Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Matija Vigato

**Jesu li videoigre umjetnost?**

Zagreb, 2019.

Ovaj rad izrađen je na Odsjeku za filozofiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu pod vodstvom doc. dr. sc. Ivane Zagorac i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini 2018./2019.

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

[**1. Uvod** 1](#_Toc7771875)

[**2. Vanakademske rasprave** 2](#_Toc7771876)

[**3. Preliminarne definicije** 3](#_Toc7771877)

[3.1. Što je videoigra? 4](#_Toc7771878)

[3.2. Što je umjetnost? 4](#_Toc7771879)

[**4. Videoigre u odnosu prema odabranim teorijama umjetnosti** 6](#_Toc7771880)

[4.1. Videoigre i konvencionalističke teorije umjetnosti 7](#_Toc7771881)

[4.1.1. Videoigre i institucionalna teorija umjetnosti 7](#_Toc7771882)

[4.1.2. Videoigre i historijska teorija umjetnosti 10](#_Toc7771883)

[4.2. Videoigre i funkcionalističke teorije umjetnosti 11](#_Toc7771884)

[4.2.1. Videoigre i estetska teorija umjetnosti 11](#_Toc7771885)

[4.3. Videoigre i disjunktivne teorije umjetnosti 13](#_Toc7771886)

[4.3.1. Videoigre i klaster teorija umjetnosti 13](#_Toc7771887)

[4.3.1.1. Videoigre u odnosu prema karakteristikama umjetnosti koje navode Berys Gaut i Dennis Dutton 16](#_Toc7771888)

[4.3.1.1.1. Estetski užitak i tradicija i institucije 16](#_Toc7771889)

[4.3.1.1.2. Vještina umjetničko-tehničke izvedbe 16](#_Toc7771890)

[4.3.1.1.3. Emocionalnost 16](#_Toc7771891)

[4.3.1.1.4. Intelektualna izazovnost 17](#_Toc7771892)

[4.3.1.1.5. Originalnost i kreativnost 20](#_Toc7771893)

[4.3.1.1.6. Izraz individualnosti 20](#_Toc7771894)

[4.3.1.2. Videoigre u odnosu prema preostalim karakteristikama umjetnosti koje navodi Berys Gaut 21](#_Toc7771895)

[4.3.1.2.1. Formalna kompleksnost 21](#_Toc7771896)

[4.3.1.2.2. Kapacitet za prenošenje složenih značenja 21](#_Toc7771897)

[4.3.1.2.3. Namjera da se proizvede umjetničko djelo 21](#_Toc7771898)

[4.3.1.3. Videoigre u odnosu prema preostalim karakteristikama umjetnosti koje navodi Dennis Dutton 22](#_Toc7771899)

[4.3.1.3.1. Prepoznatljivi stil 22](#_Toc7771900)

[4.3.1.3.2. Kriticizam 22](#_Toc7771901)

[4.3.1.3.3. Reprezentacija i imitacija 23](#_Toc7771902)

[4.3.1.3.4. “Specijalni fokus” 23](#_Toc7771903)

[4.3.1.3.5. Imaginativno iskustvo 24](#_Toc7771904)

[**6. Drugi problematični oblici umjetnosti** 25](#_Toc7771905)

[6.1. Film 25](#_Toc7771906)

[6.2. Strip 26](#_Toc7771907)

[**7. Međusobna isključivost igre i umjetnosti?** 26](#_Toc7771908)

[**8. Zaključak** 27](#_Toc7771909)

[**9. Zahvale** 29](#_Toc7771910)

[**10. Popis literature** 29](#_Toc7771911)

[**11. Popis videoigara** 34](#_Toc7771912)

[**12. Dodatak** 35](#_Toc7771913)

[12.1. Hrvatsko-engleski rječnik korištenog informatičkog nazivlja 35](#_Toc7771914)

[12.2. Popis umjetničkih djela 36](#_Toc7771915)

[**13. Sažetak** 36](#_Toc7771916)

[**14. Summary** 37](#_Toc7771917)

[**15. Životopis** 38](#_Toc7771918)

“Samorazumljivim je postalo da više ništa  
što se tiče umjetnosti nije samorazumljivo.”

Theodor W. Adorno: *Aesthetische Theorie*(Adorno, 1977)

## 

## 

## 

## 

## 

## **1. Uvod**

Umjetnost je često vezana za ono sublimno (lat. *sublimis* - uzvišen), koje se u relacijskom iskustvu prepoznaje u postavljanju pred bitak kojeg doživljavamo većim od svog vlastitog, pa je tako u renesansi postalo jednim od ključnih zahtjeva umjetničkog djela (Ingram, 2019).[[1]](#footnote-1) Kako je onda moguće da *Umjetnikov izmet (Merda d’artista*) iz 1961. godine, djelo sastavljeno od 90 limenki navodno ispunjenima s po 30 grama stolice umjetnika Piera Manzonijabude smatrano umjetnošću dok se to uskraćuje videoigrama u cjelini, uključujući i videoigre kao što je *The Witcher 3: Wild Hunt* koja obiluje uzvišenim elementima?Primjerice, na njenom interaktivnom virtualnom prostoru, većem od Grčke(oko 135 000 četvornih metara), a detaljno modeliranom i animiranom, radilo je oko 1500 ljudi diljem svijeta. Njenu glazbu izveo je Brandenburški državni orkestar iz Frankfurta. Njeni dijalozi obiluju metaforama, dok joj nelinearni narativ pun moralnih dilema pokreću snažni ženski likovi i tema očinske ljubavi. Nadalje, kako objasniti to da fotografija *Piss Christ: (Immersion)* iz 1987. godine, na kojoj je prikazana plastična figura Kristovog raspeća potopljena u urin umjetnika Andresa Serrana dobije nagradu Jugoistočnog centra za suvremenu umjetnost u Sjevernoj Karolini dok se neke videoigre ne mogu prikazivati jer krše pravo slobode govora koje je istovremeno omogućeno u području umjetnosti? Zašto je toliko akademske pozornosti bilo posvećeno pitanju je li šah umjetnost i je li umjetnost estetski sport, kao na primjer gimnastika, a o pitanju jesu li videoigre umjetnost skoro pa se nije pisalo? Svaki put kada se nešto smatralo umjetnošću kao pretpostavku je imalo teoriju umjetnosti iza sebe, a ovaj rad razmatra više značajnih teorija umjetnosti kako bi propitalo mogu li se videoigre uklopiti u neku od njih. Pitanje o umjetničkom statusu videoigara iznimno je kompleksno i o njemu su se vodile neke burne rasprave, a ovim radom ono će se razložiti što će u konačnici dovesti do jasnijih odgovora. Time će se, kao i u slučaju avangardne umjetnosti, potaknuti pitanje o biti umjetnosti.

## **2. Vanakademske rasprave**

Jedan od najslavnijih filmskih kritičara i prvi dobitnik Pulitzerove nagrade za filmsku kritiku Roger Ebert 2005. godine napisao je u jednoj online raspravi o videoigrama:

*U stanju sam vjerovati da videoigre mogu biti elegantne, suptilne, sofisticirane, izazovne i vizualno predivne. Ali vjerujem da priroda tog medija ne dopušta da prijeđe preko vještine u status umjetnosti. Koliko znam, nitko u ovom polju ili van njega nije bio u stanju navesti igru vrijednu usporedbe s velikim dramatičarima, pjesnicima, autorima filmova, romanopiscima i kompozitorima. Da igra može težiti umjetničkom značaju kao vizualnom iskustvu, prihvaćam. Ali za većinu igrača videoigre predstavljaju gubitak vrijednog vremena koje nam je dostupno kako bismo sebe učinili kulturnijima, civiliziranijima i empatičnijima.* (Reimer, 2005).

Ebertova izjava potakla je mnoštvo komentara, članaka i izlaganja koji su većinom bili u formi dokaza da videoigre i umjetnost nisu nužno odvojeni koncepti te da videoigre jesu umjetnost. *Z*ajednica igrača bila je skoro unisono razljućena, a razlog tomu vjerojatno nije samo Erbertovo ocrnjivanje tog medija već i njihova emocionalna vezanost za riječ umjetnost koja u svakodnevnom govoru ima uvažavajuće značenje, pa se iz poštovanja daje nečemu što je napravljeno na visokoj razini i uz mnogo vještine, a što vuče svoje korijene još iz antike kada su značenja riječi “umjetnost” i τέχνη (grč. umijeće, vještina) bila otprilike ista.[[2]](#footnote-2) Kroz godine odgovaranja na prozivke s protuargumentima za njegovo stajalište Erbert je još nadodao da videoigre po svojoj biti ne mogu biti umjetnost jer su igre, što znači da igru vidi kao nužno negativan uvjet umjetnosti (Ebert, 2010). Uz to, videoigre daju igraču slobodu izbora i tako prenose autorstvo na njega, a koju bi vrijednost imalo Shakespeareovo djelo *Romeo i Julija* ako bi igrač imao opciju sretnog završetka, pita se Ebert. Jedini način na koji bi se videoigre mogle smatrati umjetnošću jest kad bi ju netko stavio u muzej, kao što je i Warhol stavio svoje reprodukcije konzervi juhe (Ebert, 2007).

Jedan od najznačajnijih odgovora je onaj od Kellee Santiago, dizajnerice i producentice videoigara te suosnivačice i bivše predsjednice firme *Thatgamecompany*, poznate po videoigrama *Flow, Flower* i *Journey.* Te se igre često navode kao primjeri umjetničkog potencijala videoigara, među ostalim zbog svog minimalizma, meditativnosti i snažnog utjecaja kojeg imaju na igrača. Na Ebertov argument da videoigre nisu umjetnost jer nema primjeraka koji bi se mogli mjeriti s remek djelima drugih umjetničkih oblika Santiago odgovara da je to tipično za medij u njegovom začetku. Uloga medija tada nije još umjetnička i treba proći vrijeme kako bi se i on i publika razvili. Ni bit slikarstva se ne ocjenjuje na primjeru špiljskog slikarstva, kao što se ni film ne ocjenjuje na temelju svog ranog perioda, tvrdi Santiago. Prozivanjem videoigara umjetnošću potvrđujemo njihov utjecaj, što smo na nesreću oklijevali napraviti s novim medijima prošlog stoljeća, s TV-om, radijem i filmom,dok se za videoigre očekuje da će u 21. stoljeću biti utjecajnije nego ta tri medija u 20. stoljeću zajedno (Santiago, 2010).  
 Ebert je pri kraju svojeg života ublažio vlastite izjave rekavši da se videoigre ipak mogu smatrati umjetnošću u netradicionalnom smislu, te da ionako nije kompetentan za donošenje sudova o njima pošto ih sam skoro pa nikada nije igrao (Ebert, 2010b). Međutim, Brian Moriarty, autor estetski hvaljene videoigre *Loom*, nastavio je braniti Ebertovu poziciju u svom predavanju *Apologija za Rogera Eberta* tvrdivši kako je teorija umjetnosti njega i Eberta romantična, schopenhauerovska, tj. da oni umjetnost shvaćaju kao nešto uzvišeno. On, kao i Ebert, osuđuje uključivanje takozvane „niske umjetnosti“ u definiciju umjetnosti, pri čemu ni film nije pošteđen. I sam Erbert rekao je da “skoro pa nijedan film nije umjetnost”(Moriarty, 2011).

Od brojnih drugih rasprava među utjecajnijima je i ona koju je potaknuo filmski kritičar Jack Kroll s argumentom da videoigre ne mogu prenijeti emocionalnu kompleksnost, a koja je korijen umjetnosti (Kroll, 2000). Članak u kojemu to tvrdi citirali su pravnici u Indiani u vezi cenzure u videoigrama (Kendrick, 2000), a potaknuo je i radove Henryja Jenkinsa o kojima će biti govora u odjeljku *Akademske rasprave.*

U stavovima raznih sudionika rasprava, iako im argumenti najčešće nisu valjani, mogu se prepoznati teorije umjetnosti, kao što je funkcionalistička kod Eberta, iako uvažava i institucionalnu, te historijska kod Santiago. Što to točno znači obrađivati će se u odjeljku *Teorije umjetnosti*, ali za početak će se zasebno objasniti osnovni koncepti ovog istraživanja: videoigra i umjetnost, kako se ne bi dogodilo kao u nekim poodmaklim raspravama da temeljni pojmovi ostanu nejasni.

## **3. Preliminarne definicije**

Prije nego što dublje uđemo u teorije, objasniti će se pojmovi “videoigra” i “umjetnost” prema informacijama koje se mogu naći u leksikonima i rječnicima.

### **3.1. Što je videoigra?**

Videoigra je elektronička igra koja uključuje interakciju s korisničkim sučeljem kako bi generirala vizualnu povratnu informaciju na video zaslonu (Collins, 2002). Korisničko sučelje, kao skup sredstava koji omogućuju interakciju između korisnika i stroja (*Hrvatska enciklopedija*: s.v. “sučelje”), može se sastojati od ulaznih uređaja kao što su tipkovnica, miš, *gamepad*, volan i sl., dok je video uređaj, kao izlazni uređaj za prezentaciju informacija u vizualnom obliku, najčešće televizijski ekran ili kompjuterski monitor. Kod mobilnih videoigara, ekran pametnog telefona koji je osjetljiv na dodir najčešće ima ulogu i video uređaja i korisničkog sučelja. Računalna igra srodan je termin, ali s računalom kao nužnim uvjetom, pri čemu se isključuju igre na konzolama, arkadama ili pametnim telefonima. Prva videoigra u povijesti, *Uređaj za zabavu od katodne cijevi* iz 1947., tako se ne može nazvati računalnom jer joj je osnova osciloskop, uređaj za analizu i vizualizaciju električnih signala, te u ni jednom koraku ne koristi računalo (Cohen, 2019). S druge strane, u računalne igre, ali ne i u videoigre, spadaju elektroničke igre kojima povratna informacija nije vizualna, već u obliku vibracija ili zvukova (usporedba: računalne igre za slijepe).

