prisutna u većini odabranih naslova. Tako, primjerice, u videoigrama *MGS4: GotP* te *MGS2: SoL* poglavlja, a kako to stiču i Brusseaux i drugi,⁸⁵ označavaju i „smjenu” *levela* i „smjenu” na narativnoj razini, baš kao i u videoigrama *Policenauts* i *Snatcher* (u kojima su, a ovisno o „aktivnom” poglavlju, igraču dostupne/nedostupne određene lokacije); dok je u videoigri *MGS3: SE* prisutna podjela na „misije”, a koja označava i „smjenu” na narativnom planu i „smjenu” *levela* (ukoliko bismo virtualni svijet u navedenoj bili skloni podijeliti na dva *levela* sastavljena od većeg broja *podlevela*); a u videoigrama *MGSV: TPP* te *Death Stranding*, pak, prisutna je podjela na poglavlja/epizode i misije, tj. na činove i epizode/misije.

Nadalje, u kontekstu gore spomenutih interaktivnih (tj. onih tijekom kojih igrač ima kontrolu nad igrivim likom) i neinteraktivnih (generalno govoreći, *cutsceneovi*, ali u slučaju Kojime počesto i prethodno već spomenuti *Codec* segmenti) segmenata, valjalo bi istaknuti i kako je u dotičnog zapravo ispravnije govoriti o interaktivnim, neinteraktivnim te - definirajmo ih, još jednom, provizorno - nisko interaktivnim segmentima, a s obzirom na to da je tijekom većine neinteraktivnih segmenata igraču ostavljena mogućnost ostvarivanja određenog stupnja te, počesto, i tipa interaktivnosti o kojoj će biti riječi u narednim podnaslovima. Nakon toga valjalo bi reći i da Kojimu kao autora (posebice izraženo u franšizi *MGS*, izuzev nastavaka *MGSV: TPP* te *MGSV: GZ*) obilježava i sklonost izdašnoj (nekonvencionalnoj) uporabi neinteraktivnih (i nisko interaktivnih) segmenata duljeg trajanja, a na koju upućuju i Higgin,⁸⁶ Boluk i Lemieux,⁸⁷ Yap i

⁸³ A. D'Argenio, „Open Worlds: The Mechanic That Defined A Decade”, *Gamer Terra*, 14.02.2022., <https://www.gamerterra.com/news/open-worlds-mechanic-defined-decade/> (pristupljeno: 05.05.2022.)

⁸⁴ *Codex Gamicus*, "Open-world video games", https://gamicus.fandom.com/wiki/Open-world_video_games (pristupljeno: 20.04.2022.)

⁸⁵ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 365

⁸⁶ T. Higgin, “'Turn the Game Console off Right Now!' War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2'”, u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 253

⁸⁷ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 134

drugi.⁸⁸ Također, valjalo bi primijetiti i autorov transmedijalni pristup neinteraktivnim segmentima, odnosno tendenciju uporabe dokumentarnog filma (*MGS*, *MGS2: SoL* itd.), animirane filmske građe u *anime* stilu (*Policenauts*, *Snatcher*) na koju u kontekstu pojedinih naslova upućuju i Hutchinson⁸⁹ te Stamenković i drugi,⁹⁰ animiranog stripa u *manga* stilu (*MGS: PW*) te dokumentarnih fotografija (*Policenauts*), a paralelno s dominantnim načinom realizacije neinteraktivnih segmenata u kontekstu medija, tj. klasičnim *cutsceneovima* obavezno izvedenima putem tzv. *in-engine* metode.⁹¹

Konačno, a što se tiče strukture interaktivnih segmenata, u Kojime je, kako na to (opet) upućuju Brusseau i drugi, moguće primijetiti i postojanje „strukturalnih repeticija” gdje se posebno ističe korištenje tzv. *set-piece*-ova. Dotične bi bilo moguće provizorno definirati kao one interaktivne segmente koji se iz ovog ili onog razloga nalaze izvan „okvira” dominantnog *gameplayja*⁹² te primijetiti primarno u kontekstu serijala *MGS* - npr. igraču „nametnute” akcijske sekvence u *MGS*, *MGS2: SoL*, *Metal Gear* itd., segment s plivanjem u *MGS2: SoL*, segmenti s prerašavanjem u *MGS3: SE* te *MGS4: GotP*, segmenti interogacije u *MGS*, *MGS2: SoL*, *MGS3: SE* i slično. Isto tako, valjalo bi još jednom uputiti i na *boss battle* segmente, a koje autor, kako to ističe Newman⁹³ u kontekstu videoigre *MGS*, koristi u svrhu „zaokruživanja” (tj. kao „kontrolirani klimaks”) interaktivnog segmenta (dotični segmenti prisutni su u deset od dvanaest analiziranih videoigara).

⁸⁸ C. M. Yap, S. Kashihara i S. Yamaguchi, "Establishing Literary Merit in 'Metal Gear Solid': A close critical reading", *Proceedings of the International Academic Conference on Meaningful Play*, 2012., https://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 6-7

⁸⁹ R. Hutchinson, "Fukasaku Kinji and Kojima Hideo Replay Hiroshima: Atomic Imagery and Cross-Media Memory", *Japanese Studies*, vol. 39, br. 2, 2019., https://www.academia.edu/39682455/Fukasaku_Kinji_and_Kojima_Hideo_Replay_Hiroshima_Atomic_Imagery_and_Cross-Media_Memory (pristupljeno: 02.04.2022.), str. 9

⁹⁰ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 30

⁹¹ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 479

⁹² G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Velika Britanija, Wiley-Blackwell, 2009., str. 86; M. Caracciolo, "Playing 'Home': Videogame Experiences between Narrative and Ludic", *Narrative*, vol. 23, br. 3, SAD, Ohio State University Press, 2015., <https://www.jstor.org/stable/24615551> (pristupljeno: 09.03.2022.), str. 232

⁹³ J. Newman, *Videogames*, SAD, Routledge, 2004., str. 77-78

4. Kojima kao videoigraći scenarist

Premda narativnu (tj. narativno-tematsku) razinu ili, možda je bolje reći, narativni element ne bi valjalo protumačiti kao jedan od konstitutivnih elemenata medija, ipak bi valjalo uputiti na važnost dotičnog u kontekstu autorova opusa, a kako to čini i Youngblood⁹⁴ napominjujući kako je serijal *MGS* u gotovo jednakoj mjeri "slavan" kako zbog svojih igračih mehanika, tako i zbog svoje "neobuzdano ambiciozne" pripovjedne "uobraženosti". Nakon toga valjalo bi se osvrnuti i na Carraciolu⁹⁵ tezu kako se "čak i u onim videoigrama koje sadrže narativni dizajn" sam narativ običava koristiti tek kao "reprezentacijski okvir – ili 'afektivna udica'" te ustvrditi kako bi Kojimine videoigre predstavljale primjere otklona u odnosu na ovakvo shvaćanje funkcije narativnog elementa.

Uz to, valjalo bi uputiti i na autore poput Noona i Dyer-Witheforda⁹⁶ koji ističu "legendarnu" kompleksnost zapleta prisutnih u serijalu *MGS*, a koje bi bilo "nemoguće sažeti bez falsificiranja iskustva igranja"; Halla⁹⁷ koji ističe "oralno-literarnu kvalitetu" navedenog serijala; Tringham⁹⁸ koji osvrćući se na *MGS4: GotP* ističe pripovjednu "zapetljanost" koju je "nemoguće opisati" ("as to defy description"); ili, još jednom, Youngblooda⁹⁹ koji u jednom dijelu teksta iznosi zaključak kako bi već i "pokušaj objašnjavanja" šireg narativnog okvira ("overarching 'Metal Gear Solid' plotline") valjalo protumačiti kao "recept za katastrofu". S ciljem izbjegavanja navedene katastrofe, ali i s obzirom na to da je kompleksnost narativnog elementa sveprisutna pojava u kontekstu autorova opusa, valjalo bi reći kako će se analiza dotičnog elementa zadržati, u prvom

⁹⁴ J. Youngblood, "I Wouldn't Even Know the Real Me Myself": Queering Failure in 'Metal Gear Solid 2', *Queer Game Studies*, ur. Ruberg, B. i Shaw, A., SAD, University of Minnesota Press, 2017., <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.24> (pristupljeno: 17.03.2022.), str. 233

⁹⁵ M. Caracciolo, "Playing 'Home': Videogame Experiences between Narrative and Ludic", *Narrative*, vol. 23, br. 3, SAD, Ohio State University Press, 2015., <https://www.jstor.org/stable/24615551> (pristupljeno: 09.03.2022.), str. 233

⁹⁶ Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 80

⁹⁷ C. Hall, "Language Danger: Metal Gear Solid V and the Weaponization of English", *International Journal of Transmedia Literacy*, 2018., https://www.academia.edu/40327759/Language_Danger_Metal_Gear_Solid_V_and_the_Weaponization_of_English (pristupljeno: 10.03.2022.), str. 76

⁹⁸ N. Tringham, *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015., str. 306

⁹⁹ J. Youngblood, "I Wouldn't Even Know the Real Me Myself": Queering Failure in 'Metal Gear Solid 2', *Queer Game Studies*, ur. Ruberg, B. i Shaw, A., SAD, University of Minnesota Press, 2017., <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.24> (pristupljeno: 17.03.2022.), str. 214

redu, na isticanju žanrovskih te podžanrovskih preferencija u vidu sekundarnih žanrovskih klasifikacija, nekolicine općih obilježja te dominantnih tematskih preokupacija.

4.1. O sekundarnim (pod)žanrovima te općim obilježjima

Znanstvenu fantastiku, žanr koji će sam autor¹⁰⁰ označiti kao "medij stvoren za slanje poruke upozorenja preko nacionalnih i generacijskih granica", valjalo bi istaknuti kao žanr kojem, uostalom, i pripada cjelokupna analizirana građa, a potom i uputiti na podžanrovsku klasifikaciju selektiranih naslova, odnosno na tehnotriler kao hibridni žanr kojem, kako to ističe i Tringham,¹⁰¹ pripada serijal *MGS* te *cyberpunk*, a kojem pripadaju videoigre *Snatcher* i *Policenauts*. Također, ovdje valja istaknuti i kako će, primjerice, Parkin¹⁰² *Policenauts* odrediti primarno kao triler, dok će Hopper¹⁰³ *Snatcher* odrediti kao "znanstvenofantastičnu detektivsku priču".

Ukoliko bismo, pak, pokušali pobliže odrediti nekolicinu sveprisutnih obilježja autora na narativnoj razini valjalo bi istaknuti kako Kojima "gravitira" ka distopiji kao, kako će to istaknuti McHale,¹⁰⁴ dominantnijem polu u kontekstu znanstvenofantastičnog žanra i to distopiji onoga tipa koji Pérez-Latorre¹⁰⁵ kategorizira kao "kritičku distopiju" (tj. kao distopijski "model" u kojem je sadržana mogućnost pozitivne izmjene postojećeg stanja), a s obzirom na to da se gotovo svi autorovi distopijski svjetovi nalaze ili u stanju postapokalipse (tj. u slučaju videoigara *Death Stranding* i *Snatcher*) ili, počesto galopirajuće, predapokalipse (npr. *MGS2: SoL*, *MGSV: TPP*, *MGS*, *MGS: PW*, *MGS4: GotP* itd.), odnosno da istima mahom prijete opasnost od, kako će to McHale¹⁰⁶ sročiti, "apokaliptičnog sloma".

¹⁰⁰ H. Kojima, *The Creative Gene*, SAD, VIZ Media, LLC, 2021., str.99-100

¹⁰¹ N. Tringham, *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015., str. 304

¹⁰² S. Parkin, "Policenauts", *Eurogamer*, 2010., <https://www.eurogamer.net/articles/policenauts-review> (pristupljeno: 25.02.2022.)

¹⁰³ B. Hopper, "Great Games – Snatcher", *IUP.com*, 2001., <https://web.archive.org/web/20111021214258/http://www.gamecritics.com/great-games-snatcher> (pristupljeno: 11.03.2022.)

¹⁰⁴ B. McHale, *Postmodernist Fiction*, Velika Britanija, Methuen & Co. Ltd., 1987., str. 61

¹⁰⁵ Ó. Pérez-Latorre, "Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession", *Game Studies*, vol. 19, br. 3, 2019., <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre> (pristupljeno: 04.03.2022.)

¹⁰⁶ B. McHale, *Postmodernist Fiction*, Velika Britanija, Methuen & Co. Ltd., 1987., str. 67

Nadalje, valjalo bi primijetiti i kako su narativi u Kojime – opet, sukladno podžanrovskim određenjima (tehnotriler¹⁰⁷ i *cyberpunk*, a na što upućuju i Nicol¹⁰⁸ te Tatsumi¹⁰⁹) – mahom (izuzetke bi činili *MGS3: SE*, *MGSV: GZ*, *MGSV: TPP* i *MGS: PW*) vremenski smješteni u blisku (npr. *Metal Gear*, *MG2*, *MGS* itd., a s obzirom na godine nastanka navedenih videoigara) ili relativno blisku budućnost (*Snatcher*, *Death Stranding* i *Policenauts*), a pri čemu bi kao dominantni "model izmještanja"¹¹⁰ valjalo uzeti kategoriju "buduće povijesti", počesto i u kombinaciji s "alternativnom poviješću". Primjerice, *MG2: SS* vremenski je smješten u 1999. godinu ili u onodobnu blisku budućnost, međutim s obzirom na činjenicu da je *MGS* izašao 1998. godine, "buduća povijest" prethodnog nužno je "metamorfzirala" u "alternativnu povijest".

