

Normativne etičke teorije u filozofiji igre i igranja - slučaj videoigara

Paklan, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:912375>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-12**



Repository / Repozitorij:

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Petra Paklan

**NORMATIVNE ETIČKE TEORIJE U
FILOZOFIJI IGRE I IGRANJA – SLUČAJ
VIDEOIGARA**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2023.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA
ODSJEK ZA FILOZOFIJU I KULTUROLOGIJU

PETRA PAKLAN

**NORMATIVNE ETIČKE TEORIJE U
FILOZOFIJI IGRE I IGRANJA – SLUČAJ
VIDEOIGARA**

DIPLOMSKI RAD

Mentor: doc. dr. sc. Matija Mato Škerbić

Zagreb, 2023.

Sažetak

Cilj ovog rada je iz perspektive filozofije igre i igranja kritički razmotriti, kako same videoigre, tako i igranje videoigara, kroz prizme četiri normativne etičke teorije: etike vrlina, deontološke, konzekvencijalističke, te kontraktarijanske etike. Etika vrlina naglasak stavlja na stjecanje vrlina, fokus deontološke etike je na dužnostima i motivima djelovanja, konzekvencijalistička etika promatra posljedice nekog djelovanja, a kontraktarijanska etika kao temelj moralnih normi smatra ideju društvenog ugovora. U kontekstu filozofije igre i igranja kao relativno novog polja filozofije, obrađuju se teorije Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, Bernarda H. Suitsa, te C. Thi Nguyena. Huizinga igru smatra djelatnošću iz koje je nastala i razvila se cjelokupna kultura, Fink igru proučava kao takozvanu „smirenu sadašnjost“, za Suitsa je igra autotelična aktivnost, Wittgenstein igru proučava u domeni jezika i u formi jezičnih igara, a Nguyen je okarakterizirao igru kao vrstu umjetnosti koja se očituje u načinima raspolaganja čovjeka njegovim djelatnim resursima. Normativne etičke teorije i teorije igre i igranja spomenutih autora u radu se koriste kao teorijska osnova za kritičku analizu izdvojenih etičkih problema videoigara: (ne)moralne odluke igrača videoigara, moralne dileme u videoigramama od kojih se posebno ističe eutanazija, seksualizacija i objektivizacija ženskih likova u videoigramama, te odnos među igračima videoigara. Igrajući videoigru, igrač djeluje u skladu s aretaičkim, deontološkim, konzekvencijalističkim ili kontraktarijanskim principima. Videoigre kao suvremeni oblik igre i interaktivna forma umjetnosti igraču kroz moralnu refleksiju omogućuju bogato moralno iskustvo.

Ključne riječi: normativne etičke teorije, filozofija igre i igranja, videoigre, etički problemi

Abstract:

The goal of this paper is to critically consider both video games themselves and playing video games from the perspective of the philosophy of games and play, through the prism of four normative ethical theories: virtue ethics, deontological ethics, consequentialist ethics, and contractarian ethics. Virtue ethics emphasizes the acquisition of virtues, deontological ethics focuses on duties and motives of action, consequentialist ethics observes the consequences of an action, and contractarian ethics considers the idea of a social contract as the basis of moral norms. In the context of the philosophy of play and playing as a relatively new field of philosophy, the theories of Johan Huizinga, Eugen Fink, Ludwig Wittgenstein, Bernard H. Suits and C. Thi Nguyen are discussed. Huizinga considers game as an activity from which the entire culture arose and developed, Fink studies game as the so-called „calm present“, for Suits game is an autotelic activity, Wittgenstein studies games in the domain of language and in the form of language games, and Nguyen characterised play as a type of art that manifests itself in the ways of man's disposal of his human agency. Normative ethical theories and theories of games and play by the mentioned authors are used in this thesis as a theoretical basis for a critical analysis of selected ethical problems of video games: (im)moral decisions of video game players, moral dilemmas in video games, of which euthanasia stands out, sexualisation and objectification of women characters in video games, and the relationship between video game players. By playing a video game, the player acts according to aretaic, deontological, consequentialist or contractarian principles. Video games as a modern form of game and an interactive form of art, provide the player with a rich moral experience through moral reflection.