### **3.2. Što je umjetnost?**

Na pitanje *Što je umjetnost?* nekad se odgovara kratko: 1. “Umjetnost je ljudska duhovna djelatnost u kojoj dolazi do izražaja estetsko iskustvo koje uključuje sam proces stvaranja, stvoreno djelo te doživljaj djela” (Kutleša, 2012: s.v. “umjetnost”)[[3]](#footnote-3), a nekad nešto duže: 2. “izraz ili primjena ljudske kreativne vještine i imaginacije, tipično u vizualnom obliku kao slika ili skulptura, koja proizvodi djela kako bi se cijenila prvenstveno zbog njihove ljepote ili emocionalne snage”, “djela proizvedena takvom vještinom ili imaginacijom” ili sama “kreativna aktivnost koja rezultira u proizvodnji slika, crteža ili skulpture.” (*Oxford Dictionaries*: s.v. “art”)[[4]](#footnote-4). Nijedna od navedenih definicija nije ekstenzionalno adekvatna, tj. može joj se naći protuprimjer. Prva definicija tipična je za filozofske rječnike, izvrsna u pokušaju sažimanja tako kompleksnog fenomena, ali uz zanemarivanje da estetsko iskustvo ne mora biti vezano za umjetnost, kao što ni estetski objekt ne mora biti umjetničko djelo (*Encyclopedia.com*: s.v. “aesthetic experience”). Druga definicija tipična je za opće rječnike, a primjer je preuskog opsega pojma kao obratne pogreške. Grubo je suzila umjetnička djela na sliku, crtež i skulpturu tako da se većina umjetničkih djela ne bi u nju uklapala, a kamoli videoigre. Također, navodi da su umjetnička djela namijenjena da bi se cijenila radi svoje ljepote ili emocionalne moći. Time su automatski isključena mnoga avangardna djela dvadesetog stoljeća čija je namjena da se cijene zbog konceptualne ili referencijalne moći, a kod kojih su ljepota i emocionalnost gotovo zanemarene. Na primjer, djelo *4’33’’* od Johna Cagea koje je zapravo potpuna tišina, a koje dobiva svoje značenje tek u odnosu na svoj kontekst, na izvođače koji broje dobe, publiku u dvorani koja ih gleda, općenito značenje pauze kao aspekta glazbe te na trend propitivanja granica umjetnosti od strane raznih umjetničkih pravaca u dvadesetom stoljeću i dr. Videoigre, kojima je namjena da se cijene i zbog igre, a često i zabave, također su isključene iz dosega takvih definicija umjetnosti.

Definiranje umjetnosti iznimno je teško i postoji niz tipova skeptičkih argumenata prema kojima se dovodi u pitanje mogućnost, a i korist takvog definiranja. Morris Weitz smatra da se umjetnost ne može definirati, a njegov argument otvorenog koncepta glasi: 1. bilo koji koncept je otvoren ako se može zamisliti slučaj koji će tražiti neki oblik odluke s naše strane za proširenje upotrebe koncepta kako bi taj slučaj pokrili ili zatvaranje koncepta i smišljanje novog koji bi se mogao nositi s novim slučajem; 2. nijedan otvoreni koncept ne može se definirati; 3. postoje slučajevi koji traže odluku o tome treba li proširiti ili suziti koncept umjetnosti; 4. dakle, umjetnost se ne može definirati. (Adajian, 2018: 4). Weitz tvrdi da “ekspanzivan, avanturistički karakter umjetnosti, njezine uvijek prisutne promjene i inovativne kreacije, čine logički nemogućim utvrditi ijedan skup definirajućih karakteristika”. (Weitz, 1956: 32) Prigovori tom argumentu su da promjena ne isključuje mogućnost očuvanja identiteta, da proširenje koncepta ne mora biti neprincipijelno te da ništa ne blokira uključenje zahtjeva noviteta u definiciju umjetnosti. Prema Paulu Kristelleru koncept umjetnosti je historijski promjenjiv pa ne postoji stabilni *definiendum* kojeg bi trebao definirati *definiens*, dok Dominic McIver Lopes tvrdi da su sve suvremene definicije filozofski beskorisne jer se temelje na umjetničkim djelima, umjesto na oblicima umjetnosti kojima ta djela pripadaju (prema Adajianu, 2018: 4-5). Zbog toga dolazi do pat-pozicija među teorijama koje potvrđuju umjetnički status djela kao što je *Stalak za boce* Marcela Duchampa i onih koje to čine za djela kao što je *Requiem u d-molu* Wolfganga Amadeusa Mozarta. Navedeni argumenti Weitza, Kristellera i Lopesa bitni su za ispitivanje umjetničkog statusa videoigara jer pokazuju ograničenja definicija umjetnosti kojima se često određuje umjetnički status entiteta. (Adajian, 2018: 4-5)

Bez obzira na zbrku u području definiranja umjetnosti, postoje pokušaji određivanja njenih neospornih činjenica. Thomas Adajian ih navodi deset, a to su: 1. umjetnička djela postoje u svim kulturama, a prvi put su se pojavila prije više desetaka tisuća godina, 2. djelomično su razumljiva kulturnim autsajderima, 3. umjetnička djela nekad imaju vanestetske funkcije: ceremonijalne, religiozne i propagandne, 4. pojmljivo je da umjetnička djela mogu stvarati i razumjeti neljudske vrste (zemaljske ili vanzemaljske) 5. tradicionalno, umjetničko djelo je artefakt ili izvedba (*performance*) intencionalno obdarena od svog autora karakteristikama, često osjetilnim, koje imaju značajni stupanj estetskog interesa, obično nadilazeći u tome svakodnevne objekte, 6. stvaranje i konzumiranje umjetnosti ima visoku vrijednost i ta vrijednost je bitna karakteristika umjetnosti; umjetnička djela mogu imati značajnu moralnu, političku i estetsku moć (normativna dimenzija), 7. umjetnost s vremenom evoluira, kao i ostatak kulture: razvijaju se novi žanrovi, stilovi i umjetnički oblici, novi standardi ukusa i senzibiliteta, nova razumijevanja estetskih karakteristika, estetskog iskustva i prirode umjetnosti, 8. u nekim kulturama postoje institucije koje se fokusiraju na artefakte i izvedbe koje imaju visoki stupanj estetskog interesa, ali kojima nedostaje praktična upotreba, 9. nije rijetko da u takvim institucijama djela naizgled bez estetskih vrijednosti budu postavljena kao umjetnička djela zajedno s onima koji takve vrijednosti imaju u visokom obliku, 10. estetske karakteristike imaju i vanumjetnički entiteti, na primjer, prirodni entiteti (sjene, cvijeće), ljudska bića, apstraktni entiteti (teorije, dokazi). Prema Adajianu, definicije umjetnosti trebale bi navedene činjenice uzeti u obzir. (Adajian, 2018: 1-2).

Stav da se umjetnost ne može definirati, kao kod spomenutog Weitza, dio je jedne teorije umjetnosti, čime se pokazuje da treba praviti razliku između definicija i teorija umjetnosti. Prema Stephenu Daviesu definicije umjetnosti odgovaraju na pitanja kao što su: *Koji je smisao ‘umjetnosti’ ?* i *Što je umjetnost?* dok teorije odgovaraju na pitanje: *Koji je smisao umjetnosti?* Definicije identificiraju nužne, ali ne dovoljne uvjete da bi nešto bila umjetnost, ili dovoljne, ali ne nužne. Postoje definicije koje su točne, ali ne daju praktične upute za određivanje njegovog opsega. Na primjer, definicija zlata navodi njegovu mikrostrukturu, ali ne objašnjava kako bi se ono moglo u praksi razlikovati od pirita, minerala koji se često zamjenjivao za zlato (tzv. *fool’s gold*). Također, definicija ne može objasniti zašto su ljudi u povijesti ubijali za njega, što ne bi bio slučaj kod teorije. Teorija razmatra i društvenu važnost koncepta i njegovu prirodu u cjelini. Iako teorije umjetnosti često imaju ukomponirane definicije umjetnosti bitno je imati ovu razliku na umu (Davies, 2010: 30).

## **4. Videoigre u odnosu prema odabranim teorijama umjetnosti**

Prema suvremenim autorima, klasične definicije umjetnosti iz povijesti filozofije karakteriziraju umjetnička djela prema jednom tipu svojstva: 1. reprezentacijsko, 2. ekspresivno i/li 3. formalno svojstvo, čemu odgovaraju 1. reprezentacijske, 2. ekspresivne definicije, 3. formalističke definicije umjetnosti. Takve definicije lako se mogu pobiti protuprimjerima: upute za uporabu su reprezentacije, izrazi lica i geste imaju ekspresivne karakteristike, a i prirodni objekti i artefakti imaju formalne karakteristike, ali nijedno od navedenog nije umjetnost. Ipak, te definicije treba gledati unutar ostatka sistema pojedinih filozofa (Adajian, 2018: 2-3).

Suvremene teorije umjetnosti mogu se podijeliti prema dimenziji umjetnosti koju naglašavaju. 1. Konvencionalne teorije umjetnosti usmjerene su na povijest i kulturu te kontingentne karakteristike umjetnosti, među kojima su najpoznatije institucionalna u kojoj najbitniju ulogu imaju umjetničke institucije, te historijska, koja u prvi plan stavlja odnos umjetničkog djela s umjetničkom povijesti, umjetničkim žanrovima i dr. S druge strane, 2. tradicionalne teorije umjetnosti usmjerene su na trajne i univerzalne karakteristike umjetnosti pa tako funkcionalistička teorija umjetnosti kao najbitniju karakteristiku djela navodi njegovu funkciju. 3. Hibridne, tj. disjunktivne teorije umjetnosti uključuju bitne karakteristike i prve i druge vrste teorija umjetnosti, pritom ne dajući nijednoj prednost.

### **4.1. Videoigre i konvencionalističke teorije umjetnosti**

#### **4.1.1. Videoigre i institucionalna teorija umjetnosti**

Prema institucionalnoj teoriji umjetnosti neki objekt može biti umjetnost samo u kontekstu institucije zvane *svijet umjetnosti* (eng. *artworld*). Termin je prvi put upotrijebio američki filozof i umjetnički kritičar Arthur Danto u svom poznatom eseju *The Artworld* kako bi opisao “atmosferu umjetničke teorije, znanje povijesti umjetnosti” (Danto, 1964: 580). Motiv za to bio mu je susret s reprodukcijom pop-art djela Roya Lichtensteina u ozbiljnom umjetničkom časopisu *Art in America* te skulpturom *Brillo kutija* Andyja Warhola (Garage MCA, 2017). U suvremenom svijetu, rekao je, samo zajednica umjetničkih profesionalaca vezanih za brojne institucije može razlikovati umjetnost i ne-umjetnost. Potaknut Dantom, filozof George Dickie formulirao je institucionalnu teoriju dajući sljedeću definiciju umjetničkog djela: “Umjetničko djelo u klasifikacijskom smislu je 1) artefakt 2) kojemu je neka osoba ili osobe koji djeluju u ime određene društvene institucije (*svijet umjetnosti*) dodijelila status kandidata za to priznanje” (Dickie, 1971: 101). Ova teorija je snažna jer može uključiti teške slučajeve djela kao što su *Fontana* i *Preludij za slomljenu ruku* od Marcela Duchampa, a koji se tek kontekstom “svijeta umjetnosti” i nadjenutim naslovima mogu razlikovati od običnog pisoara i lopate za snijeg.

Videoigre bi se, prema navedenoj teoriji, mogle zvati umjetnošću ako je to odobrio *svijet umjetnosti* u Dantovom smislu. U nastavku se navode rezultati istraživanja o institucionalnim odlukama o uključenju videoigara u umjetničke kontekste.

Prva zemlja koja je legalno prepoznala videoigre kao umjetnost bila je Francuska i to 2006. godine kada im je dala poreznu potporu kao obliku umjetničkog izraza (Crampton, 2006) te uvela tri dizajnera videoigara, Shigerua Miyamotoa, Michela Ancela i Frédéricka Raynala, u Red umjetnosti i književnosti (*Ordre des Arts et des Lettres*) (Dumons, 2006). Legalno prepoznavanje videoigara kao umjetničkog ogautblika uslijedilo je i u Sjedinjenim Američkim Državama. Naime, 2011. godine Nacionalna zaklada za umjetnost vlade SAD-a uključila je videoigre u novooblikovanu kategoriju *Arts in Media*, koja je nadopunila prethodnu *Arts on Television and Radio* (Tarsis, 2011).*.*

Što se tiče Republike Hrvatske, Ministarstvo kulture je 2018. godine objavilo Javni poziv za poticanje poduzetništva u kulturnim i kreativnim industrijama za 2018. godinu, gdje je za audiovizualne djelatnosti kao jednom od područja napisano da “obuhvaćaju i djelatnost razvoja i proizvodnje videoigara umjetničkog i kulturnog značaja” (Ministarstvo kulture u suradnji s Ministarstvom gospodarstva, poduzetništva i obrta, 2018). Za Tportal.hr su dodatno razjasnili: “Pod pojmom videoigre umjetničkog i kulturnog značaja podrazumijevamo videoigre u kojima je od ključnog značaja umjetnički izričaj područja obuhvaćenih izradom videoigre (vizualni aspekt, dizajn, animacija, glazba, priča), koje posebno ističu kreativnost dizajna i vizualnog dojma, inovativnost i kvalitetu sadržaja te mogu pridonijeti razvoju i promociji kulturnog identiteta.” (Rukavina, 2018).

Bitna komponenta svijeta umjetnosti su i umjetnički muzeji, a videoigre su odnedavno počele biti dijelom njihovih postava.