Nadovezujući se na upravo rečeno, valjalo bi istaknuti i postmodernističku (naime, zbog sadržavanja određenih elemenata koje kao takve tumači i McHale,¹¹¹ tj. kontradiktiranja "službene povijesti", anakronizama i slično) "premreženost" elemenata historijske fikcije i historijske faksije te istu protumačiti kao još jedno od ključnih obilježja Kojime kao autora. Osim toga, na dotičnu u kontekstu serijala *MGS* upućuju i Noon te Dyer-Witheford¹¹² ističući pritom korelacije između fiktivne "Ostavštine Filozofa" i povijesnih događaja poput Kubanske krize, afere Watergate, građanskog rata u Mozambiku, invazije Iraka itd., zatim Stamenković i drugi,¹¹³ Green¹¹⁴ (osvrćući se pritom na *MGSV: TPP* i *MGSV: GZ* te uspoređujući fiktivnu vojnu bazu "Camp Omega" sa zloglasnom američkom vojnom bazom u Guantanamu), Brusseaux i drugi¹¹⁵ itd.

¹⁰⁷ SFE – SF Encyclopedia, "Technotriller", 2015., <https://sf-encyclopedia.com/entry/technotriller> (pristupljeno: 07.03.2022.)

¹⁰⁸ B. Nicol, *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction (Cambridge Introductions to Literature)*, Velika Britanija, Cambridge, 2009., str. 167

¹⁰⁹ T. Tatsumi, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America (Post-Contemporary Interventions)*, SAD, Duke University Press, 2006., str. 44

¹¹⁰ B. McHale, *Postmodernist Fiction*, Velika Britanija, Methuen & Co. Ltd., 1987., str. 61

¹¹¹ isto, str. 90

¹¹² Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 82

¹¹³ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 39-40

¹¹⁴ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str.27-28 i 41

¹¹⁵ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str.113-114

Uz to, trebalo bi uputiti i na Kojiminu tendenciju uporabe konvencija koje prvenstveno pripisujemo žanru fantastike (kako to ističu Abrams¹¹⁶ i McHaleb,¹¹⁷ žanru srodnom znanstvenoj fantastici), a koja se manifestira u većini odabrane građe, odnosno u videoigri *Death Stranding* (primjerice, postojanje tzv. "Plaža" na kojima obitavaju mrtvi/neživi) i serijalu *MGS*. Na ovo, između ostalih, upućuju i Green¹¹⁸ (konkretno, postojanje likova s nadljudskim sposobnostima kao što su to Man on Fire ili Floating Boy u *MGSV: TPP*) i Boluk te Lemieux¹¹⁹ koji će *MGS3: SE* okarakterizirati i kao "magični napad na zapadni špijunski žanr".

Konačno, nužnim se čini istaknuti i generalnu prisutnost humorističnog elementa kao svojevrsnog kontrapunkta, uvjetno govoreći, dominantno ozbiljnom te ponekad podosta turobnom (ozbiljno, dakako, ne znači nužno isto što i realistično, lišeno stereotipa ili melodrame) diskursu, a koji će, primjerice, Noon i Dyer-Witthford¹²⁰ opisati kao "vodviljski", "apsurdan" te "nadrealan", Brusseaux i drugi¹²¹ u kontekstu serijala *MGS* kao tipično "japanski", Navarro-Remesal¹²² kao "ekscentričan", a koji bi istovremeno bilo moguće odrediti i kao parodičan te (počesto) skatološki (Brusseaux i drugi,¹²³ primjerice, ističu dijalog između Snakea i Siginta u kojem potonji prepričava noćnu moru u kojoj ga proganja ogroman izmet). Također, valjalo bi primijetiti i da se humor u Kojime ne manifestira samo na narativnoj već također i na ludičkoj razini što, između ostalih, primjećuje i Green¹²⁴ ističući pritom igraču mehaniku defekacije konja prisutnu u *MGSV: TPP*, a putem koje se igraču otvara mogućnost "sabotiranja" oklopnih vozila kojima upravlja umjetna inteligencija.

¹¹⁶ M. H. Abrams, *A Glossary of Literary Terms*, SAD, Heinle & Heinle, 1999., str. 279-280

¹¹⁷ B. McHale, *Postmodernist Fiction*, Velika Britanija, Methuen & Co. Ltd., 1987., str. 74

¹¹⁸ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str. 27

¹¹⁹ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 145

¹²⁰ D. Noon i N. Dyer Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 85-87

¹²¹ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 476-477, 504

¹²² V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in *gēmu*", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

¹²³ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 505

¹²⁴ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str. 5

4.2. O tematskim preokupacijama

Što se, pak, tiče tematskih preokupacija valjalo bi prije svega ukazati na činjenicu da je dotične nemoguće u potpunosti separirati, odnosno primijetiti generalnu sklonost simultanoj problematizaciji određenih širih te međusobno inherentno isprepletenih područja, a zatim uputiti na one koje bi s obzirom na stupanj njihove zastupljenosti u odabranoj građi bilo moguće odrediti kao središnje.

U ovom smislu valjalo bi se osvrnuti na problematizaciju rata i pripadajućih mu fenomena u serijalu *MGS* pri čemu bi Kojimin pristup ratno-vojnoj tematici (šire gledano, također i geopolitičkoj)¹²⁵ valjalo okarakterizirati kao subverzivan, a kako to čine Stamenković i drugi¹²⁶ ističući "subverzivnost reprezentacije vojne moći, imperijalizma i kulturne hegemonije", Huntemann¹²⁷ koji serijal tumači i kao "najistaknutiji" videoigrači serijal u kojem se propitkuju "svrha ratovanja" i nepostojanje jasnih distinkcija između "saveznika i neprijatelja" te u kojem se "razotkriva hipokrizija vojne moći"; Higgin¹²⁸ koji ističe kritičnost serijala u odnosu na tzv. "vojno-zabavni kompleks"; Noon i Dyer-Witthford¹²⁹ koji će također istaknuti kritiku "imperijalne moći"; ili Wills¹³⁰ koji će *MGS2: SoL* navesti kao primjer drugačijeg pristupa famoznom "Ratu protiv terorizma". Točnije, kao primjer videoigre koja ne slijedi "patriotski model" u samom mediju možda i najplastičnije konkretiziran u "službenoj" videoigri američke vojske *America's Army* ili u izrazito uspješnim serijalima kao što su *Call of Duty* te *Battlefield*.

¹²⁵ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 5

¹²⁶ isto, str. 8

¹²⁷ N. B. Huntemann, "Playing with Fear Catharsis and Resistance in Military-Themed Video Games", u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 226

¹²⁸ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now! War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2'", u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 254

¹²⁹ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 92-93

¹³⁰ J. Wills, *Gamer Nation: Videogames and American Culture*, SAD, Johns Hopkins University Press, 2019., str. 157

Razmatrajući reprezentaciju ratno-vojne tematike Scholz¹³¹ će posebno istaknuti prisutnost motiva ratne ekonomije (koji će, primjerice, de Vasconcelos Guimarães¹³² protumačiti kao nuspojavu "distopijskog kapitalističkog društva") na koji će se osvrnuti i Brusseau i drugi¹³³ te NG (u kontekstu *MGS4: GotP*) pritom povlačeći paralele između ovosvjetskih tzv. "proxy" ratova i onih reprezentiranih u navedenoj videoigri,¹³⁴ ovosvjetskih "političkih realnosti" te onih prisutnih u fiktivnom svijetu serijala te ovosvjetskih (npr. Blackwater, Dyncorp, Triple Canopy) i fiktivnih privatnih vojnih kompanija (npr. Praying Mantis ili Raven Sword),¹³⁵ ali koji će isto tako uputiti i na Kojiminu kritiku "gejmifikacije" rata karakterizirajući ju kao "visoko reflektivnu" te "autoreferencijalnu".¹³⁶ Osim toga, ovdje bi valjalo istaknuti i motiv kontroliranog permanentnog rata na koji upućuju i Green,¹³⁷ Berens i Howard¹³⁸ te upravo spomenuti Scholz,¹³⁹ a koji valja protumačiti kao konstitutivnu sastavnicu jednog od autorovih prethodno spomenutih distopijskih modela te "podtemu" ratne traume ili psihofizičkih posljedica rata¹⁴⁰ (*MGSV: GZ, MGSV: TPP*) na koju upućuje i Green analizirajući pritom prvenstveno reprezentaciju motiva PTSP-a¹⁴¹ te

¹³¹ C: Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursivness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019.,

https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str.40

¹³² D. de Vasconcelos Guimarães, "Apocalyptic souls: the existential (anti) hero metaphor in the 'Metal Gear Solid: Snake Eater', 'Peace Walker' and 'Ground Zeroes' games", *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, br. 1, 2015., <https://doaj.org/article/b87aeea8fc584485a2644f1775350f5b> (pristupljeno: 05.05.2022.), str. 3

¹³³ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 298-299

¹³⁴ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 295

¹³⁵ isto, str. 300-301

¹³⁶ isto, str. 212

¹³⁷ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str. 2

¹³⁸ K. Berens i G. Howard, *The Rough Guide to Videogames*, Velika Britanija, Rough Guides Ltd, 2018., str. 139

¹³⁹ C: Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursivness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019.,

https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str.39

¹⁴⁰ A. M. Green, *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017., str. 1

¹⁴¹ isto, str. 59-62, 74

inverziju tropa "snažnog ratnika",¹⁴² a koji su također prisutni i u drugim naslovima (npr. Youngblood¹⁴³ ističe igrivi lik Raidena i krizu maskuliniteta u *MGS2: SoL*).

U kontekstu iste valjalo bi još uputiti na snažno izraženi antinuklearni sentiment, a kako to čine i Brusseaux i drugi¹⁴⁴ koji će ga (baš kao i Noon te Dyer-Wittheford),¹⁴⁵ po svemu sudeći, ispravno povezati s japanskim porijeklom serijala/autora; Yap i drugi¹⁴⁶ koji će, pak, uputiti i na međuigru fikcije i faksije u videoigri *MGS* (antagonisti dotične, naime, pokušavaju zaobići stanovite restrikcije nametnute bilateralnim sporazumom *START*) te Stamenković i drugi¹⁴⁷ koji će uputiti na inačicu dvonožnog robota opremljenog nuklearnim glavama (*Metal Gear REX*) tumačeći ga pritom kao simboličkog reprezenta nuklearne prijetnje (naime, cijeli je serijal i nazvan po, u prosjeku dvonožnim, robotima opremljenim nuklearnim glavama). Također, valjalo bi primijetiti da je motiv nuklearne prijetnje prisutan i u videoigri *Death Stranding* gdje jedan od likova (Fragile) biva (su)odgovoran za nuklearnu katastrofu, odnosno uništenje grada, ali isto tako i prisutnost motiva oružja za masovno uništenje (doduše biološkog), tzv. "Lucifer-Alpha", odgovornog za humanitarnu katastrofu u videoigri *Snatcher* kao i da u njoj vlasti kontempliraju o nuklearnom uništenju Neo-Kobeja, a s ciljem zaustavljanja daljnjeg širenja antagonistički nastrojenih androida.

Problematike na osima slobodna volja-sudbina, red–kaos te sloboda–opresija predstavljale bi još neke od kompleksnijih tematskih preokupacija koje se u selektiranoj građi manifestiraju na različite načine te koje se gotovo uvijek razrješavaju "u korist" slobode/slobodne volje/kaosa kao, redovito se ispostavlja, vrednijeg pola. U videoigri *MGS*, kako to ističu Yap i drugi,¹⁴⁸ dotične se

¹⁴² isto, str. 54

¹⁴³ J. Youngblood, "I Wouldn't Even Know the Real Me Myself": Queering Failure in 'Metal Gear Solid 2'", *Queer Game Studies*, ur. Ruberg, B. i Shaw, A., SAD, University of Minnesota Press, 2017., <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.24> (pristupljeno: 17.03.2022.), str. 212-213

¹⁴⁴ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 476

¹⁴⁵ D. Noon i N. Dyer-Wittheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 76

¹⁴⁶ C. M. Yap, S. Kashihara i S. Yamaguchi, "Establishing Literary Merit in 'Metal Gear Solid': A close critical reading", *Proceedings of the International Academic Conference on Meaningful Play*, 2012., https://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 12-13

¹⁴⁷ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 25

¹⁴⁸ C. M. Yap, S. Kashihara i S. Yamaguchi, "Establishing Literary Merit in 'Metal Gear Solid': A close critical reading", *Proceedings of the International Academic Conference on Meaningful Play*, 2012., https://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading

primarno razlažu u kontekstu suvremene debate o genetici/eugenici, odnosno u kontekstu sukoba na osima slobodna volja–sudbina te odgoj-priroda, a, primjerice, u *MGS2: SoL* u kontekstu opreke između gena i memova (u, kako to ističe Scholz,¹⁴⁹ Dawkinsovu tumačenju potonjeg termina) koja se, kako na to upućuje Higgin,¹⁵⁰ u konačnici razrješava u korist potonjih.