Key words: *normative ethical theories, philosophy of games and play, video game, ethical problems*

Sadržaj

1. Uvod.....	3
2. Teorijski okvir.....	4
2.1. <i>Normativne etičke teorije</i>	4
2.1.1. <i>Etika vrlina</i>	6
2.1.2. <i>Deontološka etika</i>	8
2.1.3. <i>Konzekvencijalistička etika</i>	10
2.1.4. <i>Kontraktarijanska etika</i>	11
2.2. <i>Kratki pregled povijesnog razvoja igre</i>	13
2.3. <i>Filozofija igre i igranja</i>	14
2.3.1. <i>Johan Huizinga</i>	15
2.3.2. <i>Eugen Fink</i>	18
2.3.3. <i>Ludwig Wittgenstein</i>	19
2.3.4. <i>Bernard H. Suits</i>	22
2.3.5. <i>C. Thi Nguyen</i>	24
2.3.6. <i>Filozofija igre i igranja u Hrvatskoj</i>	26
3. Videoigre.....	28
3.1. <i>Što su videoigre?</i>	29
3.2. <i>Razvoj videoigara</i>	29
4. Odnos filozofije igre i igranja i videoigara.....	31
4.1. <i>Intrinzične vrjednote videoigara</i>	33
4.2. <i>E-sportovi</i>	35
5. Odnos normativnih etičkih teorija i videoigara.....	36
5.1. <i>(Ne)moralne odluke igrača u videoigri</i>	36
5.1.1. <i>Moralne dileme</i>	37

5.1.1.1. <i>Eutanazija</i>	39
5.2. <i>Nasilje u videoigrama</i>	42
5.2.1. <i>PEGI oznake</i>	45
5.3. <i>Seksualizacija ženskih likova u videoigrama</i>	47
5.4. <i>Odnos među igračima videoigara</i>	49
6. <i>Zaključak</i>	51
7. <i>Popis literature</i>	53
8. <i>Popis priloga</i>	55

1. Uvod

Kruha i igara! fraza je kojom je Juvenal u svojoj desetoj satiri okarakterizirao mentalitet naroda u carskome Rimu, čime je želio satirično istaknuti da narodu nije potrebno ništa više doli sitih trbuha i zabave (prema: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=46415>). Ni 2000 godina poslije, nije se puno toga promijenilo. Igra i igranje i dalje predstavljaju jednu od važnijih i neophodnih dimenzija u životu svakog čovjeka, te ne postoji pojedinac koji barem jednom u svom životu nije igrao neku igru.

Kroz povijesni razvoj, igra i igranje javljali su se u mnogim sferama kulture, te u mnogim oblicima, od primitivnih do onih tehnički kompleksnijih koji su vidljivi danas u suvremenom društvu. Napretkom visoke tehnologije stvorili su se uvjeti za razvitak novih oblika zabavnih i kreativnih industrija koje svoj profit temelje na eksploataciji igre. Jedna od njih je i industrija videoigara, danas jedna od najbrže rastućih industrija na svijetu. Upravo je *gaming* industrija¹ zaslužna za popularizaciju videoigara kao suvremenog oblika igre. Prve videoigre bile su jednostavno koncipirane, ali su izazvale val oduševljenja diljem svijeta i pokrenule evoluciju u računalnom svijetu. Postale su dominantan izvor zabave, a zbog različitih žanrova i raznovrsnih tematika, aktualne su među svim uzrastima. Iz toga se javila potreba da se videoigrama posvete i mnoge društvene znanosti, od psihologije, sociologije, ekonomije, pedagogije, pa do filozofije i etike.

S obzirom na mnoge etičke implikacije videoigara, posebice onih pripovjednog karaktera, ovaj rad nastoji analizirati kako etički diskutabilni aspekti videoigre utječu na igrača kao moralnog agenta. Stoga je cilj ovog rada iz perspektive filozofije igre i igranja kritički razmotriti, kako same videoigre, tako i igranje videoigara, kroz prizme četiri normativne etičke teorije: etike vrlina, deontološke, konzekvencijalističke, te kontraktarijanske etike. U kontekstu filozofije igre i igranja kao novog polja filozofije predstaviti će se teorije filozofa Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, Bernarda H. Suitsa, te C. Thi Nguyena. Normativne etičke teorije i teorije igre i igranja spomenutih autora koristit će se kao teorijska osnova za kritičku analizu izdvojenih etičkih problema videoigara: (ne)moralne odluke igrača videoigara, moralne dileme u videoigrama od kojih se posebno ističe eutanazija, seksualizacija i objektivizacija ženskih likova u videoigrama, te odnos među igračima videoigara. Ovom kritičkom analizom želi se dati cjelovitiji uvid u moralno iskustvo igrača i potencijalne

¹ *Gaming* industrija ili industrija videoigara je kreativna industrija koja obuhvaća razna zanimanja u koja spadaju osmišljavanje i kreiranje videoigara, te aktivnosti poput *gaminga*, to jest igranja videoigara.

negativne implikacije, a sama analiza otvara prostor za daljnja istraživanja i filozofska razmatranja.