Muzej moderne umjetnosti u New Yorku (MoMA) od 2012. godine uključio je u stalni postav i videoigre, među kojima su primjerice *Flow* i *Portal* (Antonelli, 2012). Iste godine u Američkom umjetničkom muzeju u sastavu *Smithsonian Institution* održala se izložba *The Art of Video Games*, u kojoj se ispitivalo razvoj videoigara kao umjetničkom medija, a u čijem je opisu pisalo da “na isti način kao film, animacija ili performans mogu biti smatrane važnim i utjecajnim oblikom narativne umjetnosti.” (Smithsonian Institution, 2012). U Hrvatskoj su videoigre također bile dio postava umjetničkog muzeja i to u Muzeju Suvremene umjetnosti u sklopu izložbe *Games and Politics* kojoj je tema bila ispreplitanje videoigara, društva i umjetnosti, te gdje su naveli da videoigre stvaraju “nove oblike umjetnosti” (Muzej suvremene umjetnosti Zagreb, 2018).



Slika 1. (Krmpotić, 2019) Izložba Games and Politics u São Paulu, a koja je u sklopu svjetske turneje predstavljena i u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu. Primjer videoigara unutar *svijeta umjetnosti.*

Što se tiče umjetničkih obrazovnih institucija Akademija likovnih umjetnosti od akademske godine 2016/2017 nudi izborni kolegij Teorija i praksa videoigara. Navedeni kolegij predaje Darko Masnec koji je 2017. doktorirao na Akademiji likovnih umjetnosti sa svojom videoigrom *Makh* i popratnim teorijskim radom *Zagrebačka škola crtanog filma - umjetničke i tržišne prakse u kontekstu videoigara.* Za navedenu igru dobio je i HT nagradu za hrvatsku suvremenu umjetnost (Muzej suvremene umjetnosti Zagreb, 2017). Također, na Akademiji dramske umjetnosti 2018. godine održala se radionica “Dizajn videoigara” u kojoj su sudjelovale sastavnice Sveučilišta u Zagrebu: pored tehničkih FER-a (Fakultet elektrotehnike i računarstva) i FOI-a (Fakultet organizacije i informatike), i umjetničke institucije ADU (Akademija dramske umjetnosti), ALU (Akademija likovnih umjetnosti) i Studij dizajna Arhitektonskog fakulteta (Fakultet organizacije i Informatike, 2018).

*Prima facie* čini se kao da se videoigre mogu smatrati umjetnošću prema institucionalnoj teoriji. Međutim, legalno prepoznavanje videoigara kao umjetnosti ne mora se aktualizirati posredstvom “svijeta umjetnosti” u Dantovom smislu. Mnoge pravne odluke koje se tiču umjetnosti (npr. urbanistička rješenja) znaju zaobići stručnjake iz povijesti umjetnosti. Ni postavljanje videoigara u muzeje ne mora se gledati odlučujuće kao što se često popularno shvaća[[5]](#footnote-5) (ŠibenikIN, 2012). Grant Tavinor smatra da su videoigre ušle u muzeje ne kao umjetnost već kao popularna kultura te da je to akt aproprijacije dijela muzeja. (Tavinor, 2009: 190) Doduše, institucionalna teorija ima svojih slabosti. Kao protuargument se često navodi to da je moguća proizvodnja umjetničkih djela i van institucija te da su i institucije sklone pogreškama (Adajian, 2018).

#### **4.1.2. Videoigre i historijska teorija umjetnosti**

Historijska teorija umjetnosti vidi kao određujuću komponentu umjetničkog djela njegov povijesno-umjetnički odnos s ranijim umjetničkim djelima. Dvije istaknute verzije te teorije su intencionalno-historijska Jerrolda Levinsona prema kojoj je umjetničko djelo namijenjeno promatranju nalik onome koje se vršilo spram prethodnih umjetničkih djela (Levinson, 1990) i tzv. “historijski narativizam” Noëla Carrolla prema kojemu je nužan, iako ne dovoljan, uvjet za promatranje nečega kao umjetničkog djela njegova kontinuacija historijskog narativa koji čini koherentnu povijest proizvodnje umjetnosti (Carroll, 1993). Kao reprezentativno umjetničko djelo ove teorije može se izdvojiti *L.H.O.O.Q.* od Marcela Duchampa jer svoju vrijednost dobiva prvenstveno zbog narativne historijske povezanosti s drugim umjetničkim djelom iz povijesti. Naime, radi se o razglednici s reprodukcijom *Mona Lise* Leonarda da Vincija na kojoj je Duchamp Mona Lisi nacrtao brkove i ispod napisao naslov. Djelo je jedan od primjera Duchampovih *objets trouvés* (franc. nađeni objekti), umjetničkih djela stvorenih od objekata i materijala od kojih se obično ne proizvodi umjetnost, a koji najčešće nemaju umjetničku funkciju niti, prema Duchampu, estetsku vrijednost. U ovom slučaju radi se o reprodukciji jedne od najcjenjenijih umjetničkih djela u povijesti pa avangardno propitivanje biti umjetnosti poprima još dublje značenje.

Carrollova teorija, iako izvorno zamišljena za primjenu na umjetnička djela, može se, prema Aaronu Smutsu, primijeniti i na oblike umjetnosti te na reprezentacijske sisteme u cjelini, pa ju Smuts primjenjuje na videoigre. Modernistički problem uključenja publike u djelo radi kojeg se eksperimentiralo s participatornim teatrom, *happenings*-ima ili djelima kao što je antiroman *Školice* od Julia Cortázara koji se može čitati prema dva različita poretka poglavlja, prema Smutsu je riješen videoigrama. One su prema njemu prva kokreativna masovna umjetnost. (Smuts, 2005: 6) Naime, Smuts se oslanja na djelo *Principi umjetnosti* od Robina Georgea Collingwooda u kojemu ne-kokreativnost vidi kao karakteristiku mehanički reproducirane umjetnosti. Tamo piše: “...gramofon, film i radio su savršeno uslužni kao sredstva razonode i propagande jer je kod njih funkcija publike jedino receptivna i ne-kokreativna, ali kao sredstvo umjetnosti subjekti su svih defekata tiskarskog stroja u pogoršanom obliku.” (Collingwood, 1938: 323).

Darko Masnec u svojoj doktorskoj disertaciji historijski povezuje videoigre s animiranim filmom, uočavajući sličnost njihovih kulturoloških i estetskih vrijednosti, te u načinu kontekstualizacije unutar umjetničkog i popularnog područja. Videoigra *Makh*,, praktični dio njegove disertacije, osmišljena je prema postulatima *Zagrebačke škole crtanog filma* (Masnec, 2017: 13). Ta je videoigra ciljano stvarana kako bi bila dio povijesno-umjetničkog narativa i kao takva se, prema historijskoj teoriji umjetnosti, zasigurno može smatrati umjetnošću.

Može se reći da videoigre nastavljaju svojevrstan povijesni narativ u pogledu medija u cjelini i nasljedovanja žanrova. Međutim, referencijalnost videoigara spram etabliranih umjetničkih djela drugih oblika umjetnosti i dalje je slabo izražena, stoga su u tom pogledu historijskog slijeda umjetnosti videoigre na neki način izolirane.

Međutim, historijska teorija umjetnosti ima svojih nedostataka, a kao protuprimjer njenoj definiciji umjetnosti često se navodi tzv. “prvo umjetničko djelo”. Ono, naime, nije moglo biti kontinuacija nikakvog povijesno-umjetničkog narativa pa se čini da u tom slučaju trebaju potražiti neke univerzalne karakteristike umjetnosti, a upravo to pokušavaju ponuditi funkcionalne teorije umjetnosti (Davies, 2010: 37).

### **4.2. Videoigre i funkcionalističke teorije umjetnosti**

Funkcionalističke, nazivane i “tradicionalne” teorije umjetnosti, kao određujuću karakteristiku umjetnosti navode njenu funkciju koja je ujedno i njena osobitost, a koja može biti ono formalno, ekspresivno i estetsko. Najčešće je kao funkcija umjetnosti shvaćeno ono estetsko i u tom slučaju govorimo o estetskoj teoriji umjetnosti.

#### **4.2.1. Videoigre i estetska teorija umjetnosti**

Prema estetskoj teoriji umjetnosti, nešto se može zvati umjetnošću ako je stvoreno kako bi pružilo estetski užitak. Jedan od predstavnika te teorije, Monroe Beardsley, tvrdi da je umjetničko djelo: “ili uređenje uvjeta namijenjenih da budu sposobni pružiti iskustvo s izraženim estetskim karakterom ili (slučajno) uređenje koje pripada klasi ili tipu uređenja koje je tipično namijenjeno da ima tu sposobnost” (Beardsley, 1982: 299). Primjeri djela koji bi se uklapali u takvu teoriju umjetnosti su na primjer *Laokont i njegovi sinovi*, freska *Stvaranje Adama* Michelangela Buonarrotija na svodu Sikstinske kapele, *Toccata i fuga u d-molu* od Johanna Sebastiana Bacha i većina djela koja se uobičajeno izdvajaju kao najveća povijesna ostvarenja umjetnosti. Prema Douglasu Adamsu, u njegovom književnom djelu *Vodič kroz galaksiju za autostopere*, kada bi nas vanzemaljska destruktivna sila pred uništenje pitala koja je vrijednost čovječanstva, odgovorili bismo da je to stvaranje djela kao što su Shakespearove drame, Rembrandtove slike ili Bachovi koncerti.

Neke eksploracijske videoigre ciljano su usmjerene na pružanje vizualnog užitka i pritom koriste minimalističan *gameplay*, kao na primjer igra *Dear Esther* u kojoj je jedini zadatak igrača istražiti nenastanjen otok dok narator čita dijelove pisama upućenih njegovoj pokojnoj ženi Esther, a koji su vezani za pojedine dijelove otoka. Postoje igre koje pritom eksperimentiraju i sa sinestezijom, kao što su *Rez* i *Child of Eden* koje je kreirao Tetsuya Mizuguchi, i to tako da integriraju zvuk, dodir i vid u jednom neprekinutom iskustvu. Naime, interakcijom s nekim oblikom u apstraktnom svijetu igre stvara se melodija, a uz to aktivira vibracija na kontroleru. Za pitanje intencionalnog uzrokovanja estetskog užitka u videoigrama ključan je pojam *art games. Art games* (*arthouse games*) je podžanr ozbiljnih videoigara[[6]](#footnote-6) dizajniranih kako bi naglasili umjetnost, a koje su rezultat umjetničke intencije od strane autora (Stalker, 2005).

Što se tiče estetskog užitka iz perspektive igrača, jedan od načina da se ga se potvrdi jest uvažiti svjedočanstva igrača i pratiti njihove bihevioralne obrasce. Pokazatelj estetskog užitka tako može biti učestalost tumaranja igrača po virtualnim svjetovima videoigre čak i kada su svi ciljevi igre ostvareni, ili slušanje soundtrackova iz videoigara kao samostalnih glazbenih djela, npr. od videoigara *The Elder Scrolls III: Morrowind* ili *The Binding of Isaac.* Međutim, estetski užitak ne mora biti vizualan ili auditivan, on također može biti i kinestetički, i tu se ne misli samo na videoigre koje uključuju detekciju pokreta. Naime, preko korisničkog sučelja igrač upravlja svojim avatarom u virtualnom svijetu i to kretanje može biti npr. isprekidano ili fluidno, teško ili lagano, tj. manje ili više reaktivno. Grant Tavinor navodi kako se običavao voziti se virtualnim gradom Liberty City u videoigri *Grand Theft Auto IV* samo kako bi osjetio užitak vožnje (Tavinor, 2009: 181).

Jesse J. Prinz u svojoj estetičkoj teoriji umjetnosti kao osnovnu funkciju umjetnosti navodi omogućavanje (*affordance*) estetskog stava, pri čemu je pojam *afordanse* preuzeo iz psihološke teorije James J. Gibsona[[7]](#footnote-7), dok estetski stav definira kao zapošljavanje estetskih principa u evaluaciji djela. Djelo može izazvati estetski stav 1. posjedovanjem estetskih karakteristika na očigledan način (u videoigrama nerijetko se mogu susresti pretjerana upotreba metafora, istaknuta grafika ili kršenje narativnih konvencija) ili 2. ako nalikuje prototipu (u slučaju videoigara često je prisutno oponašanje konvencija *art games*).

Videoigre i pružaju estetski užitak i žele ga pružati. Međutim, pitanje je podrazumijeva li estetička teorija umjetnosti da je estetski užitak pritom jedina funkcija. U tom slučaju videoigre bile isključene iz dosega umjetnosti pošto je njihov nužan uvjet da su igre.

Doduše, i ova teorija u cjelini ima svoje nedostatke. Problem za ovu teoriju je umjetnost koja je neestetska, npr. Duchampova *Fontana*. Duchamp je sam rekao da je odabrao pisoar upravo zbog njegovog nedostatka estetskih karakteristika.[[8]](#footnote-8) Kako bismo legitimirali oba tipa umjetničkih djela, iza čijeg statusa stoje konvencionalističke, tj. funkcionalističke teorije umjetnosti, čini se da u definiciju treba uvesti disjunkciju.

### **4.3. Videoigre i disjunktivne teorije umjetnosti**

Disjunktivne (hibridne) teorije umjetnosti smatraju da je entitet umjetnost ako zadovoljava neke od određenih uvjeta. Dakle, *A* je umjetnost ako zadovoljava uvjete *x* ili *y* (ili *z* itd.)[[9]](#footnote-9). (Farrell, 2008: 1).