Uz to, u određenim se nastavcima serijala *MGS* istovremeno problematizira i pitanje "filtracije"/kontrole informacija s ciljem uspostavljanja kontrole nad daljnjim razvojem ljudske vrste, odnosno s ciljem uspostave (kako na to, pak, upućuje NG¹⁵¹ pozivajući se pritom na Deleuzea) tzv. "društva kontrole" ("society of control") od strane onoga što će Whiteford te de Peuteur¹⁵² označiti kao "transnacionalne elite" (tzv. "Patrioti") ili uspostave globalne dominacije od strane fiktivne inačice SAD-a¹⁵³/umjetne inteligencije (tzv. "Arsenal Gear", kako na to upućuju i Brusseaux i drugi).¹⁵⁴ Ovdje se zatim, naravno, nužno otvara i pitanje potencijalnog emancipatorskog momenta u odnosu na ono što će Higgin¹⁵⁵ nazvati "režimom kontrole", a koje se, primjerice, u *MGS4: GotP* (na što upućuje i NG)¹⁵⁶ razrješava odabirom trećeg puta u kontekstu spomenute dijalektike između gena i memeova, odnosno posredstvom valorizacije onih elemenata (*sense*) koje nije moguće enkodirati u gene ili memeove – volje, misli i emocija svojstvenih ovoj ili onoj individui.

(pristupljeno: 03.03.2022.), str. 14, 17

¹⁴⁹ C: Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019.,

https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str. 61

¹⁵⁰ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now!" War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2"', u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 267

¹⁵¹ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 282

¹⁵² N. Whiteford i G. de Peuteur, *Games of Empire - Global Capitalism and Video Games*, SAD, University of Minnesota Press, 2009., str. 194

¹⁵³ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 83

¹⁵⁴ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 283

¹⁵⁵ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now!" War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2"', u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 267

¹⁵⁶ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 305

Premda se navedene problematike razlažu i na druge načine (npr. Hall¹⁵⁷ upućuje na poveznice između "jezika i (imperijalnog) nasilja", tj. na uporabu jezika u svrhu uspostave "lingvističkog totalitarizma" u *MGSV: TPP*, Ryan¹⁵⁸ na prirodu manifestacije teme kontrole u videoigri *Death Stranding* itd.), nužnim se čini uputiti i na onaj u Kojime često prisutan motiv koji bismo mogli označiti i kao motiv "grijeha prošlosti" ili "grijeha očeva", a na koji se osvrću i Brusseaux i drugi paralelno ističući autorov interes za "poveznice među generacijama i pitanje ostavštine",¹⁵⁹ činjenicu da značajan broj likova u serijalu *MGS* biva primoran počiniti patricid ili matricid (Raiden-Solidus, Solid Snake–Big Boss, Big Boss–The Boss) te općenitu problematizaciju "prošlosti s podtonovima budućnosti" i "budućnosti opsjednute s figurama iz prošlosti";¹⁶⁰ Gallagher¹⁶¹ koji će na serijal osvrnuti i upućivanjem na Freemanov citat o "prošlosti koju je nemoguće kontrolirati i njenoj sposobnosti ugrožavanja sadašnjosti"; te NG¹⁶² koji će istaknuti motiv "nepotpune ili izgubljene ostavštine". U ovom kontekstu valjalo bi uputiti i na videoigru *Death Stranding* u kojoj protagonistova (Sam Porter Bridges) misija ujedinjavanja razjedinjenog SAD-a ujedno predstavlja i posljednju želju njegove surogat-majke (Bridget Strand) te na videoigru *Snatcher* u kojoj amnezični protagonist (Gillian Seed), ispostavit će se, biva sukreatorom katastrofe koja je zahvatila fiktivni grad Neo-Kobe.

Zaključno, kao izrazito naglašenu tematsku preokupaciju u Kojime – onu koju bismo mogli uzeti i kao svojevrsno vezivno tkivo ili prizmu kroz koju se običavaju razlagati preostale tematike, a koja ujedno predstavlja i temeljnu karakteristiku znanstvenofantastičnog žanra – valjalo bi istaknuti problematizaciju tehnološkog/znanstvenog napretka. Naime, osim što je u Kojime općenito moguće primijetiti tendenciju dubinske eksplikacije samih tehnoloških inovacija (pa

¹⁵⁷ C. Hall, "Language Danger: Metal Gear Solid V and the Weaponization of English", *International Journal of Transmedia Literacy*, 2018.,

https://www.academia.edu/40327759/Language_Danger_Metal_Gear_Solid_V_and_the_Weaponization_of_Englis_h (pristupljeno: 10.03.2022.), str. 84-86

¹⁵⁸ R. House, "'Likers Get Liked': Platform Capitalism and the Precariat in 'Death Stranding'", *gamevironments*, br. 13, 2020.,

https://www.academia.edu/72808139_Likers_Get_Liked_Platform_Capitalism_and_the_Precariat_in_Death_Stranding_ (pristupljeno: 05.03.2022.), str. 305

¹⁵⁹ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 485-486

¹⁶⁰ isto, str. 475

¹⁶¹ R. Gallagher, "Intergenerational tensions: Of sex and the hardware cycle", u Wysocki, M. i Lauteria, E. W. (ur.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, Velika Britanija, Bloomsbury Publishing, 2015., str. 17

¹⁶² C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 305

tako, primjerice, na "vjerodostojnost" prikaza tehnoloških inovacija/znanstveno-fantastičnih motiva u videoigri *Snatcher* upućuju i Parkin¹⁶³ i Hopper),¹⁶⁴ istovremeno je nemoguće ne primijetiti i njegovu preokupiranost potencijalnim negativnim implikacijama tehnološkog/znanstvenog napretka. Na potonju upućuju i Payne¹⁶⁵ te Brusseau i drugi¹⁶⁶ koji će prilikom tumačenja reprezentacije znanosti u serijalu *MGS* poveznicu između "tehnologije nevidljivog" (misleći pritom na motiv nanomašina) i "opresije nad čovječanstvom" označiti kao jedan od sveprisutnih Kojiminih strahova. Watts¹⁶⁷ će, pak, sve izraženiju ovisnost društva o "informacijskoj tehnologiji" te posljedičan "gubitak ljudskosti" istaknuti kao ključnu (pod)tematsku odrednicu *MGS2: SoL*, tj. uputiti na "zlosutni duh tehnologije" personificiran u prethodno već spomenutom "Arsenal Gearu" (u kojem sve dostupne informacije bivaju filtrirane od strane umjetne inteligencije), dok će Noon i Dyer-Witthford¹⁶⁸ podtemu "tehnološkog kondicioniranja za rat" ocijeniti kao perzistentnu u kontekstu navedenog serijala. Osim navedenih, na Kojiminu preokupaciju tehnološkim/znanstvenim napretkom ukazuje i NG koji će se detaljno osvrnuti na manifestacije pod teme posthumanizma/transhumanizma u serijalu *MGS* (uz koji bi bilo moguće spomenuti i videoigru *Snatcher* – androidi kao primarni antagonisti – ili videoigru *Death Stranding* i tzv. "Bridge Babies") pritom posebice ističući prisutnost motiva "posthumane" ili "postmoderne"¹⁶⁹ vojske na koji upućuju i Noon te Dyer-Witthford¹⁷⁰ povlačeći paralele sa

¹⁶³ S. Parkin, "Policenauts", *Eurogamer*, 2010., <https://www.eurogamer.net/articles/policenauts-review> (pristupljeno: 25.02.2022.)

¹⁶⁴ B. Hopper, "Great Games – Snatcher", *IUP.com*, 2001., <https://web.archive.org/web/20111021214258/http://www.gamecritics.com/great-games-snatcher> (pristupljeno: 11.03.2022.)

¹⁶⁵ M. T. Payne, *Playing War: Military Video Games After 9/11*, SAD, New York University Press, 2016., str. 144-145

¹⁶⁶ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 473-474

¹⁶⁷ E. Watts, "Ruin, Gender, and Digital Games Author", *Women's Studies Quarterly*, vol. 39. br. 3/4, SAD: The Feminist Press at the City University of New York, 2011. <https://www.jstor.org/stable/41308360> (pristupljeno: 05.03.2022.), str. 249-250

¹⁶⁸ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 90

¹⁶⁹ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 25

¹⁷⁰ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 81-84

stvarnim projektima američke vojske, zatim motiv kiborga¹⁷¹ i tako dalje. A u kontekstu autorova zazora spram tehnološkog/ znanstvenog progressa svakako bi valjalo dodatno istaknuti i motiv sukoba čovjeka i stroja (serijal *MGS* i videoigra *Snatcher*) te još jednom uputiti na prisutnost motiva oružja za masovno uništenje.

Drugim riječima, premda Kojimin odnos prema tehnološkom/ znanstvenom progresu nikako nije jednoznačan ili isključivo negativan, valja ustvrditi kako sama tehnologija/znanost u odabranoj građi biva primarno reprezentirana u antimodernističkom “ključu”, odnosno kao prijeteća i potentna (kapacitet za uništenje i samouništenje, opresivni kapacitet...) sila koja nužno ugrožava esenciju čovjeka te koja se u svakom trenutku može oteti kontroli.

¹⁷¹ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 285

5. Kojima kao videoigraći redatelj

Medij videoigara je, kako ističe Penix-Tadsen,¹⁷² medij obilježen procesom remedijacije te, shodno tome, dijeli određene karakteristike s prethodećim mu medijima uključujući, dakako, i onaj filmski, a čiji se utjecaj ponajviše manifestira u vidu već spominjanih *cutsceneova*.

Ipak, premda bi *cutsceneove*, s jedne strane, bilo moguće protumačiti kao svojevrsni nastavak filma drugim sredstvima nesvojstven mediju videoigara, a zbog čega iste ponekad, kako to ističu Engelfeldt-Nielsen i drugi¹⁷³ te Klevjer,¹⁷⁴ i predstavljaju toliko spornu točku u kontekstu medija (*cutsceneovi*, naime, počesto bivaju kritizirani iz radikalnije ludološke pozicije koja se zalaže za „primjereniju“ konkretizaciju narativnog elementa unutar "okvira" virtualnog svijeta/svijeta videoigre). S druge strane, valjalo bi se složiti s Klevjerovim tumačenjem *cutsceneova* kao onih "neigrivih sekvenci" koje "uvode film u videoigru",¹⁷⁵ ali koje istovremeno također i doprinose "strukturiranju" i "tempiranju" na ludičkom planu te koje su se tijekom četrdesetak godina postojanja¹⁷⁶ uspjele prometnuti u - kako to navodi dotični pozivajući se pritom na Chenga i Weisea - "distinktivni način izražavanja",¹⁷⁷ odnosno u "jezik" obilježen vlastitim pravilima i konvencijama te svojstven mediju.

Osim što bi *cutsceneove*, dakle, valjalo prihvatiti kao element svojstven videoigrama, njihovu bi neuobičajeno obilatu upotrebu istovremeno (a posebice u kombinaciji s paralelnim opetovanim "okretanjima" određenim konvencijama inherentnim filmskom mediju) valjalo protumačiti kao jedno od obilježja svojstvenih Kojimi kao autoru - ono na koje upućuju i Boluk te Lemieux¹⁷⁸ uzimajući *MGS4: GotP* kao primjer "kinematografske groteske"; Yap i drugi¹⁷⁹ koji

¹⁷² P. Penix-Tadsen, "LATIN AMERICAN LUDOLOGY: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)", *Latin American Research Review*, vol. 48, br. 1, SAD, *The Latin American Studies Association*, 2013., <https://www.jstor.org/stable/41811593> (pristupljeno: 04.03.2022.), str. 178

¹⁷³ S. Engelfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, J. i S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, SAD, Routledge, 2008., str. 178

¹⁷⁴ R. Klevjer, "Cut-Scenes", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 301, 305

¹⁷⁵ isto, str. 306

¹⁷⁶ isto, str. 302

¹⁷⁷ isto, str. 305

¹⁷⁸ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 134

¹⁷⁹ C. M. Yap, S. Kashihara i S. Yamaguchi, "Establishing Literary Merit in 'Metal Gear Solid': A close critical reading", *Proceedings of the International Academic Conference on Meaningful Play*, 2012.,

videoigru *MGS* tumače i kao "hibrid videoigre i filma", Gee¹⁸⁰ koji *MGS4: GotP* ocjenjuje kao "odlični akcijski film"; Noon i Dyer-Witheford¹⁸¹ koji iskustvo gledanja završnog *cutscenea MGS2: SoL* uspoređuju s iskustvom gledanja "dvosatnog filma"; te Stamenković i drugi¹⁸² koji upućuju na činjenicu da je upravo videoigra *MGS* predstavljala jednu od prvih "instanci korištenja tradicionalno filmskih postupaka u svrhu izlaganja narativa" u kontekstu medija.

Iako bi Kojimu zasigurno bilo moguće analizirati i isključivo kao videoigračeg redatelja, takva bi analiza, prije svega, zahtijevala podosta drugačiji pristup selektiranoj građi. Osim što bi fokus u tom slučaju bilo potrebno staviti prvenstveno na otprilike pedesetak sati *cutsceneova* (ali, također, i na uporabu fiksnih kuteva kamere u interaktivnim segmentima, tj. u videoigramama *MGS* te *MGS2: SoL*, a na koje upućuje i Stanton)¹⁸³ prisutnih u autorovu opusu umjesto na ludičke aspekte u užem smislu, valjalo bi, isto tako, iznaći i filmološko-ludološki teorijski okvir pomoću kojeg bi zatim bilo moguće adekvatno pristupiti selektiranoj građi. Naime, premda Klevjer,¹⁸⁴ primjerice, ističe kako je virtualna kamera ekvivalent onoj filmskoj, a što je u velikoj mjeri točno, ipak bi valjalo primijetiti da videoigrači redatelj virtualnu kameru (a koja ne podliježe istim zakonitostima kao filmska kamera), makar hipotetski, može koristiti na određene načine koji su ili nedostupni ili barem teško dostupni filmskom redatelju, a što zatim otvara pitanje do koje je mjere na medij videoigara uopće moguće primijeniti metodologiju ove ili one filmske teorije.