2. Teorijski okvir

Na početku ovog poglavlja predstaviti će se četiri normativne etičke teorije: etika vrlina, deontološka etika, konzekvencijalistička etika, te kontraktarijanska etika. Nakon pregleda etičkih teorija objasnit će se značaj i razvoj igara kroz povijest, a zatim će se predstaviti relativno nova grana filozofije – filozofija igre i igranja (eng. *Philosophy of Games and Play*). Potom će se napraviti pregled filozofskih teorija igre i igranja istaknutih autora Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, Bernarda H. Suitsa, i C. Thi Nguyena, te filozofije igre i igranja u Hrvatskoj. Normativne etičke teorije i teorije igre i igranja spomenutih autora služit će kao teorijska osnova za daljnju kritičku analizu videoigara kao suvremenog oblika igre koje igraču² omogućuju moralno iskustvo. O samom povijesnom razvoju i konceptu videoigre, te o odnosu filozofije igre i igranja, normativnih etičkih teorija i videoigara bit će više riječi u idućim poglavljima rada.

2.1. Normativne etičke teorije

Igrač se pri igranju videoigara vodi različitim etičkim principima, a shodno tome, videoigre igraču omogućuju neku vrstu moralnog iskustva. Za ovaj rad odabrano je nekoliko etičkih problema industrije videoigara koji će se analizirati iz perspektive etike vrlina, deontološke, konzekvencijalističke, te kontraktarijanske etike. Prije razrade teorija, nužno je pobliže objasniti i razgraničiti neke ključne pojmove poput etike, morala, moralnosti, moralnog djelovanja, moralne kompetencije, te moralnih dilema.

Etika i moral nisu istoznačnice, iako ih mnogi u svakodnevnom govoru i javnom diskursu koriste i doživljavaju kao takve. Postoji mnoštvo definicija etike, a najkraće se može reći kako je ona znanost o moralu. Kao filozofska disciplina čiji je predmet proučavanja moralno relevantno djelovanje, pomaže nam pri spoznavanju i vrednovanju moralnog djelovanja te izgradnji i oblikovanju moralne svijesti (prema: Talanga, 1999: 9-10). Svoj razvoj etika započinje u doba antike, točnije filozofskim razmatranjima jednog od najvećih velikana grčke filozofije – Sokratom (prema: Talanga, 1999: 104). Njegov učenik Platon u svojem je djelu *Država* raspravljao o sukladnosti ustroja duše i ustroja države, točnije o sukladnosti etike i

² Pod izrazom 'igrač' koji će se koristiti kroz rad misli se na muški i ženski spol. U iznimnim situacijama koristit će se izraz 'igračica' kako bi se ukazalo na osobu ženskog spola koja vrši radnju igranja igre.

politike. Tvrdio je da je vrline moguće ostvariti jedino u zajednici. Nadalje, Aristotel, Platonov učenik, etičkim se pitanjima bavio u svojoj *Nikomahovoj etici* i, manje poznatoj, *Eudemovoj etici*, a izrazu 'etički' daje terminološku odredbu. Tako riječ etika dolazi upravo od grčke riječi *ta ēthika* i označava sve ono što je obuhvaćeno etičkim pitanjima, dok je hrvatski izraz preuzet iz novovjekovne latinske riječi *ethica* (prema: Talanga, 1999: 10).

Moral, to jest ćudoređe, podrazumijeva sveukupnost općeprihvaćenih i važećih (pisanih i nepisanih) normi i vrijednosti nekog društva. Kada se govori o moralu, neizostavno je spomenuti moralnost kao skup normi i načela koji daje valjanost nekom određenom moralu. Moralnost oblikuje moralnu volju, a uz pomoć moralne volje sposobni smo djelovati (prema: Talanga, 1999: 12). Čovjek može djelovati upravo zato što ima slobodnu volju, dok životinja nema tu sposobnost, a moralno je kompetentan onda kada uz slobodu volje čini neki izbor koji je u skladu s određenim moralnim principima. Zato što ima slobodnu volju, za svoja djelovanja čovjek postaje odgovoran (prema: Talanga, 1999: 15). U sklopu morala potrebno je razlikovati tri vrste djelovanja: moralno, nemoralno i amoralno djelovanje. Moralno djelovanje je ono djelovanje koje je ispravno i u skladu s općeprihvaćenim normama, nemoralno djelovanje je ono koje nije ispravno i koje je suprotno od općeprihvaćenih normi, a amoralno djelovanje je ono djelovanje koje se javlja kod osoba koje se u svojim djelovanjima vode nekim drugim principima, a ne moralnim normama nekog društva (prema: Talanga, 1999: 37).