#### **4.3.1. Videoigre i klaster teorija umjetnosti**

Prema klaster teoriji umjetnosti (eng. *cluster*  - grozd), da bi se nešto zvalo umjetničkim djelom, treba biti artefakt (lat. *arte factum* - umjetno napravljeno) i zadovoljiti većinu izabranih uvjeta, koji se među teoretičarima razlikuju. Time se može povezati s antiesencijalizmom u pogledu umjetnosti, kao negaciji pretpostavke da umjetnost ima neko ključno obilježje koje bitno određuje identitet svih njenih instancija[[10]](#footnote-10). Klaster teorija umjetnosti tako se povezuje s konceptom obiteljske sličnosti Ludwiga Wittgensteina. Naime, Wittgenstein je u svom djelu *Filozofska istraživanja* predstavio svoju teoriju jezičnih igara prema kojoj je jezična uporaba nalik na skup igara od kojih svaka ima svoja pravila i kontekst te prema kojoj koncepti ne moraju biti jasni kako bi bili smisleni. Metaforom “obiteljskih sličnosti” (*Familienähnlichkeiten*) upućuje se na to da, kao ni igre općenito, niti jezične igre nemaju zajedničku bit, nego se sastoje od pojedinih elemenata koji se poklapaju (Struna - Hrvatsko strukovno nazivlje: s.v. “jezične igre”), a povezane su u svojevrsnu mrežu sličnosti. O definiciji “igre” Wittgenstein piše: “Razmotri npr. jednom procese koje nazivamo “igrama”. Mislim na igre na ploči, igre kartama, igre loptom, borilačke igre, itd. Što je svima njima zajedničko? - Nemoj reći: “*Mora* im nešto biti zajedničko jer se inače se ne bi zvale ‘igrama’” (...) Jer kad ih pogledaš, nećeš, doduše, vidjeti nešto što bi bilo zajedničko *svima*, ali vidjet ćeš sličnosti, srodnosti, i to čitav niz” (Wittgenstein, 1980: 66). Ako bi se ta teorija primijenila na umjetnost značilo bi da su fenomeni koje svrstavamo pod riječ “umjetnost” međusobno slični, ali da ne postoji bit umjetnosti koja bi se mogla naći u svakom njenom primjeru. Klaster teorija umjetnosti navodi neke karakteristike umjetnosti koje povezuju njene primjere, ali koje nisu nužne da bi se nešto zvalo umjetnošću.

Prema Berysu Gautu, karakteristike kojih bi većinu trebalo posjedovati neko djelo kako bi se zvalo umjetnošću su: 1. posjedovanje pozitivnih estetskih svojstava (npr. ljepota ili gracioznost), tj. svojstava koji imaju kapacitet pružanja osjetilnog užitka; 2. emocionalna ekspresivnost; 3. intelektualna izazovnost (navodi na propitivanje usvojenih stajališta i načina razmišljanja); 4. formalna kompleksnost i koherentnost; 5. kapacitet za prenošenje složenih značenja; 6. pokazivanje individualne točke gledišta; 7. bivanje vježbom kreativne imaginacije, tj. originalnost; 8. bivanje artefaktom ili izvedbom koji su produkt velike vještine; 9. pripadanje etabliranom umjetničkom obliku; 10. bivanjem produktom namjere da se stvori umjetničko djelo (Gaut, 2000: 28).

Dennis Dutton navodi 12 karakteristika: 1. direktni užitak, tj. “estetski užitak”; 2. vještina ili virtuoznost (misli se na tehničke umjetničke vještine); 3. (prepoznatljivi) stil; 4. novitet i kreativnost; 5. kriticizam (usmjeren na djelo); 6. reprezentacija ili imitacija realnog ili imaginarnog (npr, realistični likovni prikaz draperije); užitak u imitaciji uočio je još Aristotel; 7. “specijalni fokus”, tj. fokus iskustva koji je dramatičan te odvojen od običnog života; 8. ekspresivna individualnost; 9. emocionalno zasićenje: odnosi se kao prvo na emocije koje djelo izaziva, a kao drugo emocije koje su već sadržane u djelu (njegova emocionalna “obojenost”); 10. intelektualni izazov: “Umjetnička djela obično su dizajnirana kako bi se koristila kombinirana raznolikost perceptivnih i intelektualnih kapaciteta u punoj mjeri.”, npr. povezivanje kompleksne radnje ili donošenje zaključaka o problema prije nego što ga prepozna lik u priči (primjer koji Dutton daje je *Rat i mir* Lava Tolstoja) 11. umjetničke tradicije i institucije, tj. bitnost položaja djela u njima (Dutton daje primjer *Fontane* Marcela Duchampa), i naposljetku: 12. imaginativno iskustvo (Dutton, 2006: 369-373).

Tablica 1: Usporedni prikaz karakteristika umjetničkoga djela prema Berysu Gautu i Dennisu Duttonu

|  |  |
| --- | --- |
| **Karakteristike umjetničkog djela prema klaster teoriji umjetnosti** | |
| Berys Gaut: *Art as a Cluster Concept* | Dennis Dutton: *A Naturalist Definition of Art* |
| estetski užitak | |
| tradicija i institucije | |
| vještina umjetničko-tehničke izvedbe | |
| emocionalnost | |
| intelektualna izazovnost | |
| originalnost i kreativnost | |
| izraz individualnosti | |
| formalna kompleksnost i koherentnost | prepoznatljivi stil |
| kapacitet za prenošenje složenih značenja | kriticizam |
| namjera da se stvori umjetničko djelo | reprezentacija ili imitacija |
|  | specijalni fokus |
|  | imaginativno iskustvo |

Videoigre će biti ispitane prvo na popisu nastalom poklapanjem dvaju podjela Gauta i Duttona, a onda na preostalim elementima popisa oba autora, pri čemu će se djelomično koristiti analiza Granta Tavinora (Tavinor, 2009: 180-190).

##### **4.3.1.1. Videoigre u odnosu prema karakteristikama umjetnosti koje navode Berys Gaut i Dennis Dutton**

###### **4.3.1.1.1. Estetski užitak i tradicija i institucije**

I Gaut i Dutton navode pozitivne estetske karakteristike (αἴσθησις - osjetilna percepcija), tj. one koje proizvode osjetilni užitak, te uklopljenost u umjetničku tradiciju i institucije kao jedne od uvjeta da bi se nešto smatralo umjetnošću. Međutim, pošto su te karakteristike direktno preuzete iz funkcionalističke i institucionalne teorije umjetnosti već su u ovom radu obrađene u odjeljcima: *Institucionalna teorija umjetnosti, Historijska teorija umjetnosti* i *Estetska teorija umjetnosti*.

###### **4.3.1.1.2. Vještina umjetničko-tehničke izvedbe**

Karakteristika umjetničkog djela koju navode oba autora jest virtuoznost, vještina umjetničko-tehničke izvedbe. Taj uvjet definitivno ispunjavaju suvremene videoigre koje teže fotorealizmu jer je za postići takav efekt u tako velikim virtualnim svjetovima, s kojima se još može vršiti interakcija, potrebna iznimna vještina 3D modeliranja, teksturiranja, animacije, osvjetljenja i dr. te na tome treba raditi veliki broj stručnjaka. Može se čak reći da ovo svojstvo umjetnosti videoigre sadrže više nego primjerice suvremena skulptura ili slikarstvo, koji često više pozornosti daju idejama.



Slika 2. Snimka zaslona u videoigri *Far Cry 5*. Primjer fotorealizma u videoigrama.

###### **4.3.1.1.3. Emocionalnost**

Kod emocionalnosti kao sljedećeg svojstva Dutton radi razliku između emocija koje djelo u sebi sadrži i emocija koje djelo izaziva. Što se tiče prve vrste, videoigre pokazuju cijeli spektar emocija, pa tako imamo turobnost *Dark Soulsa* ili veselje *Monkey Island*-a *(Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge*) ili pak emocionalnu obojenost koja je promjenjiva i/li ovisna o izborima tokom igre, kao npr. na kraju *BioShock*-a*.* Što se tiče druge vrste ističu se horor igre kao što je *Alien: Isolation* u kojima je cilj kod igrača izazvati strah. Zanimljiv je primjer iz već spomenutog *Bioshocka* gdje su u podvodnom gradu Raptureu, zamišljenom kao izolirana utopija, radnici koji skupljaju vrijedan genetski materijal iz trupala u okolici grada genetski i psihološki modificirani za taj posao, a imaju oblik djevojčica. Naime, prema priči njihov je izumitelj odabrao taj oblik kako bi mogle bolje sačuvati skupljeni materijal, ali izazivanje empatije odnosi se i na samog igrača koji je postavljen pred dilemom hoće li ih ubiti i uzeti potreban genetski materijal ili ih spasiti. Međutim, ono distinktivno za videoigre je prekoračenje ontološkog jaza između fiktivnog i stvarnog svijeta. Igrač svojim avatarom, tj. svojom grafičkom reprezentacijom u digitalnom svijetu videoigre ili *alter egom*, u tom fiktivnom svijetu trpi i djeluje. Igračevo fiktivno djelovanje može se podijeliti na 1. emocionalni i kognitivni odnos s fiktivnim svijetom, kojeg mogu predočiti izjave kao što su: *Uplašio me zombi!, Smatram da zombi...* i 2. kauzalnu interakciju s fiktivnim svijetom, za što bi primjer bio iskaz: *Ubio sam zombija!*. Emocije prilikom igranja uglavnom su povratno usmjerene (mogu biti izazvani npr. krivnja i strah za samoga sebe.), za razliku od tradicionalne narativne fikcije u kojoj su emocije najčešće usmjerene na drugoga, uz iznimku horor žanra. Takvo distinktivno svojstvo videoigara osnova je cijelog jednog žanra zvanog *empathy games* u kojemu se igrač postavlja u problematičnu situaciju kao što je depresija, siromaštvo, smrtna bolest i sl. kako bi se u njemu izazvala empatija. Videoigra *Equality Street* igrača postavlja u ulogu studenta koji treba preći ulicu kako bi se vratio u dom nakon izlaska. Igra nudi 4 levela u kojima se liku mijenja rasa i spol. Tako je u prvom levelu bijelac, u drugom bjelkinja, u trećem crnac, a u četvrtom crnkinja. Svaki sljedeći level je teži od prethodnog i tako, dok je igra s bijelcem vrlo jednostavna, već kod bjelkinje se komplicira jer se moraju izbjegavati udvarači i napasnici na ulici dok se s crncem kao likom biva apsurdno uhapšenim za tzv. *jaywalking* - prelaženje ceste na za to nedopuštenim mjestima, u ovom slučaju na prometnoj ulici bez pješačkog prijelaza.

###### **4.3.1.1.4. Intelektualna izazovnost**

Oba autora ističu intelektualnu izazovnost kao jednu od karakteristika. Videoigre često od intelektualnih sposobnosti zahtijevaju logičko zaključivanje, brzinu refleksa, dobru prostornu orijentaciju, izvrsnu memoriju i sl. Logičko zaključivanje je osnova puzzle žanra videoigara, koje često nude manipulaciju prostora i vremena.  
 U videoigri *Portal* igrač rješava prostorne slagalice tako da stvara portale koji povezuju jednu točku u prostoru, a onda se kreće kroz njih. Na primjer, ako bismo trebali prijeći na drugu stranu provalije mogli bismo napraviti jedan portal pored sebe, a drugi sa suprotne strane. Ako bismo jedan portal stavili iznad sebe, a drugi ispod mogli bismo beskonačno padati, a ako bismo izbliza htjeli pogledati nešto daleko, mogli bismo u daljini napraviti portal pa proviriti kroz drugi kojeg smo napravili u svojoj sobi. U igri se, doduše, ne pojavljuju navedeni primjeri već je mjesto radnje centar vezan za kreiranje portala kojeg, iako je napušten, i dalje vodi umjetna inteligencija, a u kojemu igrač prolazi mnoštvo soba dizajniranih za testiranje ljudskog snalaženja u toj revolucionarnoj tehnologiji.

Igra *Perspective* ujedno je trodimenzionalna i dvodimenzionalna. U njoj igrač mijenja kut virtualne kamere i rezultirajuća dvodimenzionalna slika daje mu mogućnost kretanja po površinama koje su na slici spojene samo zbog perspektive. Na primjer, ako bismo vidjeli sebe iz prethodnog primjera u prije navedenom problemu pokušaja prelaženja na drugu stranu provalije mogli bismo samo malo pomaknuti virtualnu kameru u stranu i drugo Ja na provaliji tada bi se moglo prošetati do druge strane kao da je ispod njega puno tlo.

U videoigri *Braid* igrač rješava puzzle koje su vezane za manipulaciju vremena. Prema književnom teoretičaru Gérard Genetteu vrijeme se može definirati kao odnos kronologije između fabule i sižea. Vrijeme fabule označava uzročno-posljedični slijed događaja, a vrijeme sižea poredak elemenata onako kako je prikazan u djelu. Jedan od aspekata u kojima njihov odnos istražuje Genette je poredak, tj. veza između vremenskog redoslijeda događaja u fabuli i pseudotemporalnog redoslijeda njihova razmještaja u djelu (Genette prema Grdešić, 2016: 27-28). Igra *Braid* koristi anakroniju, nepodudarnost događaja u priči i događaja u tekstu kao dio mehanike igre (Vigato, 2019b). Naime, igrač može vrijeme pomicati unazad i unaprijed (retrospekcija ili anticipacija, tj. *flashback* ili *flashforward*). U jednom od svjetova igračevo vraćanje vremena unazad stvara sjenu koja ponavlja posljednju radnju lika. Ako bi u primjeru s provalijom postojala platforma koja prevozi s jedne do druge strane provalije, ali čija se ručica za pokretanje nalazi npr. dvadeset metara udaljeno od ruba provalije i kada bismo svom snagom potrčali prema platformi nakon pokretanja sistema ta bi platforma bila već previše daleko za skok. Međutim, ako bismo potrčali prema platformi i uključili je, a onda vratili vrijeme naša sjena bi ponovila našu radnju trčanja i uključivanja sistema, a mi bismo pritom spremno čekali pokretanje stojeći na platformi.

Kao dio mehanike navedene igre koriste fizičke nemoguće zakone pa zahtijevaju usvajanje načina razmišljanja koje nikada ne bismo mogli vježbati u stvarnom životu.

Brzina reakcije, tj. minimalni vremenski interval koji prođe između prezentacije podražaja i odgovora pojedinca na taj podražaj, jedan je od kriterija koji je veoma zastupljen u videoigrama, a studije pokazuju da igranje videoigara akcijskog žanra potiče njegovo povećanje (Dye et al., 2009).