Ipak, uzimajući u obzir da je prilikom razmatranja Kojime kao autora nužno razmotriti i djelovanje dotičnog u funkciji videoigračeg redatelja, valjalo bi istaknuti postojanje određenih (najučestalijih i/ili atipičnih) elemenata koje možemo ocijeniti karakterističnim za autorovu

https://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 7

¹⁸⁰ J. P. Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, SAD, Routledge, 2014., str. 86

¹⁸¹ D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 79

¹⁸² D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 9-10

¹⁸³ R. Stanton, "Metal Gear Solid: The first modern video game", *Eurogamer*, 12.08.2015., <https://www.eurogamer.net/articles/2015-08-12-metal-gear-solid-the-first-modern-video-game> (pristupljeno: 10.03.2022.)

¹⁸⁴ R. Klevjer, "Cut-Scenes", u Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014., str. 301, 306

poetiku. Odnosno, uporabu određenih filmskih izražajnih sredstava u kontekstu samih *cutsceneova* te prethodno navedenu neuobičajeno obilatu zastupljenost potonjih o kojoj ponajbolje svjedoči *MGS4: GotP* u kojem *cutsceneovi* trajanjem vjerojatno i premašuju interaktivne segmente (dotični drži *Guinnessove* rekorde za najduži pojedinačni *cutscene* u trajanju od 27 minuta te za najduži *cutscene* općenito u trajanju od 69 minuta),¹⁸⁵ kao i konkretnu prirodu njihove (niske) interaktivnosti, odnosno osvrnuti se na Kojiminu uporabu stanovitih filmskih konvencija, ali uputiti i na postojanje tzv. "teatarskog moda".

5.1. O stilu

Što se tiče onih filmskih izražajnih sredstava sveprisutnih (imajući pritom u vidu da videoigre *Metal Gear*, *MG2: SS*, *Snatcher* i *Policenauts* zbog tehnoloških ograničenja te nekih drugih razloga nije moguće analizirati na ovaj način) u Kojiminu opusu valjalo bi istaknuti njih nekoliko. Prvi od njih bila bi izrazita sklonost odstupanja od razine pogleda, odnosno sklonost uporabi kako gornjeg te ekstremno gornjeg (prisutno, primjerice, u uvodnom *cutsceneu* videoigre *MGS*, zatim u uvodnom *cutsceneu* videoigre *Death Stranding* itd.), tako i donjeg te ekstremno donjeg rakursa (primjerice, u uvodnoj sekvenci *MGS3: SE*, prilikom prvog susreta Old Snakea i *Gekko*-a u *MGS4: GotP*, itd.), a počesto i u "kombinaciji", tj. u relativno kratkim vremenskim intervalima. Drugi od njih bila bi učestalost korištenja filmskih trikova, tj. usporenog kadra i to posebice tijekom akcijskih scena, odnosno prilikom prikaza stradavanja neigrivih likova (ovo je, dakako, također moguće protumačiti i kao jedan od odjeka utjecaja holivudskih akcijskih filmova), a kao što je to slučaj u, između ostalog, *MGS2: SoL* (npr. sukob s Olgom, Snakeov "skok" na tanker, ranjavanje Vampa itd.) ili *MGSV: TPP* (npr. u sklopu prikaza sukoba između Man on Fire i pripadnika jedinice "XOF" itd.). Treći, pak, općenita sklonost uporabi dinamične kamere - bilo horizontalne i vertikalne panorame (primjerice, uvodne sekvence u videoigrama *Death Stranding* te *MGS*), bilo horizontalnih te, posebice, vertikalnih vožnji (npr. uvodna sekvenca u videoigri *Death Stranding*, prvi susret s Fortune u *MGS2: SoL* itd.); a valjalo bi istaknuti i relativno čestu uporabu brzog *zooma* (tzv. *whip zoom* ili *quick zoom*, primjerice, prvi susret s postrojbom *Rat*

¹⁸⁵ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 71

Patrol Team 01 u *MGS4: GotP*, drugi susret s The Boss u *MGS3: SE* itd.) te sklonost okretanju polusubjektivnom kadru kao "najpogodnijem" (jer omogućava nesmetani, "glatki" prijelaz iz *cutscenea* u interaktivni segment) kadru s obzirom na prirodu medija.

Također, u Kojime bi svakako bilo moguće istaknuti i neka druga obilježja poput činjenice da bi, ukoliko bismo njegovu opusu pristupili dijakronijski, bilo moguće zamijetiti postepeno produljivanje prosječnog trajanja kadra (u *MGS4: GotP*, primjerice, dužina kadra oscilira u rasponu od manje od 1 sekunde pa sve do 27 sekundi)¹⁸⁶ te, paralelno s time, postepeno smanjivanje količine montažnih rezova (usporediti *MGS* i *Death Stranding* ili *MGSV: TPP* u kojem je dugi kadar dominantan)¹⁸⁷ ili relativnu učestalost simulacije tzv. kamere iz ruke, a radi postizanja dokumentarističkog efekta, u *MGS4: GotP*, *MGSV: TPP*, *MGSV: GZ* te *Death Stranding* (uključujući, primjerice, i simulaciju padanja kapi kiše na virtualni objektiv) ili, pak, povećanu učestalost korištenja bilo potpune (360 stupnjeva), polovične (180 stupnjeva) ili (najčešće) djelomične (manje od 180 stupnjeva) primarno horizontalne panorame oko nekog subjekta (posebice primjetno u videoigri *Death Stranding*).

Uz navedeno, valjalo bi se osvrnuti i na interaktivnost *cutsceneova*, onu koju bismo mogli označiti i kao "nisku" te koja je, a premda se veoma rijetko pojavljuje i u nekim drugim videoigramama (primjerice, *Kane and Lynch: Dead Man* ili *Dungeon Siege*), zapravo karakteristična za Kojimu. Implementacija navedene interaktivnosti razlikuje se kako od načina na koji se *cutsceneovi* inače običavaju činiti interaktivnima (tzv. *QTE* ili *quick time event* igraća mehanika, u Kojime prisutna samo u *MGS: PW*), tako i od naslova do naslova. Primjerice, u *MGS2: SoL* igraču se daje mogućnost zumiranja; u *MGS3: SE* igraču se daje mogućnost zumiranja te, povremeno, prelaska u subjektivni kadar; u *MGS4: GotP* igraču se daje mogućnost zumiranja te, povremeno, prelaska u subjektivni kadar, ali i "aktiviranja" analepsi te, kako to ističe i NG¹⁸⁸ sakupljanja "tajnih predmeta" ("secret items") u sklopu tzv. *Mission Briefinga*; u videoigri *Death Stranding* igraču se povremeno daje mogućnost okretanja virtualne kamere za 360 stupnjeva, kao i mogućnost zumiranja i tako dalje.

¹⁸⁶ isto, str. 229-230

¹⁸⁷ isto, str. 236

¹⁸⁸ Isto, str. 225

Što se, pak, tiče Kojimine uporabe konvencija svojstvenih filmskom mediju u širem smislu (uključujući, dakle, televizijske serije itd.) valjalo bi reći kako je posrijedi autorsko obilježje koje - istina, u ponešto rudimentarnoj varijanti - nalazimo već u *MG2: SS*, a koja sadrži kako najavnu (Kojima je, usput budi rečeno, potpisan kao dizajner te scenarist), tako i odjavnu špicu (u kojoj su sadržana imena fiktivnih likova). Najavne špice ostalih videoigara sadržavat će i imena glasovnih glumaca (uz imena fiktivnih likova) i natpis "Directed by Hideo Kojima", odnosno "A game by Hideo Kojima", a koji će postati prepoznatljiva odlika autora (Kojima je, uz Sida Meiera, jedan od nekolicine dizajnera čije se videoigre promoviraju na ovaj način), a u ovom smislu valjalo bi svakako primijetiti i pomalo začuđujući način na koji su reprezentirane misije u *MGSV: TPP* (naime, na početku svake misije nalazi se "popis" prisutnih aktera poput "Guest Combatants: The Soviet Guards Airborne Regiment" ili "Guest Starring: Wialo Company Commander", tj. postupak očito posuđen iz domene televizijskih serija), kao i postojanje dviju odjavnih špica u videoigri *Death Stranding* (jedne interaktivne, jedne neinteraktivne) ili, pak, u svakom smislu atipičnu simulaciju televizijskih kanala u *MGS4: GotP* koje je, jasno, moguće "prebacivati".

Za kraj, valjalo bi uputiti i na Kojimin najosebujniji *hommage* filmskom mediju, odnosno na ranije spomenuti "teatarski mod" (*Demo Theater* ili *Secret Theater*) implementiran u videoigre *MGS*, *MGS2: SoL* te *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, a u kojem igraču biva dana mogućnost opetovanog gledanja *cutsceneova* (videoigre *MGS*, *MGS2: SoL* i *Metal Gear Solid 3: Subsistence*) te izmjene likova koji se pojavljuju u dotičnima (*MGS2: SoL*) odnosno u kojem mu biva dan pristup dodatnim, počesto humorističnim, *cutsceneovima* (*Metal Gear Solid 3: Subsistence*).

6. Kojima kao postmodernist

Detaljna analiza onih postupaka prisutnih u odabranoj građi, a koje bismo pobliže mogli odrediti kao postmodernističke pokazala bi se problematičnom zbog nekoliko razloga. Jedan od njih bio bi opseg same građe; drugi potencijalna raznovrsnost, učestalost te pitanje kategorizacije samih postupaka, a s time da potonju dodatno otežava postojanje terminoloških i definicijskih nedoumica (npr. problematika vezana za termine "metareferenca", "metafikcija", "autoreferencijalnost" i slično na koju upućuje Wolf);¹⁸⁹ treći, pak, priroda samog medija (npr. Navarro-Remesal¹⁹⁰ ističe problematičnost koncepta tzv. "četvrtog zida" te funkcije metalepse); četvrti mogućnost stavljanja „naglasaka“ na neke druge postupke (npr. parodizaciju tropa u serijalu *MGS* na koju upućuju Noon i Dyer-Witheford¹⁹¹) i tako dalje. S obzirom na navedeno valjalo bi se zadržati na onim postmodernističkim postupcima koje bi poradi njihove sveprisutnosti istovremeno bilo moguće odrediti kao ključne za Kojimu kao autora, ali ujedno ih i podijeliti na tri (donekle provizorno definirane te međusobno ne nužno isključive) "kategorije".

U prvoj od njih, a koju bismo mogli odrediti kao referencijalnu, odnosno intertekstualnu (u smislu u kojem intertekstualnost tumače Kinder,¹⁹² Abrams¹⁹³ te Markowski)¹⁹⁴ ili, možda je točnije reći, intermedijalnu (Wolf¹⁹⁵ ističe kako se navedeni termin uvriježilo koristiti prilikom upućivanja na relacije između međusobno "distinktivnih medija"), bile bi sadržane razne vrste (npr. citati, aluzije, pastiš itd.) upućivanja na djela drugih autora ili ono što će Kinder¹⁹⁶ označiti

¹⁸⁹ W. Wolf, "Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions", u Wolf, W. (ur.), *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Nizozemska, Rodopi, 2009., str. 15

¹⁹⁰ V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

¹⁹¹ D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 2

¹⁹² M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, SAD, University of California Press, 1991., str. 2

¹⁹³ M. H. Abrams, *A Glossary of Literary Terms*, SAD, Heinle & Heinle, 1999., str. 317

¹⁹⁴ D. Markowski, "Postmodernism in Videogames", *Academia.edu*, https://www.academia.edu/40358103/Postmodernism_in_Video_Games (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 16-17

¹⁹⁵ W. Wolf, "Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions", u Wolf, W. (ur.), *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Nizozemska, Rodopi, 2009., str. 60

¹⁹⁶ M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, SAD, University of California Press, 1991., str. 2

kao "širi kulturološki diskurs" (koji bi uključivao polja književnosti, filma, videoigara itd.). U drugoj kategoriji, a koju bismo mogli odrediti i kao autoreferencijalnu, bila bi sadržana razna upućivanja kako na samog autora i njegove videoigre, tako i na razvojni tim koji je sudjelovao u njihovoj izradi, izdavačke kuće i slično. Treću bismo, pak, kategoriju mogli odrediti kao (primarno) metareferencijalnu i to u smislu u kojem metareferencijalnost tumači Wolf,¹⁹⁷ a koji ju definira kao onu vrstu referencijalnosti čijim rezultatom biva "aktivacija" svijesti o prirodi medija, tj. definira ju kao "poseban, transmedijalni oblik najčešće namjerne autoreferencijalnosti" do koje dolazi posredstvom djelovanja "znakova ili konfiguracija znakova" lociranih na "u logičkom smislu višoj razini ili 'metarazini'", a koji recipijenta upućuje na fiktionalni, artificijelni status djela, odnosno metaleptičnu (npr. Wolf¹⁹⁸ ističe fenomen "paradoksalnog, nemogućeg prelaska granica" između "razina/svjetova", uključujući i granice između "realnosti i fikcije").

6.1. O referencijalnosti i autoreferencijalnosti

U kontekstu referencijalne kategorije valjalo bi - kako to rade i Boluk te Lemieux¹⁹⁹ - prije svega uputiti na autorovu sklonost referiranja na djela koja pripadaju filmskom mediju, a pri čemu se posebice ističu reference na (počesto američke) akcijske te znanstvenofantastične filmove.