Po pitanju prostorne orijentacije ističu se igre otvorenog svijeta (*open world*). *The Witcher 3: Wild Hunt* raspolaže s oko 135 000 km četvornih metara igrivog virtualnog prostora, koji je opet manji od *The Elder Scrolls II: Daggerfall* s oko 161 000 km2, a što je skoro pa tri puta veće od površine Republike Hrvatske (56 594 km2). Pri tom ne računamo teoretski prostorno beskonačne naslove kao što je *No Man’s Sky* koja se proceduralno generira prema kretanju igrača. U većini takvih igara avatar odgovara veličini čovjeka pa je vježbanje prostorne orijentacije neminovno.



Slika 3. Karta iz videoigre *Arma 3* koja se sastoji od 270 virtualnih četvornih kilometara igrive kopnene površine, modelirane prema grčkim otocima Limnos i Stratis u Egejskom moru. Primjer zahtjevnosti videoigara u pogledu prostorne orijentacije.

Posljednja navedena kategorija, memorija, bitna je za snalaženje u priči videoigre, sa svim njenim likovima, *quest-*ovima, karakteristikama predmeta s kojima se vrši interakcija i dr. U *The Witcher 3: Wild Hunt* postoji oko 80 različitih vrsti biljaka, među njima i one koje postoje u stvarnosti, kao što su mirta, zmijino mlijeko i dr., koje igrač treba skupljati kako bi napravio čarobne napitke, a koji se, osim ako im se igrač potpuno ne približi, raspoznaju samo po izgledu. Međutim, i samo upravljanje ulaznim uređajima zahtijeva memorijski napor, što je jedan od razloga zašto je neiskusnima teško početi igrati. Npr. na kompjutorskoj tipkovnici kao jednom od ulaznih uređaja većina tipki može predstavljati zasebnu naredbu, uz što se rabe i njihove kombinacije, a uz sve to naredbe su raspoređene i po mišu). Igranje je u tom slučaju nalik lutkarstvu, a avatar postaje svojevrsna marioneta (Vigato, 2019).

###### **4.3.1.1.5. Originalnost i kreativnost**

Dutton navodi dva načina postizanja svojstva originalnosti i kreativnosti u umjetnosti. Prvi je kroz začudnost i privlačenje pozornosti, za što daje primjer *Posvećenje proljeća* od Igora Stravinskog, a drugi istraživanje dubljih mogućnosti medija ili teme, za što navodi *Ponos i predrasude* od Jane Austen. Videoigre u najvećoj mjeri zadovoljavaju to svojstvo kao istraživanje dubljih mogućnosti medija, među kojima su i one koje su se u ovom radu spominjale kada je bilo riječi o poticaju na logičko zaključivanje u odjeljku *Intelektualna izazovnost*. Međutim, ima još mnogo primjera. Igra *Antichamber* temelji se na fenomenima koji se pojavljuju unutar “nemogućih objekata”[[11]](#footnote-11) pa putevi u njoj mogu voditi na drukčija mjesta ovisno o smjeru okreta. U igri *Gorogoa* igrač manipulira do četiri slike (ručno ilustrirane i animirane) postavljene u 2x2 mrežu tako da ih zumiranjem povećava ili smanjuje, kadrira ili međusobno povezuje dok na kraju ne složi jedinstvenu povezanu scenu. Ako slika sadrži prazan prostor, na primjer unutar vratiju, postavljena na drugu sliku stvorit će potpuno drukčiju situaciju. *Event [0]* se temelji na uspostavljanju bliskosti između igrača i kompjutora kako bi otkrio što se dogodilo napuštenom svemirskom brodu i kako bi se mogao vratiti na Zemlju. Igračev ulaz putem upisanog teksta proceduralno generira odgovore umjetne inteligencije vezane za taj brod pritom imajući utjecaj i na njenu osobnost.

###### **4.3.1.1.6. Izraz individualnosti**

Mnoga djela promatraju se kao izraz distinktivne osobnosti i individualne točke gledišta umjetnika, kao na primjer *Slomljeni stup* Fride Kahlo, *Soba u Arlu* Van Gogha ili *Žirafa u plamenu* Salvadora Dalija. Videoigre su s druge strane, kako napominje Tavinor, često rezultat sudjelovanja mnogo ljudi (kao i u slučaju filma), pri čemu se mogu istaknuti ili neki studiji kao što je Rockstar Games (*Grand Theft Auto*, *Max Payne, Red Dead Redemption*) ili neki autori zbog velike uloge u osmišljavanju projekta i biranju agregata od kojeg će biti sastavljena videoigra, kao što su Shigeru Miyamoto (*Super Mario Bros., The Legend of Zelda*), Will Wright (*Simcity, The Sims, Spore*) ili Ken Levin (*System Shock 2, Bioshock*) (Tavinor, 2009: 187-188). Međutim, ne možemo se složiti s Tavinorom da je ovaj aspekt slabo prisutan u videoigrama. Postoji cijeli niz poznatih igara koje su kreirane od strane jednog autora: izvorni *Minecraft* od strane Markusa Perssona, *Paper, Please* Lucasa Popea, *Undertale* Tobyja Foxa i dr. Također, mnoge imaju snažnu autobiografsku notu. *That Dragon, Cancer* govori o iskustvu odgajanja smrtno bolesnog djeteta od autora Ryan i Amy Green, a izrada videoigre počela je dok je dijete još bilo živo, dok u videoigri *Dys4ia* autorica Anna Anthropy opisuje vlastito iskustvo promjene spola.

##### **4.3.1.2. Videoigre u odnosu prema preostalim karakteristikama umjetnosti koje navodi Berys Gaut**

Do sada su navedene kategorije koje se poklapaju između oba autora, Gauta i Duttona, dok će se sada u obzir uzeti ostatak kategorija autora u kojima se njihovi popisi razlikuju. Od Gautovih uvjeta umjetničkog djela preostala su još tri: formalna kompleksnost i koherentnost, kapacitet za prenošenje složenih značenja i namjera da se stvori umjetničko djelo.

###### **4.3.1.2.1. Formalna kompleksnost**

Formalna kompleksnost prisutna je u većini videoigara zbog same kompleksnosti medija, ali mnoge igre to još dodatno potenciraju i pokušavaju biti dosljedne. Kao primjer se mogu navesti *NieR: Automata*, kojase sastoji od više mogućih krajeva i mijenja perspektive između više likova, i *Her Story,* gdje je igraču ponuđeno 271 kratkih filmova u kojima žena odgovara na nepoznata pitanja intervjua, te baza podataka na temelju čega mora riješiti fikcionalan policijski slučaj. Obe igre takvu formalnu razloženost povezuju u suvislu cjelinu.

###### **4.3.1.2.2. Kapacitet za prenošenje složenih značenja**

Kapacitet za prenošenje složenih značenja videoigre kao medij imaju u nevjerojatnoj mjeri jer su multimedijalne i interaktivne. Tako videoigra *A Slower Speed of Light* demonstrira Einsteinovu specijalnu teoriju relativnosti pa igrač svjedoči fenomenima koji se pojavljuju približavanjem brzini svjetlosti, npr. Dopplerovom efektu, u kojemu se objekti koji se odmiču od promatrača mijenjaju u crveni kraj spektra, a oni koji se približavaju u plavi, i to zahvaljujući kompresiji i ekspanziji svjetlosnih valnih duljina.

###### **4.3.1.2.3. Namjera da se proizvede umjetničko djelo**

Treći uvjet, namjera da se stvori umjetničko djelo, eksplicitno je postavljen u žanru videoigara naziva *art game*, o kojem se već govorilo u odjeljku *Estetska teorija umjetnosti*.

##### **4.3.1.3. Videoigre u odnosu prema preostalim karakteristikama umjetnosti koje navodi Dennis Dutton**

Dutton sveukupno navodi 12 uvjeta da bi se nešto moglo prozvati umjetnošću, a od njih još nisu obrađeni: prepoznatljivi stil, kriticizam, reprezentacija ili imitacija, specijalni fokus i imaginativno iskustvo.

###### **4.3.1.3.1. Prepoznatljivi stil**

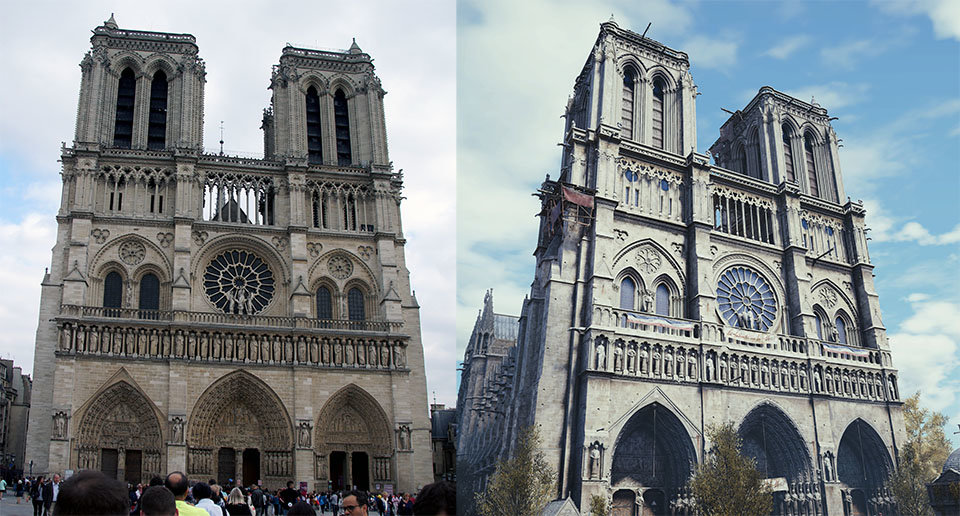
Prepoznatljivi stil odlika je mnogih videoigara, a za što će se kao primjer dati serijal *Borderlands.* On pruža distinktivno vizualno iskustvo svojim plosnatim, stripovskim izgledom trodimenzionalnog svijeta*[[12]](#footnote-12)*, a poznat je i po svom jedinstvenom humoru. U *Borderlands 2* igrač nailazi na simpatičnu, pretilu mehaničarku distinktivnog naglaska po imenu Ellie, koja ga moli da joj pomogne skupiti ornamente s njenim likom koje su izradili lokalni banditi kako bi je ismijavali i ukrašavali svoje aute. Naime, sviđaju joj se te figurice i želi ih koristiti kao dekoraciju.

###### **4.3.1.3.2. Kriticizam**

Što se tiče kriticizma u videoigrama, on je dosta velik i zbog količine potražnje za videoigrama na tržištu. Na *web* stranici *Metacritic*, pored kritika za filmove, knjige, TV serije i glazbu,indeksiraju se i kritike vezane za videoigre te na temelju toga navode bodovi i rangovi, ali postoje i stranice specijalizirane za isto, kao što je *GameRankings* koji trenutno indeksira oko 240 000 kritika. Brojne nagrade godišnje se dodjeljuju videoigrama, kao što su Golden Joystick Awards, The Game Awards i British Academy Games Awards, s kategorijama specijaliziranim za umjetničke aspekte, na primjer za umjetničko postignuće, glazbu ili narativ. Umjetnički aspekt u videoigrama jako je cijenjen i igre koje ga imaju naglašenijeg često dobivaju visoke ocjene kritičara, ali i uspjeh u komercijalnom smislu. Međutim, napominje Tavinor, iako je kriticizam u videoigrama prisutan, većinom je loš. Često marketinški potaknut ili napisan od strane emocionalno vezanih obožavatelja bez umjetničke pismenosti, što čini teškim povezivanje videoigara s ostalim umjetnostima (Tavinor, 2009: 185-186).

###### **4.3.1.3.3. Reprezentacija i imitacija**

Reprezentacija i imitacija izuzetno su izražene u videoigrama, kojima je često cilj što realističnije iskustvo, bilo u percepcijskom, bilo u interaktivnom pogledu[[13]](#footnote-13). Koliko to iskustvo može biti nalik onome iz stvarnog života pokazuje informacija da je Američka vojska za regrutaciju koristila videoigru *America’s Army*, specijalno za to osmišljenu. Videoigre često koriste stvarna geografska i povijesna mjesta kao predložak, na primje *Assassin’s Creed: Unity* Pariz uoči Francuske revolucije, a *Assassin’s Creed Odyssey* Grčku za vrijeme Peloponeskog rata. Nakon stravične nesreće koja je zadesila Katedralu Notre-Dame u Parizu objavljeno je da će se upravo virtualna replika iz videoigre *Assassin’s Creed: Unity* koristiti kao pomoć u rekonstrukciji (Smoljić, 2019).



Slika 4. (Dent, 2014) Katedrala Notre-Dame u Parizu na fotografiji (lijevo) i u videoigri *Assassin’s Creed Unity* (desno). Primjer imitacije u videoigrama.

###### **4.3.1.3.4. “Specijalni fokus”**

Pod “specijalnim fokusom” Dutton misli na svojevrsnu situacijsku karakteristiku umjetnosti (lat. *situs* - položaj, skup okolnosti i prilika u kojima se tko/što nalazi), fokus kojim se pristupa umjetničkim djelima, a koji se postiže uokviravanjem, ceremonijama i drugim načinima isticanja umjetničkog djela u odnosu na ostatak života. Tavinor kao primjer daje masovno uzbuđenje u *gaming* zajednici uoči izdavanja serijala *Grand Theft Auto IV* (Tavinor, 2009: 187), što bi se trenutno moglo reći za igru *Borderlands 3*. Tome bi se moglo pridružiti postavljanje *gaming* prostora, bio on u kući ili u *gaming* arenama i festivalima, a kojemu je cilj što tehnološki naprednije iskustvo igranja, npr. što bolji zvuk i slika i što brže procesuiranje podataka, uz dodatak brojnih estetskih elemenata: dizajn opreme LED svjetla i dr.

###### **4.3.1.3.5. Imaginativno iskustvo**

Posljednja kategorija klaster teorije umjetnosti koja je jedan od disjunktivnih uvjeta umjetnosti je imaginativno iskustvo. Takvo je iskustvo, poziva se Dutton na Kanta, oslobođeno okova logike i racionalnog razumijevanja, pri čemu Dutton ne misli samo na iskustvo publike već i iskustvo kreatora umjetničkog djela. Tako se ističu nadrealan svijet igre *Mind: Path to Thalamus,* apstraktni, gotovo potpuno nefigurativni svijet igre *Fez*, *steampunk*[[14]](#footnote-14)svijet igre *Bioshock* ili fantastični svijet *The Witcher 3: Wild Hunt* koji je bogat imaginativnim mjestima, likovima, bićima, biljkama, knjigama i običajima.

Za svako svojstvo umjetnosti koje Dutton i Gaut navode dani su reprezentativni primjeri videoigara i za niti jedno se nije moglo reći da ga videoigre u cjelini nisu posjedovale ili ne mogu posjedovati. Međutim, sasvim je drugi problem prisutnost Duttonovog i Gautovog skupa karakteristika umjetnosti u pojedinim slučajevima videoigara. Klasične videoigre, stvarane u prvoj fazi povijesti videoigara, kao što su *Cathode-ray tube amusement device*, *OXO, Spacewar!* i *Pong,* nemaju skoro nijednu karakteristiku. Tavinor za *Pong* navodi da ne posjeduje estetski užitak, vještinu umjetničko-tehničke izvedbe, stil, potencijal za kritičku evaluaciju, izraz individualnosti, emocionalnost ni intelektualnu izazovnost, osim u proširenom smislu tih izraza (Tavinor, 2009: 191). Netko bi mogao reći da razlog taj što su bile jako tehnološki ograničene. Međutim, i trenutno kada je tehnologija vezana za videoigre izuzetno napredna i dalje veliki broj videoigara ne može ispuniti većinu navedenih kriterija, posebno sljedeće: vezanost za umjetničku tradiciju i institucije, intelektualna izazovnost u Gautovom smislu propitivanja usvojenih stajališta i načina razmišljanja, izraz individualnosti, prenošenje složenih značenja, namjera da se proizvede umjetničko djelo, originalnost i kreativnost, prepoznatljivi stil, potencijal za kritičku evaluaciju. S druge strane bi dosta njih moglo ispuniti kriterije: vještina umjetničko-tehničke izvedbe, emocionalnost, intelektualna izazovnost vezana za mentalne sposobnosti, formalna kompleksnost, reprezentacija i imitacija. Videoigre kao što su *Portal, Bioshock* ili *Assassin’s Creed* sadrže skoro pa sve od navedenih karakteristika pa bi se mogle nazivati umjetničkim djelima. Međutim, time dolazimo do problema odnosa umjetničkog u cjelini medija i njegovim pojedinačnim slučajevima, koji je karakterističan i za druge problematične oblike umjetnosti.

## **6. Drugi problematični oblici umjetnosti**

Ministarstvo Kulture Francuske 14. prosinca 2007. proglasilo je desetom umjetnošću (*le dixième art*) videoigre uz digitalne umjetnosti u širem smislu (Crampton, 2006). Time se nastavila kategorizacija umjetnosti koja ima svoj izvor u Hegelovim *Predavanjima iz estetike* u kojima je umjetnost podijeljena na: 1. arhitekturu, 2. skulpturu, 3. slikarstvo, 4. glazbu i 5. poeziju. Tu je kategorizaciju popularizirao Ricciotto Canudo u dvadesetom stoljeću dodavši popisu 6. ples i 7. film. Kasnije su dodani 8. radio, televizija i fotografija i 9. strip.

Popularni mediji dvadesetoga stoljeća kao što su film i strip nisu na početku bili smatrani umjetnošću pa neki autori kao Felan Parker uspoređuju njihov proces legitimacije s onim koji trenutno prolaze videoigre (Parker, 2013: 1).

### **6.1. Film**

Prvim filmom često se smatra *Konj u pokretu* Eadwearda Muybridgea iz 1878., serija od 24 fotografija konja u galopu pokazanih u brzom slijedu, a prvim filmom snimljenim filmskom kamerom *Scena u roundhayskom vrtu* Louisa Le Princea iz 1888. godine u trajanju od oko 2 sekunde, dok neki pak kao prvi film navode *Izlazak radnika iz tvornice* Louisa Lumièrea iz 1895. godine. U svakom slučaju, dugo nakon toga smatralo se da “Film ne može biti umjetnost, jer ne radi ništa osim što mehanički reproducira stvarnost.” (Arnheim, 1957: 8). Međutim, 1911. u svom manifestu *Rođenje šeste umjetnosti[[15]](#footnote-15)* Ricciotto Canudo proglasio je film novom umjetnošću koja je sinteza pet antičkih umjetnosti izdvojenih kod Hegela. Teorija filma počela se razvijati i dok su formalistički filmski teoretičari kao što je Rudolf Arnheim pokazivali kako se film razlikuje od stvarnosti i da je zbog toga dostojan statusa umjetnosti, predstavnik škole realizma André Bazin smatrao je, suprotno, da umjetnička bit filma leži upravo u njegovoj mogućnosti reprodukcije stvarnosti. Godine 1951. godine u *Minima Moralia* Theodor Adorno odbija ideju filma kao umjetnosti, kritizirajući ga da je samo dobro planiran proizvod industrijske mašine (Suortti, 2016). Film, kao i ostali proizvodi popularne kulture, koriste se kako bi se izmanipulirala pasivnost u društvu. Jedan od pokušaja da se film i ostali popularni mediji izdignu iz uniženog statusa bila je knjiga *Filozofija masovne umjetnosti* od Noëla Carrolla, jednog od vodećih autora filozofije umjetnosti dvadesetoga stoljeća, koji je svojim historijskim narativizmom opravdao filmu status umjetnosti, a o kojemu je bilo govora pod odjeljkom *Historijska teorija umjetnosti.*

### **6.2. Strip**

Strip se pojavio mnogo ranije od filma, još 1830-ih u grafičkim pričama (franc. *histoires en estampes*) Rodolphea Töpffera. Međutim, tek 1955. godine, više od stoljeća kasnije, počelo je prvo teoretiziranje stripa kao umjetnosti, djelom *Le Petit Monde de Pif le chien*. Također, u uvriježenoj podjeli umjetnosti[[16]](#footnote-16) strip zauzima deveto mjesto, naspram sedmog kojeg zauzima film. Thierry Groensteen tvrdi kako je jedan od razloga zašto se strip nije kulturno legitimirao kao oblik umjetnosti to što je strip hibrid teksta i slike, koje je zapadna civilizacija smatrala nužno odvojenima. Navodi riječi književnika Pascala Quignarda: “Književnost i slika su nekompatibilni. (...) Ta dva oblika ekspresije ne mogu biti jukstapozicionirani. Nikada nisu shvaćeni zajedno. (...) Kada je jedan čitljiv, drugi nije viđen. Kada je jedan vidljiv, drugi nije čitan. (...) Čitatelj i gledatelj nikada neće biti ista osoba u istom trenutku.” Groensteen navodi i Michela Foucaulta koji u svom djelu *Ovo nije lula* tvrdi da su jezik i slika nesvodivi jedno na drugo, te da su “najdrevnije opreke naše civilizacije: pokazati i imenovati, prikazati i reći, reproducirati i artikulirati, oponašati i označavati, gledati i čitati.” (Foucault, 2011: 25). Groensteen tvrdi da Foucault zaboravlja kako je u antičkoj Grčkoj kao kolijevci naše civilizacije γράφειν značilo i pisati i slikati. Također, takva opozicija slike i riječi nema svoje mjesto u kaligrafiji Kine ili Japana. (Groensteen, 2009: 7-11).

Videoigre se mogu povezati s filmom i stripom utoliko što su dio masovne kulture i hibridi više oblika umjetnosti. Tako se u videoigrama može uočiti književnost, glazba, animirani film, igrani film, video[[17]](#footnote-17), strip, arhitektura, slikarstvo, skulptura i dr. U tom smislu videoigre se mogu shvatiti kao *Gesamtkunstwerk* (njem. cjelovita umjetnost, sinteza umjetnosti), što je termin kojeg je Richard Wagner koristio za operu (Ensslin, 2012: 499). Međutim, videoigre sadrže jedan distinktivan aspekt, a to je igra. U sljedećem odjeljku ispitati će se je li to razlog da ih se ne definira kao oblik umjetnosti.

## **7. Međusobna isključivost igre i umjetnosti?**

Jedan od ključnih protuargumenata za shvaćanje videoigara kao umjetnosti je njima nužan uvjet igre. Međutim, igra i umjetnost nisu toliko isključivi pojmovi, a u povijesti filozofije su se često povezivali. Immanuel Kant u *Kritici moći suđenja* tvrdi da umjetnost može biti kao igra: “zanimanje, koje je samo za sebe ugodno”. Friedrich Schlegel u *Razgovoru o poeziji* (1900) umjetnost definira kao oponašanje beskonačne igre univerzuma (*mimesis*) dok Friedrich Schiller tvrdi da se kroz instinkt igre ujedinjuje osjetilni i formalni instinkt u živoj formi, odnosno Ljepoti. Jedan od najvećih teoretičara igre, Johan Huizinga, u svojoj knjizi *Homo ludens* razvio je teoriju prema kojoj se umjetnost (prije svega pjesništvo i glazba) razvila upravo iz igre, te prema kojoj igra sama po sebi ima estetsku dimenziju. Da umjetnost ima podrijetlo u igri tvrdio je i Eugen Fink, a jedan od utjecajnijih autora u razvoju estetske misli dvadesetog stoljeća, Hans-Georg Gadamer igru je vidio kao svojevrstan način bitka umjetničkog djela (Finci, 2014: 56-61).

Igra je bila povezivana s umjetnošću i u samim umjetničkim djelima. Michael J. Thomas tako smatra da je igra jedan od novih oblika umjetnosti stvoren 1960-ih godina. Jedan od radova koje navodi je *The Pentagon Puzzle* Öyvinda Fahlstörma, slike na kojoj se spajanjem sitnih ploha prikaza ilegalnih praksi Središnje obavještajne agencije (Central Intelligence Agency) kao puzzle može sastaviti slika Pentagona. Navodi i djelo *Puzzle* umjetnika Genea Davisa, gdje promatrač mora povezivati trake sličnih boja i dimenzija, ali različitog redoslijeda, između dva odvojena dijela slike. Još jedan primjer kojeg Thomas spominje je i djelo konceptualnog umjetnikaJohna Stezakera u kojem gledatelj upravlja dijagramima koje prikazuje elektronički uređaj zvan *Mundus* i odgovara na pitanja iz priložene knjige “Beyond ‘art for art’s sake” što rezultira simboličnom igrom u kojoj se propituju koncepti djelovanja, običaja, učenja i zakona. Pošto se radi o etabliranim umjetničkim djelima, može ih se smatrati protuprimjerima shvaćanju da umjetničko djelo ne može imati formu igre (Thomas, 1988: 421-423).  
 Odnos igre i umjetnosti unutar filozofske misli i umjetničkih djela velika je tema, ali za potrebe ovog istraživanja bilo je dovoljno na primjerima pokazati kako te dvije kategorije nisu ni teorijski ni praktički nespojive.

## **8. Zaključak**

Cilj ovog znanstvenog rada bio je zaključak o tome mogu li se ili ne, te u odnosu na koje teorije, videoigre nazivati zasebnim oblikom umjetnosti. Na početku rada tome se pristupilo tako da su se predstavile neke vanakademske rasprave o pitanju “Jesu li videoigre umjetnost?, burne i iza potvrdnog i iza niječnog odgovora. Iako su te teorije bile na tragu teorija umjetnosti, često su bile neusuglašene u samom predmetu rasprave, pa su se u ovom radu radi prevencije takvih nejasnoća odmah navele preliminarne definicije “umjetnosti” i “videoigre”, osnovnih koncepata ovog istraživanja.

Kao ključni metodološki postupak ovog istraživanja izvela se analiza mogućnosti uklapanja videoigara u više značajnih suvremenih teorija umjetnosti. Prema institucionalnoj teoriji umjetnosti videoigre su se pokazale kao još uvijek rubni fenomeni jer je zainteresiranost *svijeta umjetnosti* za njih još u začetku, a u historijskoj teoriji umjetnosti nastavak povijesti umjetnosti poglavito kao medij u cjelini ili svojim žanrovskim ponavljanjem. Naime, pojedinačna djela i dalje ne koriste mnogo referenci na umjetnička djela drugih oblika umjetnosti pa u tom aspektu videoigre ne slijede historijsku mrežu umjetnosti. Po pitanju estetske teorije umjetnosti videoigre, iako ono estetsko nerijetko sadrže u velikoj mjeri i kao rezultat namjere autora, ne mogu se zvati umjetnošću ako se ono estetsko gleda kao jedina funkcija jer videoigre kao funkciju nužno imaju igru. Po klaster teoriji umjetnosti videoigre se nedvojbeno mogu smatrati umjetnošću jer su se sve karakteristike umjetnosti koje su naveli autori Gaut i Dutton ostvarile na ovaj ili onaj način u pojedinim videoigrama, dok mnogi pojedinačni slučajevi videoigara zadovoljavaju većinu uvjeta i time se mogu smatrati umjetničkim djelima. U radu su se naveli i primjeri videoigara koje ne zadovoljavaju dovoljno uvjeta prema disjunktivnoj teoriji umjetnosti da bi se mogle zvati umjetnošću, ali isti je slučaj i u ostalim oblicima umjetnosti. Kao što nije svaka fotografija, slika ili film umjetnost iako spada u oblik umjetnosti, tako nije ni svaka videoigra.

Film i strip su također kao oblici umjetnosti doživjeli na otpor u svojoj umjetničkoj legitimaciji, a među poveznicama s videoigrama u ovom radu pronađena je pripadnost masovnoj kulturi i hibridnost u smislu sadržavanja više drugih oblika umjetnosti. Pošto se prikazalo kako je igra bila dijelom nekih prihvaćenih umjetničkih djela u povijesti odbacila se međusobna isključivost umjetnosti i videoigre, pa se videoigre mogu shvatiti kao oblik umjetnosti distinktivan po igri. Pošto su umjetnosti i igra često smatrane nevezanima Tavinor videoigre uspoređuje s čudnovatim kljunašem zbog toga što se liježe iz jaja, nakon toga prelazi na dojenje, čime pokazuje do tada teško zamisliv spoj sisavca i oviparne životinje (lat. *ovum:* jaje, *parere*: roditi).