Videoigru *Snatcher*, kako to ističe Donovan,²⁰⁰ tako je nužno komparirati s filmom *Istrebljivač (Blade Runner, 1982.)* na čiju važnost u formativnom smislu upućuje i sam autor²⁰¹, a s kojim dotična dijeli premisu (tj. motiv „replikanata“/“snatchera“, androida na prvi pogled istovjetnih čovjeku kao i grupacija zaduženih za njihovu eliminaciju) te, djelomice, vizualnu estetiku (iako bi dizajn samih androida ipak valjalo komparirati s dizajnom titularnog androida u *Terminatoru* iz 1984. godine). Isto tako, valja ukazati i na čuveni japanski animirani film/mangu *Akira* (1988.), a kako to čini i Tieryas²⁰² (npr. usporediti fiktivne gradove Neo-Tokyo i Neo Kobe),

¹⁹⁷ W. Wolf, "Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions", u Wolf, W. (ur.), *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Nizozemska, Rodopi, 2009., str. 29-30

¹⁹⁸ isto, str. 51-52

¹⁹⁹ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 132-133

²⁰⁰ T. Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Velika Britanija, Yellow Ant, 2010., str. 857

²⁰¹ H. Kojima, *The Creative Gene*, SAD, VIZ Media, LLC, 2021., str. 264

²⁰² P. Tieryas, "'Snatcher' Is Cyberpunk Noir At Its Best", *Kotaku*, 2017., <https://kotaku.com/snatcher-is-cyberpunk-noir-at-its-best-1795989020> (pristupljeno: 04.03.2022.)

zatim na reference na serijal *Ratovi zvijezda* (*Star Wars*, tzv. *cosplayer* u lokalu *Outer Heaven*), filmove *Planet majmuna* (*Planet of the Apes*, 1968., isto), *Osmi putnik* (*Alien*, 1979., isto), *Dina – pješani planet* (*Dune*, 1984., usporediti vizualni dizajn likova Randama Hajilea i Feyda), ali i *Plavi baršun* (*Blue Velvet*, 1986., jedan od likova u videoigri zove se Isabella Velvet), *Alphaville* iz 1965. godine (Alphaville je, naime, naziv središnje računalne mreže u Neo Kobeu) i slično. Videoigru *Policenauts* trebalo bi, s druge strane, dovesti u svezu s akcijskim serijalom *Smrtonosno oružje* (*Leathal Weapon*), a kako to čini i Parkin²⁰³ pritom povlačeći paralele između vizualnog identiteta likova Ingrama i Browna te Riggsa (Mel Gibson) i Murtaugha (Danny Glover) te ukazujući na postojanje tzv. *buddy cop* atmosfere, ali primijetiti i barem jednu referencu na Kubrickovu *2001: Odiseju u svemiru* (*2001: A Space Odyssey*, 1968., rekreacija scene s lebdećom olovkom). U videoigri *Death Stranding* jedan od likova (Deadman kojeg tumači redatelj Guillermo del Toro) u jednom će trenutku prozboriti "Game over, man!", a što je referenca na film *Osmi putnik 2* (*Aliens*, 1986.), u drugom "Your friendly neighbourhood Deadman", a što je referenca na filmove/stripove *Spider-man*, u jednom od intervjuja osvrnut će se na vlastiti film (*Oblik vode*, tj. *Shape of Water*, 2017.), jedan od likova u dotičnoj videoigri zove se "Die-Hardman", a što je očita referenca na serijal *Umri muški* (*Die Hard*, 1988.) i tako dalje.

Što se, pak, tiče serijala *MGS* nužnim se čini istaknuti poveznice između jednog od protagonista (Solid Snake) i Snakea Plisskena (Kurt Russell) iz Carpenterovog *Bijega iz New Yorka* (*Escape from New York*, 1981.), a kako to čine i Berens i Howard²⁰⁴ te Boluk i Lemieux²⁰⁵ ističući pritom i vizualnu sličnost između likova (također, u *MGS2: SoL* jedan od *aliasa* navedenog protagonista bit će, znakovito, Iroquois Pliskin), dok će Snakeovu prepoznatljivu bandanu Noon i Dyer-Witthford²⁰⁶ protumačiti kao *hommage* De Nirovom liku u *Lovcu na jelene* (*Deer Hunter*, 1978., premda bi se moglo raditi i o *hommageu* serijalu *Rambo*, a ovu pretpostavku dodatno "osnažuje" i činjenica da je lik Roya Campbella očito koncipiran po uzoru na pukovnika Trautmana), ali isto tako i istaknuti imitaciju odjavne špice filma *Casino Royale* (1967.) prisutnu

²⁰³ S. Parkin, "Policenauts", *Eurogamer*, 2010., <https://www.eurogamer.net/articles/policenauts-review> (pristupljeno: 25.02.2022.)

²⁰⁴ K. Berens i G. Howard, *The Rough Guide to Videogames*, Velika Britanija, Rough Guides Ltd, 2018., str. 138

²⁰⁵ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 132-133

²⁰⁶ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 86

u MGS3: SE, usporediti prvu akcijsku sekvencu MGS4: *GotP* s prikazima akcije u filmu *Pad crnog jastreba* (*Black Hawk Down*, 2001.) i slično. Osim toga, a vezano za upravo spomenuti serijal o Jamesu Bondu valjalo bi još jednom uputiti na Boluk i Lemieux²⁰⁷ te Brusseaux i druge²⁰⁸ koji ističu "parodizaciju" glazbenih brojeva na kakve nailazimo u spomenutom serijalu (*Snake Eater*, premda se čini da je prije posrijedi *homage*), kao i na činjenicu da je jedan od likova (Major Zero) veliki ljubitelj serijala (u igri su, naime, prisutni dijalozi u kojima se raspravlja o filmovima kao što su *Veliki Bijeg*, tj. *The Great Escape* iz 1963., *Godzilla* iz 1954. godine itd.), zatim na lika - Pacificu Ocean - koji se prvi put pojavljuje u *MGS: PW*, a čije bi ime valjalo shvatiti i kao aluziju na konvenciju imenovanja ženskih likova u spomenutom serijalu, prostetičke ruke likova Venoma Snakea (*MGSV: TPP*) i Vladimira Zadornova (*MGS: PW*), a koju bi valjalo komparirati s prostetičkom rukom Dr. Noa (*Dr. No*, 1962.) i tako dalje. Isto tako, Scholz²⁰⁹ će Snakeova opetovana prizemljenja shvatiti kao još jednu aluziju na *Terminatora*, Brusseaux i drugi²¹⁰ istaknut će uporabu Wagnerovog *Kasa Valkira* u *MGSV: TPP* prilikom vožnje helikopterom, a što je očita aluzija na Coppolinu *Apokalipsu danas* (*Apocalypse Now*, 1979.), ali i imenovanje likova Raidena (Jack) i Rose (*MGS: SoL*) kao aluziju na istoimene likove iz *Titanika* (*Titanic*, 1997.),²¹¹ inspiriranost dizajna lika Revolvera Ocelota glumcem Leejem Van Cleefom,²¹² kao i brojne reference na Kubrickov opus poput imena likova Snakea i Otacona (David, tj. Dave i Hal, *2001: Odiseja u svemiru*) te Dr. Strangelove (*Dr. Strangelove ili: Kako sam naučio ne brinuti i zavolio bombu*, tj. *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964.),²¹³ a kojima valja pridodati i igraču sekvencu u videoigri *MGS* u kojoj se po prvi put pojavljuje lik Sniper Wolf, odnosno "rekreaciju" poznate scene iz *Bojevog metka* (*Full Metal Jacket*, 1987.) i slično.

²⁰⁷ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 146

²⁰⁸ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 525

²⁰⁹ C: Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", Academia.edu, 2019., https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str. 68

²¹⁰ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 511

²¹¹ isto, str. 66

²¹² isto, str. 43

²¹³ isto, str. 66

Također, valjalo bi istaknuti kako Kojimu kao autora obilježava - iako, istina, u osjetno manjoj mjeri - i referiranje na književna djela, pisce te videoigre. Tako u kontekstu prethodnih Brusseaux i drugi²¹⁴ ističu poveznice između *MGSV: TPP* te *Orwellove 1984*. (npr. radnja dotične smještena je u 1984. godinu, Ocelot u jednom trenutku koristi kovanicu "doublethink", u drugom izgovara frazu "Two plus two equals five" itd.), ali i Melvilleovog *Moby Dicka*²¹⁵ (između ostalog, *alias* Venoma Snakea je Ahab, Big Bossa, pak, Ishmael, helikopter kojim se igrač koristi zove se "Pequod"...), a bilo bi moguće ukazati i na reference na Bibliju (primjerice, općenita "kristovska" reprezentacija likova Big Boss,²¹⁶ Old Snake²¹⁷ te The Boss ili imenovanje likova EVE i ADAMA u serijalu *MGS*, zatim serijski broj protagonistovog zaštitnog odijela u videoigri *Death Stranding*, a koji predstavlja referencu na 137. psalam itd.), japanskog autora Yukija Mishimu (naime, u *MGS: PW* u jednom od dijaloga Kazuhira Miller otkriva kako je napustio Japan djelomice i poradi smrti navedenog autora) ili citate iz brojnih književnih djela prisutne u videoigramama *MGS* i *MGS2: SoL* na koje upućuju i Stamenković i drugi²¹⁸ (prilikom "snimanja pozicije", odnosno u sklopu dijaloga između Snakea i Otacona/Mei Ling). U kontekstu videoigraćih referenci, kako to čine i Donovan,²¹⁹ McWerthor²²⁰ i Hurley,²²¹ bilo bi moguće spomenuti i japansku videoigru *Portopia Murder Serial Case*, a koja, između ostalog, čini tzv. *easter egg* u *MGSV: TPP*, reference na videoigru *Horizon Zero Dawn* (npr. hologram lika iz navedene po imenu Aloy) te serijal *Super Mario* ("We run together...like Mario and Princess Peach!") prisutne u videoigri *Death Stranding* ili, primjerice, "pojavljivanje" likova iz klasičnih Konamijevih igara u videoigri *Snatcher* (likovi iz serijala *Contra*, *Castlevania* i *Rocket Knight*).

²¹⁴ isto, str. 199

²¹⁵ isto, str. 202

²¹⁶ isto, str. 492

²¹⁷ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 268

²¹⁸ D. Stamenković, M. Jačević i J. Wildfeuer, "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.), str. 40

²¹⁹ T. Donovan, *Replay: The History of Video Games*, Velika Britanija, Yellow Ant, 2010., str. 835

²²⁰ M. McWerthor, "The Four Video Games That Shaped 'Metal Gear' Creator Hideo Kojima", *Kotaku*, 2011., <https://kotaku.com/the-four-video-games-that-shaped-metal-gear-creator-hid-5847114> (pristupljeno: 12.03.2022.)

²²¹ L. Hurley, "MGS 5 fans are starting to unravel the secret game Kojima hid in its code", *gamesradar*, 2015., <https://www.gamesradar.com/mgs-5-fans-are-trying-decode-secret-game-hidden-code/> (pristupljeno: 15.03.2022.)

U pogledu druge kategorije, a na čiju važnost ukazuju i Noon te Dyer-Witthford²²² koji će "akutnu autorefleksivnost" odrediti kao jedan od nekolicine ključnih aspekata serijala *MGS* te NG²²³ koji će dotičnu protumačiti kao jedan od "nusprodukata" Kojimine "izražene svijesti" o "ontološkom statusu" videoigara kao medija, valjalo bi prije svega istaknuti autorovu sklonost referiranja na samoga sebe. U ovom smislu možemo uočiti tendenciju uvođenja fikcionalizirane inačice sebe kao sporednog lika u vlastite virtualne svjetove, kao što je to slučaj u, kako to ističu i Navarro-Remesal²²⁴ te Brusseau i drugi,²²⁵ *MGS: PW* u kojoj protagonist tijekom određene misije ("Infiltrate the Crater Base") u jednom od kamiona koje bjesomučno pretražuje nailazi na autora ("Mr. Kojima!"), a kojeg igrač zatim automatski i regrutira kao člana svoje paravojne postrojbe te u *MGSV: GZ*, odnosno *MGSV: TPP* koja sadrži i opcionalnu misiju ("Side Op 112") spašavanja Kojime iz zarobljeništva. Moguće je, zatim, uočiti i učestalost upućivanja na vlastito ime ili osobu. U *MGS: PW* tako jedan od neigrivih likova (Miller) drugom (Cécile) tumači kako je Kojima "često prezime u Japanu" te objašnjava kako ime i prezime potonje fonetski "podsjeća" na frazu "Kojima kaminandesu" ("Kojima je bog"); u *MGS2: SoL* igrač koji onesvijesti Snakea biva nagrađen psećom oznakom (*dogtag*) na kojoj piše "Hideo Kojima"; u *MGS4: GotP* tijekom uvodnog niskointeraktivno-igranog segmenta moguće je uočiti Kojimu u mizansceni; prilikom konfrontacije sa Screaming Mantisom nemoguće je ne zapaziti Kojiminu fotografiju (dvostruka ekspozicija) i tako dalje. Također, ovdje bi valjalo reći i kako u Kojime autoreferencijalnost ponekad i prelazi granice autora kao osobe, pa je tako, primjerice, u videoigrama *MGS*, *MGS3: SE* te *MGS4: GotP*, a kako to ističu i Brusseau i drugi,²²⁶ moguće naići na "duhove" ili fotografije koje sadrže prozirne inačice Kojime i članova razvojnog tima, dok u videoigri "Snatcher", pak, valja primijetiti da je sjedište Junkera (Junker Headquarters) smješteno u (stvarnu) zgradu Konami Omni kao i činjenicu da sama kompanija biva reklamirana unutar virtualne stvarnosti dotične (trg).