Ovim istraživanjem nastojalo se pokriti što više aspekata problematike definiranja videoigara kao umjetnosti. Međutim, otvorio se prostor za daljnje istraživanje. Na primjer, mogao bi se istražiti odnos videoigara, posebice tzv. ozbiljnih videoigara čija primarna svrha nije zabava, s arhitekturom, tj. u širem smislu primijenjenom umjetnošću koja je ponekad izuzimana iz umjetnosti, shvaćene kao nesvrhovite ili s estetskim užitkom kao jedinom svrhom. Mogla bi se napraviti usporedba videoigara s ostalim oblicima igara kao što su igre na ploči, kolekcionarske kartaške igre i dr. koje znaju imati izrazita umjetnička ostvarenja, a čija umjetnička legitimacija zaostaje za onom od videoigara. Također, pored igre kao moguće međusobno isključujuće spram umjetnosti, na sličan način bi se mogle istražiti zabava i sport koji su, iako ne nužni uvjeti videoigara, često njeni strukturni dijelovi. Mogla bi se napraviti i podjela videoigara prema omjeru oblika umjetnosti sadržanih u pojedinim videoigrama, jer se u širokom spektru izraza videoigara mogu uočiti razlike u prevladanom obliku umjetnosti u pojedinim videoigrama, bila to književnost, glazba, strip, animirani film ili dr. Daljnja istraživanja odnosa umjetnosti i videoigara mogla bi potaknuti veću svijest autora videoigara o umjetničkim potencijalima tog medija, a posredno i na kvalitetnija ostvarenja u tom pogledu.

Na kraju se može još zaključiti da se umjetnost pokazala kao otvoren koncept u Weitzovom smislu pošto su, kao i u slučaju avangardnih djela koje neke teorije umjetnosti ne prihvaćaju kao umjetnost, i videoigre slučaj u kojemu se tražila odluka s naše strane za proširivanje ili zatvaranje, tj. ponovno definiranje koncepta umjetnosti. U uvodu spomenuti *Umjetnikov izmet* i *The Witcher 3: Wild Hunt*, iako tamo kontrastirani po pitanju sublimnosti,svojevremeno su širili granice umjetnosti.Transformacije umjetnosti neodvojive su od povijesnog konteksta, a time i aktualnog stupnja tehnološkog razvoja. Videoigre, plod informatičke revolucije 20. st., stoga mogu biti viđene kao suvremeni oblik umjetnosti. Umjetnosti koja u korak prati čovjeka na njegovom povijesnom putu.

## **9. Zahvale**

Prvenstveno zahvaljujem svojoj mentorici Ivani Zagorac na preciznim savjetima i podršci te na inspiraciji koju mi neprestano donosi svojim suvremenim metodološkim pristupom te otvorenošću i hrabrošću u istraživanju slabo propitanih tema. Zahvaljujem i profesorima Filozofskog fakulteta na prenesenom znanju, strpljenju i nadahnuću, te svima koji taj fakultet, neumorno okrenut k idealima, održavaju snažnim i poticajnim. Također zahvaljujem majci, ocu, tetki i Janu na lekturi, savjetima oko rada i bezuvjetnoj vjeri u mene.

## **10. Popis literature**

Adajian, Thomas. 2018. “The Definition of Art”. U: *Stanford Encyclopedia of Philosophy.* <https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/> (7. travnja 2019.)

Adorno, Theodor W. 1977. *Aesthetische Theorie.* Frankurt am Main: Suhrkamp.

Antonelli, Paola. 2012. “Video Games: 14 in the Collection, for Starters”. Dostupno na: <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> (10.4.2019.)

Arnheim, Rudolf. 1957. *Film as Art.* London, Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Beardsley, Monroe. 1982. *The Aesthetic Point of View.* Ithaca, New York: Cornell University Press.

Carroll, Noël. 1993. “Historical Narratives and the Philosophy of Art”. U: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism,* 51 (3), pp. 313-326.

Cohen, David. 2019. “Cathode-Ray Tube Amusement Device: The First Electronic Game”. Dostupno na: <https://www.lifewire.com/cathode-ray-tube-amusement-device-729579> (7.4.2019.)

Collingwood, Robin George. 1938. *The Principles of Art.* New York: Oxford University Press.

Crampton, Thomas. 2006. “For France, Video Games Are as Artful as Cinema”. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html> (10.4.2019.)

Danto, Arthur. 1964. “The Artworld”. U: *The Journal of Philosophy*, 61 (19), pp. 571-584.

Davies, Stephen. 2010. *Philosophical Perspectives on Art*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Dent, Steve. 2014. “Exploring Modern Paris to Find the Roots of Assassin’s Creed Unity”. Dostupno na: <https://www.engadget.com/2014/10/06/ubisoft-assassins-creed-paris/?guccounter=1> (16.4.2019.)

Dickie, George. 1971. *Aesthetics: An Introduction*. Pegasus.

Djaouti, Damien, Julian Alvarez and Jean-Pierre Jessel. 2011. “Classifying Serious Games: The G/P/S Model”. U: *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches* (ed. Felicia Patrick). IGI Global.

Dumons, Olivier. 2006. “Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse”. Dostupno na: <https://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html> (10.4.2019.)

Dutton, Denis. 2006. “A Naturalist Definition of Art”. U: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, pp. 367-377.

Dye, W. G Matthew, C. Shawn Green and Daphne Bavelier. 2009. “Increasing Speed of Processing with Action Video Game. U: Current Directions in Psychological Science. 18(6), pp. 321-326. Dostupno na: [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/#](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/) (12.4.2019.)

Ebert, Roger. 2007. “Games vs. Art: Ebert vs. Barker”. Dostupno na: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker> (3.4.2019.)

Ebert, Roger. 2010a. “Video Games Can Never Be Art”. Dostupno na: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> (3.4.2019.)

Ebert, Roger. 2010b. “Okay, Kids, Play on My Lawn”. Dostupno na: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn> (4.4.2019.)

*Encyclopedia.com.* Dostupno na: <https://www.encyclopedia.com/> (8.4.2019.)

Ensslin, Astrid. 2012. “Computer Gaming”. U: *The Routledge Companion to Experimental Literature* (ed. Joe Bray, Alison Gibson and Brian McHale). London, New York: Routledge, pp. 497-511).

Fakultet organizacije i informatike. 2018. “Prijavite se na radionicu ‘Dizajn videoigara’ na ADU”. Dostupno na: <https://www.foi.unizg.hr/hr/novosti/prijavite-se-na-radionicu-dizajn-videoigara-na-adu> (10.4.2019.)

Farrell, Jonathan. 2008. “Must Aesthetic Definitions of Art be Disjunctive?”. U: *American Society for Aesthetics Graduate E-Journal.* 1 (1-6).

Filipović, Vladimir (ur.). 1984. *Filozofijski rječnik.* Zagreb: Nakladni Zavod Matice Hrvatske.

Finci, Predrag. 2014. *Estetska terminologija*. Zagreb: Izdanja Antibarbarus.

Foucault, Michel. 2011. *Ovo nije lula.* Zagreb: Meandarmedia.

Garage Museum of Contemporary Art. 2017. “Arthur Danto. The Artworld”. Dostupno na: <https://garagemca.org/en/publishing/arthur-danto-arthur-danto-the-artworld> (10.4.2019.)

Gaut, Berys. 2000. “Art as a Cluster Concept”. U: *Theories of Art Today* (ur. Noël Carroll). Madison: University of Wisconsin Press.

Grdešić, M. 2015. *Uvod u naratologiju.* Zagreb: Leykam International.

Groensteen, Thierry. 2009. “Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”. U: *A Comics Studies Reader.* University Press of Mississippi. pp. 3-12.

*Hrvatska enciklopedija*. Leksikografski zavod “Miroslav Krleža”. Dostupno na: <http://www.enciklopedija.hr/>(2.5.2019.)

*Struna - Hrvatsko strukovno nazivlje*. Dostupno na: <http://struna.ihjj.hr/> (12.4.2019.)

Ingram, Sarah. 2019. “The Sublime in Art”. Dostupno na: <https://www.theartstory.org/definition-the-sublime-in-art-history-and-concepts.htm> (1.5.2019.)

Kendrick, Teri and American Amusement Machine Association. 2000. Brief of *Amicus Curiae* Interactive Digital Software Association in Support of Appellants and in Support of Reversal. United States Court of Appeals for the Seventh Circuit. Dostupno na: <http://mediacoalition.org/aama-kendrick-ema-amicus.pdf> (5.4.2019.)

Kiš, Miroslav. 2000. *Englesko-hrvatski i hrvatsko-engleski informatički rječnik.* Zagreb: Naklada Ljevak.

Krmpotić, Matea. 2019. “Izložba ‘Games and Politics’: videoigrama do kritičkog mišljenja?”. Dostupno na: <https://radio.hrt.hr/clanak/izlozba-games-and-politics-videoigrama-do-kritickoga-misljenja/187879/> (10.4.2019.)

Kroll, Jack. 2000. “ ‘Emotion Engine’? I Don’t Think So”. Dostupno na: <https://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675> (5.4.2019.)

Kutleša, Stipe (ur). 2012. *Filozofski leksikon.* Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža.

Levinson, Jerrold. 1990. *Music, Art, and Metaphysics*. Ithaca: Cornell University Press.

*MacmillanDictionary.* MacMillan Education. Dostupno na: <https://www.macmillandictionary.com/> (8.4.2019.)

Masnec, Darko. 2017. *Zagrebačka škola crtanog filma - umjetničke i tržišne prakse u kontekstu videoigara.* Dok. dis., Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu.

Ministarstvo kulture u suradnji s Ministarstvom gospodarstva, poduzetništva i obrta. 2018. Javni poziv na poticanje poduzetništva u kulturnim i kreativnim industrijama za 2018. godinu. Na temelju članka 9. Zakona o financiranju javnih potreba u kulturi („Narodne novine“, br. 47/90, 27/93 i 38/09) i Pravilnika o izboru i utvrđivanju programa javnih potreba u kulturi („Narodne novine“, br. 55/16). Dostupno na: <https://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=19745> (10.4.2019.)

Moriarty, Brian. 2011. “An Apology for Roger Ebert”. Predavanje, Game Developer’s Conference, San Francisco. Dostupno na: <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>. (5.4.2019.)

*Oxford Dictionaries.* Oxford University Press. Dostupno na: <https://en.oxforddictionaries.com/> (8.4.2019.)

Muzej suvremene umjetnosti Zagreb. 2018. “Izložba: Games and Politics / Igre i politika”. Dostupno na: <http://www.msu.hr/?/hr/21748/> (10.4.2019.)

Muzej suvremene umjetnosti Zagreb. 2017. “Jubilarna 10. HT nagrada za hrvatsku suvremenu umjetnost”. Dostupno na: <http://www.msu.hr/?/hr/21246/> (10.4.2019.)

Parker, Felan. 2013. “An Art World for Artgames”. U: *Loading...The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7 (11).

Prinz, Jesse J. 2011. “When is Film Art?”. U: *Revue Internationale de Philosophie,* 64 (254), pp. 473-485.

Reimer, Jeremy. 2005. “Roger Ebert Says Games Will Never Be as Worthy as Movies”. Dostupno na: <https://arstechnica.com/uncategorized/2005/11/5657-2/> (3.4.2019.)

Rukavina, Damir. 2018. “Kako do 250.000 kuna koje Ministarstvo kulture kreativcima nudi za izradu videoigara? Doznali smo na licu mjesta”. Dostupno na: <https://www.tportal.hr/tehno/clanak/kako-do-250-000-kuna-koje-ministarstvo-kulture-kreativcima-nudi-za-izradu-videoigara-doznali-smo-na-licu-mjesta-foto-20180518/print>. (10.4.2019.)

Santiago, Kellee. 2010. “Are Video Games Art?”. Predavanje, TED Conferences LLC, University of Southern California School of Cinematic Arts, California. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=6GjKCnPQlSw> (4.4.2019.)

Shiner, Larry. 2001. *The Invention of Art: A Cultural History.* University of Chicago Press.

Smoljić, Hrvoje. 2019. “Assassin’s Creed Unity mogao bi pomoći pri obnovi crkve Notre-Dame. Dostupno na: <https://www.hcl.hr/vijest/assassins-creed-unity-mogao-pomoci-pri-obnovi-crkve-notre-dame-138796/> (18.4.2019.)

Smithsonian Institution. 2012. “The Art of Video Games”. Dostupno na: <https://www.si.edu/Exhibitions/The-Art-of-Video-Games-840> (10.4.2019.)

Smuts, Aaron. 2005. “Are Video Games Art?”*.* U: *Contemporary Aesthetics*, 3.

Stalker, Phillipa Jane. 2005. “Gaming in Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of ‘Art Games’ Versus Mainstream Computer Games”. Johannesburg: University of Witwatersrand.

Suortti, Jussi. 2016. “Adorno’s Response to Benjamin - The Impossibility of Reproducible Art in the Culture Industry”. Dostupno na: <http://mustekala.info/teemanumerot/adorno-today-2-2016-vol-63/adornos-response-to-benjamin-the-impossibility-of-reproducible-art-in-the-culture-industry/> / (13.4.2019.)

ŠibenikIN. 2012. “Gameri napokon dobili priznanje: Videoigre su proglašene umjetnošću”. Dostupno na: [https://www.sibenik.in/bastina/videoigre-su-proglasene-umjetnoscu/6638.html#](https://www.sibenik.in/bastina/videoigre-su-proglasene-umjetnoscu/6638.html) (10.4.2019.)

Tarsis, Irina. 2011. “National Endowment for the ‘Arts’, including Video Games?”. Dostupno na: <https://itsartlaw.org/2011/05/10/national-endowment-for-the-arts-including-video-games/> (10.4.2019.)

Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*. MA: Wiley-Blackwell.

Tilghman, Benjamin R. 1984. *But is it Art?* Oxford: Blackwell.

Thomas, Michael J. 1988. “The Game-as-art Form: Historic Roots and Recent Trends”. U: *Leonardo*. 21 (4), pp. 421-423.

Vidi. 2011. “Videoigre i službeno umjetnost”. Dostupno na: <https://www.vidi.hr/Lifestyle/Video-igre-i-sluzbeno-umjetnost> (10.4.2019.)

Vigato, Matija. 2019a “Avatar kao lutka”. U: *Sve je lutka, lutka je sve!* (rad je u tisku)

Vigato, Matija. 2019b. “Narativ i videoigre”. U: *Čemu.* (rad je u tisku)

Weitz, Morris. 1956. “The Role of Theory in Aesthetics”. U: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 15, pp. 27-35.

Wittgenstein, Ludwig. 1998. *Filozofska istraživanja.* Zagreb: Nakladni zavod Globus.

Zangwill, Nick. 2007. *Aesthetic Creation.* Oxford: Clarendon.

## **11. Popis videoigara**

*Antichamber.* 2013. Demruth.

*Arma 3*. 2013. Bohemia Interactive.

*Assassin’s Creed: Odyssey.* 2018. Ubisoft Montreal.  
*Assassin’s Creed: Unity.* 2014. Ubisoft.

*The Binding of Isaac.* 2011. Edmund McMillen.

*Bioshock.* 2007. 2K Boston, 2K Australia.

*Borderlands.* 2009. Gearbox Software.

*Braid.* 2008. Number None.

*Cathode-ray tube amusement device.* 1947. Thomas T. Goldsmith, Jr. and Estle Ray Mann.

*Dark Souls.* 2011. FromSoftware.

*Child of Eden.* 2011. Q Entertainment.

*Dys4ia.* 2012. *Anna Anthropy.*

*The Elder Scrolls II: Daggerfall* 1996. Bethesda Softworks.

*The Elder Scrolls III: Morrowind*. 2002. Bethesda Game Studios.

*Equality Street*

*Event [0].* 2016. Ocelot Society.

*Far Cry 5.* 2018. Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto.

*Flow.* 2006. Thatgamecompany.

*Flower*. 2009. Thatgamecompany.

*Gorogoa.* 2017. Jason Roberts.

*Grand Theft Auto IV.* 2008. Rockstar North.

*Her Story.* 2015. Sam Barlow.

*Journey.* 2012. Thatgamecompany.

*Loom.* 1990. Lucasfilm Games.

*Makh.* Darko Masnec.

*Minecraft.* 2011. Mojang.

*Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge*. 1991. LucasArts.

*Nier: Automata.* 2017. PlatinumGames.

*No Man’s Sky.* 2016. Hello Games.

*Papers, Please.* 2013. 3909 LLC.

*Perspective.* 2012. DigiPen Institute of Technology.

*Portal.* 2007. Valve Corporation.

*A Slower Speed of Light.* 2012. MIT Game Lab.

*Rez.* 2001. List. (2012.) MIT Game Lab

*That Dragon, Cancer.* 2016. Numinous Games.

*The Witcher 3: Wild Hunt.* 2015. CD Projekt Red.

## **12. Dodatak**

### **12.1. Hrvatsko-engleski rječnik korištenog informatičkog nazivlja**

korisničko sučelje - *user interface*

ulazni uređaj - *input device*

videoigra - *video game*

video zaslon - *video display*

### **12.2. Popis umjetničkih djela**

Adams, Douglas 1979. *Vodič kroz galaksiju za autostopere (The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy)*.

Austen, Jane. 1813. *Ponos i predrasude (Pride and Prejudice).*

Bach, Johann Sebastian. o. 1704. - 1750. *Toccata i fuga u d-molu: BMW 565.*

Buonarroti, Michelangelo. 1512. *Stvaranje Adama.*

Cage, John. 1952. *4’33’’.*

Cortázar, Julio. 1963. *Školice (Rayuela*).

Dali, Salvador. 1937. *Žirafa u plamenu (Jirafa en Ilamas).*

Duchamp, Marcel. 1914. *Stalak za boce* (*Porte-bouteilles*).

Duchamp, Marcel. 1915. *Preludij za slomljenu ruku (En prévision du bras cassé)*

Duchamp, Marcel. 1917. *Fontana* (*Fontaine*).

Duchamp, Marcel. 1919. *L.H.O.O.Q.*

Escher, Maurits Cornelis 1960. *Ascending and Descending.*

van Gogh, Vincent. 1888. *Soba u Arlu (Le chambre à Arles*)

Kafka, Franz. 1925. *Proces* (*Der Process*)

Kahlo, Frida. 1944. *Slomljeni stup (La Columna Rota).*

Lumière, Louis. 1895. *Odlazak radnika iz Lumièreove tvornice u Lyonu* (*La sortie des usines Lumière à Lyon*)Manzoni, Piero. 1961. *Umjetnikov izmet (Merda d’artista*).

Mozart, Wolfgang Amadeus. 1791. *Requiem u d-molu: K 626 (Das* [*Requiem*](https://de.wikipedia.org/wiki/Requiem) *in* [*d-Moll*](https://de.wikipedia.org/wiki/D-Moll): [*KV*](https://de.wikipedia.org/wiki/K%C3%B6chelverzeichnis) *626)*

Muybridge, Eadweard. 1878. *Konj u pokretu* (*The Horse in Motion*).

nepoznati autor. o. 27 - 68. *Laokont i njegovi sinovi.*

Le Prince, Louis. 1888. *Scena u roundhayskom vrtu* (*Une scène au jardin de Roundhay*).

Serrano, Andres. 1987. *Piss Christ: Immersion.*

Shakespeare, William. 1597. *Romeo i Julija.*

Stravinski, Igor. 1913. *Posvećenje proljeća* (Весна священная)*.*

Tolstoj, Lav. 1869. *Rat i mir* (Война и миръ)*.*

## **13. Sažetak**

**Matija Vigato: Jesu li videoigre umjetnost?**

Jedan od ključnih problema filozofije umjetnosti je definicija umjetnosti pa se, kako bi istražila granice umjetnosti, ta disciplina nerijetko bavi umjetničkim djelima, pokretima i medijima koji traže teorijsku podlogu svoje umjetničke legitimacije. Ovaj znanstveni rad istražuje mogućnost definiranja videoigara kao zasebnog umjetničkog oblika, a posredno propituje i samu bit umjetnosti. U prvom dijelu ovog rada biti će predstavljene neke burne vanakademske rasprave o umjetničkom statusu videoigara, a potom navedene preliminarne definicije “umjetnosti” i “videoigre”, osnovnih pojmova ovog istraživanja. U glavnom dijelu rada analizirat će se mogućnost uklapanja videoigara u više značajnih suvremenih teorija umjetnosti: konvencionalističke, funkcionalističke (tradicionalne) i disjunktivne (hibridne) teorije umjetnosti. Nadalje, položaj videoigara usporedit će se s onim od drugih oblika umjetnosti čija je umjetnička legitimacija bila problematizirana u filozofiji umjetnosti. Također, ispitati će se je li igra kao nužan uvjet videoigara, isključujuća za umjetnost, tj. jesu li umjetnost i igra međusobno isključujuće. Na kraju će se zaključiti mogu li se, i na koji način, videoigre definirati kao distinktivan oblik umjetnosti te što to znači za samu umjetnost.

**Ključne riječi:** filozofija umjetnosti, videoigre, umjetnost, igra

## **14. Summary**

**Matija Vigato: Are Video Games Art?**

One of the crucial problems of philosophy of art is the definition of art so, to examine the boundaries of art, this discipline is often occupied with the artworks, art movements and art medias which seek the theoretical background for their art legitimization. This scientific paper investigates the possibility of defining video games as a separate art form and indirectly inquires the very essence of art. In the first part of this scientific paper some turbulent discussions outside of academia about the art status of video games will be presented, and then preliminary definitions of “art” and “video game”, the main notions of this research, will be adduced. In the main part of this scientific paper the possibility of embedding video games in several significant contemporary theories of art will be analyzed More exactly, in the conventionalist, functional (traditional) and disjunctive (hybrid) theories of art. Moreover, the position of video games will be compared with that of the other art forms whose art legitimization was problematized in the philosophy of art: film and comics. Also, it will be examined if game as a necessary condition of video games, is excluding for art, i.e. if art and game are mutually exclusive. Finally, it will be concluded if video games could be, and in what manner, defined as a distinctive art form, and what that means for art itself.

**Key words:** philosophy of art, video games, art, game

## **15. Životopis**

Matija Vigato rođena je u Zadru, gdje je završila Gimnaziju Jurja Barakovića i maturirala violinu u Srednjoj glazbenoj školi Blagoje Bersa. Trenutno je na diplomskom studiju filozofije gdje se specijalizirala za filozofiju videoigara. Prosjek ocjena na dosadašnjem studiju joj je izvrstan., a 2014. godine dodijeljena joj je stipendija Grada Zadra. Sudjelovala je na filozofskim školama Matice hrvatske u Grožnjanu (*Filozofija i glazba, Tragedija i bit kazališta*), izlagala na Studentskoj bioetičkoj radionici na Malom Lošinju, međunarodnom simpoziju “Kontrapunkti seksualnosti” i Interdisciplinarnom skupu Saveza studenata Filozofskog fakulteta u Zagrebu “Ujedinjeni Filozofski - Mozaik riječi”, te pisala za zbornik *Sve je lutka* i studentski časopis *Čemu*, gdje ujedno sudjeluje i u uredništvu. U slobodno vrijeme bavi se dizajnom videoigara, a uz to trenira hip hop i suvremeni ples.

1. Isprva jedan od retoričkih stilova, uzvišeno se poistovjećuje sa stilskom veličinom u govorništvu koja izaziva divljenje i zanos (Kutleša, 2012: s.v. “uzvišeno”). Među neke od prvih primjera isticanja uzvišenog u umjetnosti Sarah Ingram ubraja radove slikara talijanske renesanse Masaccia, Andree Mantegne i Rafaela. Koncept uzvišenog teoretski se proširio estetikom retoričkim traktatom *O uzvišenom (Peri Hypsous*) grčkog autora Longina (1. stoljeće) nakon što ga je 1672. godine preveo Nicolas Boileau-Despréaux., a kasnije i djelima *Filozofsko istraživanje o podrijetlu naših ideja o uzvišenom i lijepom* (*A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*) Edmunda Burkea iz 1575., *Kritika rasudne snage* Immanuela Kanta iz 1790 i dr. (Ingram, 2019). [↑](#footnote-ref-1)
2. U antici, srednjem vijeku i renesansi umjetnost je bila shvaćena kao koristan proizvod ili vješto izrađen rad te nije bilo društvenog razlikovanja između umjetnika i obrtnika. (Shiner: 2001). [↑](#footnote-ref-2)
3. Slično i u (Filipović, 1984.) i (*Hrvatska enciklopedija*: s.v. “umjetnost”). [↑](#footnote-ref-3)
4. Slično i u (*Macmillan Dictionary*: s.v. “art”). [↑](#footnote-ref-4)
5. Vezano za legalno prepoznavanje: (Vidi, 2011). [↑](#footnote-ref-5)
6. Ozbiljna videoigra ili primijenjena videoigra je videoigra čija primarna svrha nije zabava. (Djaouti et. al., 2011). [↑](#footnote-ref-6)
7. James J. Gibson u svom djelu *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1979) pod “afordansom” shvaća sve transakcije koje se moguće između idividue i njenog okoliša, a koje time impliciraju njihovu komplementarnost. Na primjer, stolica omogućuje sjedenje, a čekić zabijanje (Prinz, 2011: 481). [↑](#footnote-ref-7)
8. Takva djela neki autori estetičke teorije umjetnosti nazivaju umjetnošću *drugog-reda*, umjetnošću koja se parazitski odnosi spram djela koja imaju estetsku funkciju(Zangwill, 2007: 70-71). [↑](#footnote-ref-8)
9. U jeziku predikatne logike (A - “je umjetnost”): ∀x ∃Z ∃Y (Ax ↔️ Zx ∨ Yx). [↑](#footnote-ref-9)
10. Davies pak ističe kako esencijalizam i disjunktivne teorije umjetnosti nisu isključive te da se umjetnost može opisati i preko relacijskih, a ne samo intrinzičnih svojstava (Davies, 2010: 39-42). [↑](#footnote-ref-10)
11. Nemogući objekti su vrste optičkih iluzija koje nastaju kada se neki dvodimenzionalni lik automatski interpretira kao projekcija trodimenzionalnog objekta, kao što su na primjer stepenice Penrose koje se mogu vidjeti na litografiji *Ascending and Descending* danskog umjetnika Mauritsa Cornelisa Eschera. [↑](#footnote-ref-11)
12. Takav efekt stvoren je putem tehnike renderiranja zvane *cel-shading* koja daje dvodimenzionalan izgled trodimenzionalnom virtualnom svijetu tako da se sjenčanje (*shading*) pojednostavi, kvantitativno smanji (*cel* je skraćenica od engleskog *celluloid* (hrv. celuloid) što je naziv za transparentni papir koji se koristi u tradicionalnoj animaciji). [↑](#footnote-ref-12)
13. O fotorealizmu više pod odjeljkom *Vještina umjetničko-tehničke izvedbe.* [↑](#footnote-ref-13)
14. Steampunk je podžanr znanstvene fantastike s elementom alternativne povijesti u kojoj je svijet nakon industrijske revolucije zadržao široku upotrebu parnih strojeva, ali i drugih elemenata 19. stoljeća. [↑](#footnote-ref-14)
15. Kasnije je šesto mjesto prepustio plesu, a film stavio na 7. mjesto. [↑](#footnote-ref-15)
16. Podjela umjetnosti prema francuskom Ministarstvu kulture. [↑](#footnote-ref-16)
17. Videoigre *Her Story* dijelom je sastavljena od filmskih snimki. [↑](#footnote-ref-17)