²²² D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 85

²²³ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 209

²²⁴ V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

²²⁵ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 462

²²⁶ isto, str. 459

Osim navedenih referiranja na samoga sebe, za Kojimu kao autora karakteristične i reference na vlastita djela. U videoigri *Death Stranding* tako je moguće uočiti veći broj referenci na serijal *MGS* poput već spomenutog *Codec* sustava za komunikaciju, dizajna eksperimentalnih autonomnih dostavljačkih botova, a koji bi valjalo komparirati s dizajnom Dwarf Gekkoa prisutnih u *MGS4: GotP*, ili kritike igrača od strane Die-Hardmana ("If you were a spy on a mission, you would've failed.") u slučaju da prethodno spomenuti konstantno biva detektiran od strane umjetne inteligencije. U videoigri *Snatcher*, kako to ističe i Hopper,²²⁷ valja ukazati na prethodno već spomenutu lokaciju Outer Heaven (u serijalu *MGS*, naime, "Outer Heaven" predstavlja jednu od inačica vizije The Boss, svojevrsno utočište za vojnike, krovnu privatnu vojnu organizaciju itd.), ali i, primjerice, minijaturnog robota-asistenta nazvanog "Metal Gear Mk. II"; a u videoigri *Policenauts* sporednog lika Meryl čiji je vizualni identitet, između ostalog (npr. obje Meryl služile su u specijalnoj jedinici FOXHOUND), istovjetan dizajnu istoimenog lika iz serijala *MGS*, sporedne likove Napoleona, Randoma Hajilea i Jamie Seed, a koji se pojavljuju i u videoigri *Snatcher*, činjenicu da je određeni *caffe bar* nazvan „Solid Snake“ i slično.

Kada je, pak, u pitanju serijal *MGS*, u videoigri *MGS* moguće je istaknuti korištenje neinteraktivnih sekvenci i glazbene minijature iz videoigre *Policenauts*, odnosno činjenicu da je prvotna lokacija potencijalnog nuklearnog udara fiktivno mjesto Chernoton (smješteno u Rusiju) istovremeno i poprište fiktivnog katastrofalnog događaja (tj. detonacije kemijskog oružja "Lucifer-Alpha") u videoigri *Snatcher*. U *MGS2: SoL* logo na kartonskoj kutiji (*Cardboard Box 2*), odnosno egzoskelet kakvog koristi i lik Olge Gurlukovich, a koji je dizajnirala fiktivna kompanija Tokugawa iz videoigre *Policenauts*. U *MGS4: GotP* vizualni dizajn Solida Snakea na početku trećeg čina, a koji je moguće komparirati s dizajnom protagonista (Gillian Seed) videoigre *Snatcher* ili detalj naušnica u obliku metka na liku Meryl, a koje su identične naušnicama kakve istoimeni lik nosi u videoigri *Policenauts*. U *MGS: PW*, primjerice, vizualni dizajn potencijalnih članova fiktivne paravojne organizacije (*Militaires Sans Frontières*), a koji je identičan dizajnu likova Jonathana Ingrama i Eda Browna također iz videoigre *Policenauts* i tako dalje.

²²⁷ B. Hopper, "Great Games – Snatcher", *IUP.com*, 2001., <https://web.archive.org/web/20111021214258/http://www.gamecritics.com/great-games-snatcher> (pristupljeno: 11.03.2022.)

Uz to, vezano za serijal *MGS* potrebno je istaknuti i sklonost referiranja na prethodne nastavke istoga, a na koju upućuju i Noon te Dyer-Witthford²²⁸ pritom posebno ističući scenu s akcijskom figurom jednog od antagonista (Vulcan Raven) videoigre *MGS* u *MGS2: SoL* kao i korištenje uvodne sekvence videoigre *Metal Gear* u jednom od *Codec* razgovora. Osim toga, u kontekstu *MGS3: SE* moguće je uputiti na postojanje promotivnih postera za *MGS2: SoL*, na činjenicu da je jedan od likova (Raikov) parodija protagonista (Raidena) upravo navedenog nastavka ili na minijature *Metal Gear REX*-a i *Metal Gear RAY*-a (pojavljuju se u videoigramama *MGS*, *MGS2: SoL* te *MGS4: GotP*). U *MGS: PW* u već spomenutoj misiji ("Infiltrate the Crater Base") u jednom od kamiona moguće je naići na metalni zupčanik koji će protagonist prokomentirati s iskrenim čuđenjem ("Metal... gear..."). U *MGSV: GZ*, a kako to rade i Brusseau i drugi,²²⁹ valjalo bi ukazati na tzv. "Déjà-Vu" misiju u sklopu koje igraču biva dan zadatak rekreiranja poznatih scena iz videoigre *MGS*, kao i uklanjanja grafita/naslava prethodnih nastavaka u serijalu (također, dotični segment, a na kraju kojeg lik Millera protagonistu/igraču upućuje poruku: "You did it! You erased all of the markings. But every one of them will always be with you...", nužno je promotriti i u kontekstu problematičnog odnosa između Kojime i Konamija u periodu stvaranja navedene videoigre), ali i na postojanje kviza u kojem se provjerava razina igračevog znanja o serijalu i slično.

6.2. O metareferencijalnosti

Premda će Navarro-Remesal²³⁰ zaključiti kako je metalepsa "strukturalni" element medija videoigara koji počesto "ne razbija fikciju" već umjesto toga "osnažuje narativni potencijal videoigre" te koji običava potpomagati "integraciju igrača u fiktionalni svijet", kao i da unutar samog medija ne postoji "strogi četvrti zid" koji bi bilo moguće "razbiti", a, primjerice, Scholz²³¹

²²⁸ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 86

²²⁹ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 86, 182 i 501

²³⁰ V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

²³¹ C. Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019., https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.)

kako "četvrti zid" u serijalu *MGS* uopće ni ne postoji, valjalo bi ipak zaključiti kako dotični ipak – postoji. Odmah nakon toga valjalo bi iznijeti i tezu da je Kojima "četvrti zid" - a kako to ističu Gee²³² koji upućuje na izraženu tendenciju "poigravanja s medijem" u svrhu upućivanja na njegovu prirodu u kontekstu *MGS4: GotP*, Noon i Dyer-Witthford²³³ koji ističu "auto-subverzivnost" videoigre *MGS* te njenu sklonost "preispitivanju vlastitog simulacijskog statusa" ili Boluk i Lemieux²³⁴ koji u kontekstu serijala upućuju i na postojanje "samom mediju svojstvenih meta-igara", "defamilijarizirajućih momenta" te na "brehtijansko" razbijanje "četvrtog zida" - sklon dokidati bilo s ciljem "nasilnog" prodiranja realnog u fikcionalno (ili obratno), potenciranja uživanja igrača ili oboje i to počesto upućivanjem na digitalnu (tj. virtualnu) prirodu videoigara te fizikalnu prirodu uređaja koji se koriste u svrhu njihove reprodukcije.

Iako bi u ovom smislu bilo moguće uputiti na videoigre *Death Stranding* (npr. na misiju tijekom koje protagonist dostavlja "disc-based media", a s obzirom na očitu činjenicu da su videoigre počesto pohranjene na optičkim i inim diskovima ili na protagonistovo povremeno namigivanje virtualnoj kameri/igraču),²³⁵ *Snatcher* (npr. razgovor između protagonista i programera navedene videoigre ili protagonistov komentar: "I was just trying to make it more exciting for people playing the game.") te *Policenauts* (npr. protagonistov komentar prilikom rasprave o korištenju streljane: "I haven't had a Game Over yet, thankfully."), ipak bi fokus još jednom najbolje bilo staviti na serijal *MGS* u kojem su metaludičke instance istovremeno i najbrojnije i najizraženije.

Brusseaux i drugi²³⁶ će tako vezano za *MG: SS* istaknuti činjenicu da jedan od likova (Kio Marv) svoju revolucionarnu formulu (tzv. "Oilix") odlučuje sakriti u (Konamijevu) videoigraču kasetu namijenjenu nekadašnjem MSX2 računalu, a na kojem je spomenuta videoigra prvotno i izašla, dok će vezano za *MGSV: TPP* istaknuti trirazinsku prirodu²³⁷ njezina završetka, tj. njezine

²³² J. P. Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, SAD, Routledge, 2014., str. 88-89

²³³ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 87

²³⁴ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 143

²³⁵ J. Burns, "Tear Down That Fourth Wall", *Medium*, 06.11.2019., <https://medium.com/super-jump/tear-down-that-fourth-wall-51cf6c344ef3> (pristupljeno: 15.06.2022.)

²³⁶ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 38

²³⁷ isto, str. 403

završne poruke koju je istovremeno moguće protumačiti kao da je upućena od strane jednog fiktivnog lika drugome (Big Boss-Venom Snake), kao da je upućena fiktivnom liku (Snakeu) od strane autora ("I am you and you are me", "Thanks to you, I've left my mark") ili kao da je upućena igraču od strane autora ("You've written your own history," "Thank you, my friend"), ali i potencijalnu proslavu igračevog/protagonistovog rođendana²³⁸ (igrač na početku igre biva primoran unijeti datum svog rođenja, a navedenog će ga datuma na središnjoj lokaciji u videoigri dočekati rođendanska torta i vatromet), odnosno na svojevrsnu konflaciju igrača i (videoigračeg) agenta.

Boluk i Lemieux²³⁹ će vezano za *MGS3: SE* istaknuti obračun s likom The End, a tijekom kojeg se igraču otvara i mogućnost razrješavanja sukoba (dotični lik, naime, može umrijeti od starosti) putem manipulacije na razini operativnog sustava konzole (mijenjanja postavki digitalnog sata, tj. datuma) ili na razini realnog svijeta (protok određenog vremenskog perioda u realnome svijetu) te segment dvominutnog penjanja po ljestvama (s obzirom na to da nije posrijedi tzv. "loading zone" ili "zona učitavanja") tijekom kojeg stupanj interaktivnosti zamire do te mjere (riječ je o defamilijarizirajućem videoigračem iskustvu) da se igraču može učiniti kako igra "u potpunosti drugu igru", "igru u igri" ili "igru bez igre". Scholz će,²⁴⁰ s druge strane, istaknuti nemogućnost eliminacije jednog od likova (Ocelot) koji se na razini narativa pojavljuje u kasnijim nastavcima i to zbog kreiranja "vremenskog paradoksa", a koju će ocijeniti kao "narativnu negaciju ludičkog odabira". Uz to, u kontekstu navedenog naslova svakako je potrebno istaknuti i tzv. segment noćne more, a u sklopu kojeg dolazi do privremene zamjene *enginea*, odnosno igrač biva primoran odigrati interaktivni segment nikada dovršene, pa stoga također nikada ni izdane Konamijeve videoigre *Guy Savage*.

²³⁸ isto, str. 506

²³⁹ S. Boluk i P. Lemieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017., str. 145-148

²⁴⁰ C. Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", Academia.edu, 2019., https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str. 42, 53-54

U videoigri *MGS* prije svega trebalo bi istaknuti *boss battle* segment s Psycho Mantisom, a na koji se osvrće veći broj autora poput Navarra-Remesala,²⁴¹ Noona i Dyer-Witthforda²⁴² te Conwayja i Trevilliana²⁴³ a koji će istaknuti simulaciju psihokinetičkih sposobnosti dotičnog na razini operativnog sustava, odnosno činjenicu da je Psycho Mantis u stanju "analizirati" uspješnost/neuspješnost igračeve dotadašnje progresije u videoigri, kao i "iščitati" sadržaj memorijskih kartica te zatim igraču/protagonistu "otkriti" koje sve druge videoigre običava igrati. Osim toga, Psycho Mantis je u stanju i dokinuti vizualni aspekt videoigre (opetovano "pojavljivanje" crnog/praznog ekrana na kojem je "HIDEO" ispisano u zelenoj boji) ali i (makar prividno) "intervenirati" na razini realnog svijeta (u jednom trenutku Psycho Mantis od igrača/protagonista traži da kontroler odloži na ravnu površinu nakon čega će isti početi vibrirati), a ovdje bi valjalo istaknuti i činjenicu da je dotičnog moguće poraziti "prebacivanjem" kontrolera iz jednog ulaznog otvora za kontroler (tzv. *port*) u drugi. Također, valjalo bi uputiti i na postojanje nekih drugih metaludičkih poigravanja poput, kako to ističe Scholz,²⁴⁴ onog prisutnog prilikom konfrontacije s helikopterom (Hind-D), a tijekom koje detekcija smjera kretanja helikoptera biva olakšana igraču s televizorom koji podržava stereofonsku reprodukciju zvuka (s druge strane, igrač čiji televizor ne podržava ovu metodu reprodukcije zvuka bit će predmetom čuđenja određenih likova); onog prisutnog u segmentu torture tijekom kojeg je, kako igrača upozorava jedan od likova (Ocelot), nemoguće koristiti tzv. *autofire* (funkcija na nekim kontrolerima koja omogućava automatsko opetovano pritiskanje ovog ili onog gumba) ili, pak, činjenice da je određenu (Merylinu) *Codec* frekvenciju potrebnu za ostvarivanje daljnjeg progressa potrebno pronaći na poleđini plastične kutije videoigre.

²⁴¹ V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

²⁴² D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 87

²⁴³ S. Conway i A. Trevillian, "'Blackout!' Unpacking the Black Box of the Game Event", *DiGRA*, vol. 2, br. 1, 2015., <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/42/81> (pristupljeno: 12.03.2022.)

²⁴⁴ C. Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019., https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str. 54-55

Nadalje, iako je moguće istaknuti i veći broj metaludičkih momenata u *MGS4: GotP* - npr. još jedan sukob s Psycho/Screaming Mantisom na koji upućuje i Scholz,²⁴⁵ još jedno umetanje segmenta noćne more popraćeno naglim prelaskom u drugi *engine*,²⁴⁶ činjenicu da se robotom *Metal Gear Mk. II* upravlja pomoću virtualne inačice kontrolera za *PlayStation 3* i slično - kao i uputiti na neke druge naslove, valjalo bi se dodatno osvrnuti na *MGS2: SoL* koju će kritičari generalno protumačiti kao jednu od prvih te ujedno i ponajboljih postmodernističkih videoigara,²⁴⁷ onu u kojoj Kojimina sklonost "formalnim eksperimentima"²⁴⁸ ponajviše i dolazi do izražaja.

Osvrćući se na iznevjerena očekivanja kritičara i igrača po izlasku, odnosno na Kojiminu "varku" u vidu prethodećeg korištenja isključivo onog promotivnog materijala koji potencijalnom kupcu implicitno poručuje kako će i u ovom nastavku upravljati središnjim protagonistom serijala, ali i na u videoigri prisutno "preispitivanje konvencija medija te odnosa između algoritama i igrača", Higgin²⁴⁹ će tako ustvrditi kako je "osjećaj frustracije... integralan aspekt" iskustva igranja; dok će Scholz²⁵⁰ te Brusseaux i drugi²⁵¹ istaknuti neobičan (u usporedbi s preostalim izdancima medija) dizajnerski odabir činjenja prvog (te osjetno kraćeg) segmenta videoigre (tzv. "Tank Chapter", a tijekom kojeg igrač upravlja Solidom Snakeom) opcionalnim.

²⁴⁵ isto, str. 57

²⁴⁶ J. P. Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, SAD, Routledge, 2014., str. 89

²⁴⁷ L. Liang, "Metal Gear Solid 2 Remains One Of The Most Daring Video Games Ever Created", *TheGamer*, 13.11.2021.,

<https://www.thegamer.com/metal-gear-solid-2-20th-anniversary-most-daring-games-created/> (pristupljeno:

16.06.2022.); R. Stanton, "Metal Gear Solid: The first modern video game", *Eurogamer*, 12.08.2015.,

<https://www.eurogamer.net/articles/2015-08-12-metal-gear-solid-the-first-modern-video-game> (pristupljeno: 10.03.2022.)

²⁴⁸ V. Navarro-Remesal, "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)

²⁴⁹ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now!" War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2'", u N. B. Huntemann i M. T. Payne (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 2452-253

²⁵⁰ C. Scholz, "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursiveness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*,

2019., https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.), str. 66

²⁵¹ D. Brusseaux, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 50

S druge strane, Noon i Dyer-Witheford,²⁵² Markowski,²⁵³ te Brusseau i drugi²⁵⁴ uputit će na činjenicu da je *MGS2: SoL* svojevrsna rekonstrukcija (mogli bismo reći i dekonstrukcija) prethodeće mu videoigre *MGS* te pritom istaknuti postojanje većeg broja paralela između dotičnih poput, primjerice, pojavljivanja inačice lika Cyborg Ninje u ulozi pomagača, sličnosti između paravojnih grupacija *FOXHOUND* te *Dead Cell*, ponavljajućeg motiva srčanog udara (Ames i virus *FOXDIE*), relacije ("otac"- "sin", antagonist-protagonist) Solidus Snake-Raiden te Big Boss-Solid Snake, rekreaciju pojedinih segmenata (npr. čekanje na lift ili sekvenca ispitivanja) a koji se na dijegetskoj razini tumače kao elementi prethodno već spomenutog S3 plana (tzv. "Solid Snake Simulation") čija je svrha ispitati mogućnost modeliranja potencijalnih "savršenih" vojnika (konkretno, Raidena) po uzoru na jednog od središnjih protagonista serijala (Solid Snakea).

Također, u videoigri su prisutni i učestali "prodori" narativne u ludičku te realnu razinu (tj. razinu svijeta igrača) koji se najjasnije ekspliciraju u bizarnim *Codec* dijalozima - onima na koje upućuju i Higgin,²⁵⁵ Youngblood,²⁵⁶ Noon te Dyer-Witheford,²⁵⁷ NG²⁵⁸ i Markowski²⁵⁹ - između Raidena i "lažnog" pukovnika Campbella te "lažne" Rose, tj. između Raidena i umjetne inteligencije (npr. "Raiden, turn the game console off right now" ili citiranje dijaloga iz prethodnog nastavka, ali i priručnika o moruzgvama...) nakon "ubacivanja" virusa u već spomenuti Arsenal Gear (na narativnoj razini), a čijim rezultatom biva djelomična disolucija simulacije/virtualnog svijeta, odnosno instanca lažne notifikacije (čuveni "Fission Mailed" kao igra riječi na standardni

²⁵² D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 88-89

²⁵³ D. Markowski, "Postmodernism in Videogames", *Academia.edu*,

https://www.academia.edu/40358103/Postmodernism_in_Video_Games (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 47

²⁵⁴ D. Brusseau, N. Courcier i M. El Kanafi, *Metal Gear Solid: Hide Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017., str. 289

²⁵⁵ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now! War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2'", u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 261

²⁵⁶ J. Youngblood, "I Wouldn't Even Know the Real Me Myself": Queering Failure in 'Metal Gear Solid 2'", *Queer Game Studies*, ur. Ruberg, B. i Shaw, A., SAD, University of Minnesota Press, 2017., <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.24> (pristupljeno: 17.03.2022.), str. 221

²⁵⁷ D. Noon i N. Dyer-Witheford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 88

²⁵⁸ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 192

²⁵⁹ D. Markowski, "Postmodernism in Videogames", *Academia.edu*,

https://www.academia.edu/40358103/Postmodernism_in_Video_Games (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 56

"Mission Failed") o negativnom završetku videoigre (tzv. "game over' screen") u sklopu jednog od interaktivnih segmenata na koji upućuje i NG.²⁶⁰

Konačno, nužno je uputiti i na specifičan odnos između agenta i igrača, a koji nastupa kao posljedica navedenih "prodora". Na dotični se tako osvrću i Higgin koji će Raidena protumačiti kao "beta-testera" virtualnog svijeta,²⁶¹ ali i paralelizirati Raidenovu "zarobljenost" u simulaciji te igračevu "uhvaćenost u zamku zamamnih mitologija i stranputica ratne videoigre koja ga privikava na svijet sukoba"²⁶² (NG²⁶³ će, s druge strane, same igrače nazvati "beta-testerima S3 plana") i Noon i Dyer-Witthford²⁶⁴ koji će Raidena usporediti s obožavateljem serijala te istaknuti kako isti funkcionira i kao metafora "igračevog potencijala za kondicioniranje za rat". Osim navedenih, na specifičnost ovog odnosa osvrće se također i Markowski²⁶⁵ koji će Raidenovu nemogućnost razlučivanja između fikcije i realnosti (realnosti shvaćene u kontekstu narativne razine, a koju bi valjalo usporediti s igračevom nemogućnošću razlučivanja između dotičnih) opisati i kao ostvarenje "baudrillardovskih noćnomornih fantazija" te zaključiti kako je riječ o autorovom pokušaju simulacije sveopćeg prožimanja (ili sveopće konflacije) dvaju subjekata - one koja, znakovito, rezultira potpunim "dokidanjem" kontrole agenta (Raidena) od strane igrača na samom kraju videoigre, a koju će (još jednom) Higgin²⁶⁶ možda i najtočnije okarakterizirati i kao, da parafraziramo, videoigru (dodatna razina simulacije unutar ionako virtualnog svijeta) unutar videoigre (*MGS2: SoL*) bazirane na videoigri (*MGS*).

²⁶⁰ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 192

²⁶¹ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now!" War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2"', u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 257

²⁶² isto, str. 265

²⁶³ ²⁶³ C. NG, "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.), str. 276

²⁶⁴ D. Noon i N. Dyer-Witthford, "Sneaking Mission: Late Imperial America and 'Metal Gear Solid'", u J. T., Wright, D. G. Embrick i A. Lukacs (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010., str. 87-89

²⁶⁵ D. Markowski, "Postmodernism in Videogames", Academia.edu, https://www.academia.edu/40358103/Postmodernism_in_Video_Games (pristupljeno: 03.03.2022.), str. 62

²⁶⁶ T. Higgin, "Turn the Game Console off Right Now!" War, Subjectivity, and Control in 'Metal Gear Solid 2"', u Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010., str. 257-258

7. Zaključak

Činjenica da je videoigraći medij baš poput onog filmskog ili kazališnog pretežno kolaborativan medij -naravno, izuzmemo li pritom prve dekade njegova postojanja te *indie* videoigraće dizajnere-samotnike poput Jonathana Blowa, Markusa Perssona, Dereka Yua, Erica Baronea i slične - automatski ne dokida mogućnost postojanja snažne autorske ličnosti.

Opus Hideo Kojime zbog opetovanih manifestacija većeg broja formalnih i/ili stilskih obilježja valjalo bi ponajprije odrediti kao jedinstven, a odmah nakon toga i kao odraz autorove ličnosti.

Drugim riječima, Kojimu kao autora obilježavaju opetovani odabiri bilo u kontekstu primarnih i sekundarnih (pod)žanrovskih klasifikacija (pa i općenita sklonost poigravanja sa žanrovima), neobičajenih omjera interaktivnih i neinteraktivnih videoigraćih segmenata, atipičnih igraćih mehanika, *cutsceneova*, tematskih preokupacija, postmodernističkih referencijalnih, autoreferencijalnih te metareferencijalnih tendencija i tako dalje, a zbog kojih bi, u konačnici, i valjalo zaključiti kako Kojima udovoljava temeljnom Bazinovom uvjetu autora u funkciji nositelja "osobnog faktora" koji se manifestira u njegovim djelima, Sarrisovim uvjetima postojanja lako izdvojive osobnosti redatelja/dizajnera videoigara, "posjedovanja" esencije ili unutarnjeg značenja te tehničke kompetencije, kao i Aarsethovim uvjetima asocijacije videoigre s autorom (u ovom pogledu valjalo bi istaknuti i postojanje studija za razvoj videoigara nazvanog "Kojima Productions"), sudjelovanja u izradi više od jedne videoigre te mogućnosti izdvajanja konkretnih videoigara u odnosu na standardne izdanke (primarnog) žanra kojem pripadaju. Posljedično, valjalo bi se složiti s Bogostovom²⁶⁷ opservacijom kako je u Kojiminu slučaju moguće govoriti o "videoigraćem dizajneru sa stilom", odnosno, mogli bismo reći, svojevrsnom auteuru novog kova – onome koji je filmski medij odlučio zamijeniti videoigraćim.

²⁶⁷ I. Bogost, *How to Talk about Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2015., str. 11

8. Bibliografija

- Aarseth, E., „The game and its name: What is a game auteur?“, *ResearchGate*, 2005.
https://www.researchgate.net/publication/292716275_The_game_and_its_name_What_is_a_game_auteur (pristupljeno: 09.03.2022.)
- Aarseth, E., "Genre Trouble", *electronic book review*, 21.05.2004.,
<https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/> (pristupljeno 10.03.2022.)
- Abrams, M. H., *A Glossary of Literary Terms*, SAD, Heinle & Heinle, 1999.
- *Academy of Interactive Arts and Sciences*, "Hideo Kojima Inducted into the AIAS Hall of Fame at the 19th D.I.C.E. Awards Ceremony", 2016.,
https://www.interactive.org/news/hideo_kojima_hall_of_fame.asp (pristupljeno: 21.03.2022.)
- Adgate, B., "Why Netflix Is Looking At Video Games", *Forbes*, 03.06.2021.,
<https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2021/06/03/why-netflix-is-looking-at-the-video-games/> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Beattie, A., "How the Video Game Industry Is Changing", *Investopedia*, 31. 10. 2021.,
<https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Berens, K. i Howard, G., *The Rough Guide to Videogames*, Velika Britanija, Rough Guides Ltd, 2018.
- Bogost, I., *How to Talk about Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2015.
- Boluk, S. i Lemieux, P., *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, SAD, University of Minnesota Press, 2017.

- Bradley, "DOOM Eternal, MHG Review", *Mental Health GAMING*, 20.03.2020., <https://www.mentalhealthgaming.com/doom-eternal-mhg-review/> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Braudy, L. i Cohen, M. (ur.), *Film Theory and Criticism*, Velika Britanija, Oxford University Press, 2009.
- Brusseau, D., Courcier, N. i El Kanafi, M., *Metal Gear Solid: Hideo Kojima's Magnum Opus*, Francuska, Third Éditions, 2017.
- Burns, J., "Tear Down That Fourth Wall", *Medium*, 06.11.2019., <https://medium.com/super-jump/tear-down-that-fourth-wall-51cf6c344ef3> (pristupljeno: 15.06.2022.)
- Caracciolo, M., "Playing 'Home': Videogame Experiences between Narrative and Ludic", *Narrative*, vol. 23, br. 3, SAD, Ohio State University Press, 2015., <https://www.jstor.org/stable/24615551> (pristupljeno: 09.03.2022.)
- Chandler, R., *Game writing handbook*, SAD, Charles River Media, 2007.
- *Codex Gamicus*, "Open-world video games", https://gamicus.fandom.com/wiki/Open-world_video_games (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Conway, S. i Trevillian, A., "'Blackout!' Unpacking the Black Box of the Game Event", *DiGRA*, vol. 2, br. 1, 2015., <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/42/81> (pristupljeno: 12.03.2022.)
- D'Argenio, A. „Open Worlds: The Mechanic That Defined A Decade”, *Gamer Terra*, 14.02.2022., <https://www.gamerterra.com/news/open-worlds-mechanic-defined-decade/> (pristupljeno: 05.05.2022.)

- Dastoor, V., "Hideo Kojima Doesn't Like The Name Death Stranding Director's Cut", *TheGamer*, 12.06.2021., <https://www.thegamer.com/hideo-kojima-doesnt-like-death-stranding-directors-cut-delectors-plus/> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- de Vasconcelos Guimarães, D., "Apocalyptic souls: the existential (anti) hero metaphor in the 'Metal Gear Solid: Snake Eater', 'Peace Walker' and 'Ground Zeroes' games", *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, br. 1, 2015., <https://doaj.org/article/b87aaca8fc584485a2644f1775350f5b> (pristupljeno: 05.05.2022.)
- Donovan, T., *Replay: The History of Video Games*, Velika Britanija, Yellow Ant, 2010.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J. i Pajares Tosca, S., *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, SAD, Routledge, 2008.
- Faulkner, J., "How to pee in Death Stranding and what it's used for", *Gamerevolution*, 23.10.2021., <https://www.gamerevolution.com/guides/614278-death-stranding-how-to-pee-uses>(pristupljeno: 05.05.2022.)
- Funk, J., "Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA)", *The Escapist*, 06.05.2011., <http://www.escapistmagazine.com/Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA/> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Garratt, P., "Video games classed as art in France, tax breaks imminent", *VG247*, 30.01.2008., <https://www.vg247.com/video-games-classed-as-art-in-france-tax-breaks-imminent> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Gee, J. P., *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, SAD, Routledge, 2014.
- Green, A. M., *Posttraumatic Stress Disorder, Trauma, and History in 'Metal Gear Solid V'*, SAD, Springer International Publishing, 2017.

- Guttman, A., "Revenue of selected media franchises worldwide as of August 2021", *statista*, 18.08.2021., <https://www.statista.com/statistics/1257650/media-franchises-revenue/> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Hall, C., "Language Danger: Metal Gear Solid V and the Weaponization of English", *International Journal of Transmedia Literacy*, 2018., https://www.academia.edu/40327759/Language_Danger_Metal_Gear_Solid_V_and_the_Weaponization_of_English (pristupljeno: 10.03.2022.)
- Hopper, B., "Great Games – Snatcher", *IUP.com*, 2001., <https://web.archive.org/web/20111021214258/http://www.gamecritics.com/great-games-snatcher> (pristupljeno: 11.03.2022.)
- House, R., "'Likers Get Liked': Platform Capitalism and the Precariat in 'Death Stranding'", *gamevironments*, br. 13, 2020., https://www.academia.edu/72808139/Likers_Get_Liked_Platform_Capitalism_and_the_Precariat_in_Death_Stranding (pristupljeno: 05.03.2022.)
- Huntemann, N. B. i Payne, M. T. (ur.), *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*, SAD, Routledge, 2010.
- Hurley, L., "MGS 5 fans are starting to unravel the secret game Kojima hid in its code", *gamesradar*, 2015., <https://www.gamesradar.com/mgs-5-fans-are-trying-decode-secret-game-hidden-code/> (pristupljeno: 15.03.2022.)
- Hutchinson, R., "Fukasaku Kinji and Kojima Hideo Replay Hiroshima: Atomic Imagery and Cross-Media Memory", *Japanese Studies*, vol. 39, br. 2, 2019., https://www.academia.edu/39682455/Fukasaku_Kinji_and_Kojima_Hideo_Replay_Hiroshima_Atomic_Imagery_and_Cross_Media_Memory (pristupljeno: 02.04.2022.)

- Juul, J. "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression", *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ur. Mäyrä, F., Finska, Tampere University Press, 2002., <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (pristupljeno: 21.04.2022.)
- Kinder, M., *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, SAD, University of California Press, 1991.
- Kojima, H., *The Creative Gene*, SAD, VIZ Media, LLC, 2021.
- Liang, L., "Metal Gear Solid 2 Remains One Of The Most Daring Video Games Ever Created", *TheGamer*, 13.11.2021., <https://www.thegamer.com/metal-gear-solid-2-20th-anniversary-most-daring-games-created/> (pristupljeno: 16.06.2022.)
- Lindbergh, B., "Five Takeaways From Sony's PS5 Reveal", *The Ringer*, 12.06.2020., <https://www.theringer.com/2020/6/12/21289085/sony-playstation-5-reveal-ratchet-clank> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Mackey, B., "Policenauts and Hideo Kojima's Adventure Game Roots", *IUP.com*, <http://www.1up.com/features/policenauts-hideo-kojima-adventure-game.html> (pristupljeno: 26.02.2022.)
- Markowski, D., "Postmodernism in Videogames", *Academia.edu*, https://www.academia.edu/40358103/Postmodernism_in_Video_Games (pristupljeno: 03.03.2022.)
- McHale, B., *Postmodernist Fiction*, Velika Britanija, Methuen & Co. ltd., 1987.
- McWerthor, M., "The Four Video Games That Shaped 'Metal Gear' Creator Hideo Kojima", *Kotaku*, 2011., <https://kotaku.com/the-four-video-games-that-shaped-metal-gear-creator-hid-5847114> (pristupljeno: 12.03.2022.)

- Mott, T. (ur.), *1001 Video Games You Must Play Before You Die*, Velika Britanija, Cassell Illustrated, 2010.
- Mukherjee, S., *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books*, Velika Britanija, Palgrave Macmillan, 2015.
- Murray, S., "Gaming Detail: Metal Gear Solid 2's Ice Cubes Actually Melt", *TheGamer*, 15.06.2020., <https://www.thegamer.com/gaming-detail-metal-gear-solid-2-ice-cubes-melt/>(pristupljeno: 10.05.2022.)
- Navarro-Remesal, V., "Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu", *Medium*, 2018., <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279> (pristupljeno: 15.03.2022.)
- Nelson, R., "Hideo Kojima receives lifetime achievement award from MTV", *engadget*, 2008., <https://www.engadget.com/2008-11-24-hideo-kojima-receives-lifetime-achievement-award-from-mtv.html> (pristupljeno: 28.03.2022.)
- Newman, J., *Videogames*, SAD, Routledge, 2004.
- NG, C., "War and Will: a Multisemiotic Analysis of 'Metal Gear Solid 4'", doktorska disertacija, Hong Kong, The Hong Kong Polytechnic University, 2016., <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9297> (pristupljeno: 07.03.2022.)
- Nicol, B., *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction (Cambridge Introductions to Literature)*, Velika Britanija, Cambridge, 2009.
- Orland, K., "Germany says games with Nazi symbols can get “artistic” exception to ban", *Ars Technica*, 10.08.2018., <https://arstechnica.com/gaming/2018/08/german-ratings-board-starts-allowing-nazi-symbols-in-video-games/> (pristupljeno: 20.04.2022.)

- Papale, L. i François, R., "I am Big Boss, and you are, too...!': Player identity and agency in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain", *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 2019., <https://www.gamejournal.it/i-am-big-boss-and-you-are-too-player-identity-and-agency-in-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain/?p=3920> (pristupljeno: 02.03.2022.)
- Parkin, S., "Policenauts", *Eurogamer*, 2010., <https://www.eurogamer.net/articles/policenauts-review> (pristupljeno: 25.02.2022.)
- Payne, M. T., *Playing War: Military Video Games After 9/11*, SAD, New York University Press, 2016.
- Penix-Tadsen, P. "LATIN AMERICAN LUDOLOGY: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't)", *Latin American Research Review*, vol. 48, br. 1, SAD, The Latin American Studies Association, 2013., <https://www.jstor.org/stable/41811593> (pristupljeno: 04.03.2022.)
- Pérez-Latorre, Ó., "Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession", *Game Studies*, vol. 19, br. 3, 2019., <http://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre> (pristupljeno: 04.03.2022.)
- Petit, C., "Look Out Hideo Kojima, Someone Else Is Making A Strand Game", *Kotaku*, 13.09.2021., <https://kotaku.com/look-out-hideo-kojima-someone-else-is-making-a-strand-1847664001> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Power, M., "Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence", *Security Dialogue*, vol. 38. br. 2, SAD, Sage Publications, Ltd., 2007., <https://www.jstor.org/stable/26299656> (pristupljeno: 15.03.2022.)
- Scholz, C., "A World Born from Zero – Chaos, Order and Systematic Recursivness in Metal Gear Solid", *Academia.edu*, 2019.,

https://www.academia.edu/40424769/A_World_Born_from_Zero_Chaos_Order_and_Systemic_Recursiveness_in_Metal_Gear_Solid (pristupljeno: 08.03.2022.)

- SFE – *SF Encyclopedia*, "Technotriller", 2015., <https://sf-encyclopedia.com/entry/technotriller> (pristupljeno: 07.03.2022.)
- Shivani Bose, M., "Video Game Movies (on Hideo Kojima's 'Death Stranding')", *Academia.edu*, https://www.academia.edu/59364585/Video_Game_Movies_on_Hideo_Kojimas_Death_Stranding (pristupljeno: 01.04.2022.)
- Sicart, M., "Defining Game Mechanics", *Game Studies*, vol. 8., br. 2, 2008., <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (pristupljeno: 19.03.2022.)
- Sicart, M., *The Ethics of Computer Game*, SAD, MIT Press, 2009.
- Stam, R., *Film Theory: An Introduction*, SAD, Blackwell Publishing, 2000.
- Stamenković, D., Jačević, M. i Wildfeuer, J., "The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games", *Discourse, Context & Media*, vol. 15, 2017., <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211695816300976>. (pristupljeno: 26.02.2022.)
- Stanton, R., "Metal Gear Solid: The first modern video game", *Eurogamer*, 12.08.2015., <https://www.eurogamer.net/articles/2015-08-12-metal-gear-solid-the-first-modern-video-game> (pristupljeno: 10.03.2022.)
- Stanton, R., "Metal Gear Solid 2: The first postmodern video game", *Eurogamer*, 16.08.2015., <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-2-the-first-postmodern-video-game> (pristupljeno: 16.06.2022.)
- Stojanović, D. (ur.), *Teorija filma*, Beograd, Nolit, 1978.

- Tatsumi, T., *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America (Post-Contemporary Interventions)*, SAD, Duke University Press, 2006.
- Tavinor, G., *The Art of Videogames*, Velika Britanija, Wiley-Blackwell, 2009.
- Tieryas, P., "'Snatcher' Is Cyberpunk Noir At Its Best", *Kotaku*, 2017.,
<https://kotaku.com/snatcher-is-cyberpunk-noir-at-its-best-1795989020> (pristupljeno: 04.03.2022.)
- Tringham, N., *Science Fiction Video Games*, SAD, CRC Press, 2015.
- Watts, E., "Ruin, Gender, and Digital Games Author", *Women's Studies Quarterly*, vol. 39. br. 3/4, SAD: The Feminist Press at the City University of New York, 2011.
<https://www.jstor.org/stable/41308360> (pristupljeno: 05.03.2022.)
- Whiteford, N. i de Peuteur G., *Games of Empire - Global Capitalism and Video Games*, SAD, University of Minnesota Press, 2009.
- Wills, J., *Gamer Nation: Videogames and American Culture*, SAD, Johns Hopkins University Press, 2019.
- Witkowski, W., "Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic", *MarketWatch*, 02.01.2021.,
<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (pristupljeno: 20.04.2022.)
- Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, SAD, Routledge, 2014.
- Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ur.), *The Video Game Theory Reader*, SAD, Routledge, 2003.
- Wolf, W. (ur.), *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Nizozemska, Rodopi, 2009.

- Wright, J. T., Embrick, D. G. i Lukacs, A. (ur.), *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*, SAD, Lexington Books, 2010.
- Wysocki, M. i Lauteria, E. W. (ur.), *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, Velika Britanija, Bloomsbury Publishing, 2015.
- Yap, C. M., Kashihara, S. i Yamaguchi, S., "Establishing Literary Merit in 'Metal Gear Solid': A close critical reading", *Proceedings of the International Academic Conference on Meaningful Play*, 2012., <https://www.academia.edu/8213277>
[Establishing Literary Merit in Metal Gear Solid A close critical reading](#)
(pristupljeno: 03.03.2022.)
- Youngblood, J., "‘I Wouldn’t Even Know the Real Me Myself’: Queering Failure in ‘Metal Gear Solid 2’", *Queer Game Studies*, ur. Ruberg, B. i Shaw, A., SAD, University of Minnesota Press, 2017., <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr.24>
(pristupljeno: 17.03.2022.)

9. Ludografija

- *Metal Gear*, Konami, Konami, 1987. (MSX2)
- *Snatcher*, Konami, Konami, 1987. (PC-8801, MSX2)
- *Metal Gear 2: Solid Snake*, Konami, Konami, 1990. (MSX2)
- *Policenauts*, Konami, Konami, 1994. (PC-9821)
- *Metal Gear Solid*, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 1998. (PlayStation)
- *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2001.
(PlayStation 2)
- *Metal Gear Solid 2: Substance*, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2002.
(PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows)
- *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2004. (PlayStation 2)
- *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, Konami Computer Entertainment Japan/Kojima Productions, Konami, 2005. (PlayStation 2)
- *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, Kojima Productions, Konami, 2008.
(PlayStation 3)
- *Metal Gear Solid: Peace Walker*, Kojima Productions, Konami, 2010. (PlayStation Portable)
- *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, Kojima Productions, Konami, 2014. (PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows)

- *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Kojima Productions, Konami, 2015.
(PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows)
- *Death Stranding*, Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment/505 Games, 2019.
(PlayStation 4, PlayStation 5, Microsoft Windows)