U vidu morala, često se u svakodnevnom životu susrećemo s moralnim dilemama, teškim situacijama u kojima nam je izbor otežan, te u kojima preispitujemo svoja moralna načela koja zastupamo. U takvim situacijama dolazi do kolizije moralnih normi, a kolizije se potom rješavaju kritičkim prosuđivanjem (prema: Talanga, 1999: 12-13). Jedna od najpoznatijih moralnih dilema je takozvani „problem vlaka“ (eng. *trolley problem*), misaoni eksperiment kojeg je osmislila engleska filozofkinja Philippa Foot (prema: <https://plato.stanford.edu/entries/doing-allowing/>). Kada bismo ga opisali slobodnim rječnikom, problem vlaka glasio bi ovako: tračnicama vozi vlak i uskoro će pregaziti pet ljudi koji su vezani za tračnice. Vi se nalazite pokraj tračnica i pokraj vas se nalazi poluga za preusmjeravanje vlaka na druge tračnice kako biste spasili pet ljudi. Međutim, ako ga preusmjerite, vlak će na drugim tračnicama pregaziti jednu osobu. Hoćete li preusmjeriti tračnice ili ne?

Postoji i još jedna inačica ove dileme: ispred vlaka nalazi se most na kojem stojite vi i još jedna osoba velike tjelesne težine. Imate mogućnost gurnuti osobu s mosta ispred tračnica kako bi se

vlak zaustavio. Biste li gurnuli osobu s mosta da zaustavite vlak i spasite osobe koje su vezane za tračnice?

Ne postoji najispravnije rješenje ove moralne dileme s obzirom na to da se svatko u moralnom ophođenju vodi vlastitim moralnim načelima. O problemu vlaka bit će više riječi u poglavljima o deontološkoj i konzekvencijalističkoj etici gdje će se ponuditi rješenje iz perspektive dviju etika, sukladno etičkim principima koje svaka od njih zastupa.

Prema do sad rečenome, može se reći kako su etika i moral dvije strane istog novčića; etika predstavlja teorijsku, a moral praktičnu dimenziju.

Podjela etike može se vršiti na više načina – primjerice na teorijsku i praktičku etiku. Osnovna podjela etike jest podjela na teorijsku i praktičnu etiku. Među praktičke bi se mogle ubrojiti primijenjene etike kao primjerice etika prava, etika sporta, medicinska etika i ostale etike neke specifične profesije. Osnovna podjela etike je na deskriptivnu i preskriptivnu ili normativnu etiku. Normativna etika bavi se prosudbom moralnog djelovanja i proučava *ono što bi trebalo biti*, dok deskriptivna opisuje činjenična moralna djelovanja i *ono što jest*. Deskriptivna etika je metaetika koja se bavi teoretiziranjem same etike, pa se može reći i kako je metaetika teorija teorije (prema: Talanga, 1999: 9-20). U ovom radu naglasak je, dakle, na normativnoj etici, odnosno na četiri normativne etičke teorije – etici vrlina, deontološkoj etici, konzekvencijalističkoj etici, te kontraktarijanskoj etici. U zadnjem dijelu rada, analizirat će se odnos između etičkih principa i implikacija navedenih normativnih etičkih teorija te raznih aspekata videoigara, kao što su (ne)moralne odluke igrača videoigara, prikaz nasilja u videoigrama, seksualizacija i objektivizacija ženskih likova u videoigrama, te odnosi među samim igračima videoigara. Prije kritičke razrade tog odnosa, svaku normativnu etičku teoriju potrebno je pobliže objasniti.

2.1.1. Etika vrlina

Kao što se iz samog imena ove normativne etičke teorije može iščitati, fokus etike vrlina je upravo na vrednovanju karakternih osobina pojedinaca, to jest njihovih vrlina ili kreposti, te na suodnosu vrlina i moralnog djelovanja. S obzirom na to da riječ vrlina dolazi od grčke riječi *arete*, ova etika naziva se još i aretaičkom etikom (prema: Berčić, 2008: 193). Temeljni princip etike vrlina jest vrednovanje nekog djelovanja kao moralnog ili nemoralnog s obzirom na određene vrline koje osoba posjeduje.

Osim Platona koji se vrlinama bavio u kontekstu opisa idealne države, njima se bavio i Aristotel kao jedan od najistaknutijih zastupnika etike vrlina. Svoja etička naučavanja izložio je u djelima *Eudemova etika* i *Nikomahova etika*, od kojih se posebno ističe potonje kao jedno od najreprezentativnijih etičkih djela uopće. *Nikomahova etika* podijeljena je na deset dijelova, a bavi se pitanjem sreće, to jest blaženstva i načinom njegova postizanja. Aristotelova etika naziva se još i *eudaimonistička etika*, s obzirom na blaženstvo (grč. *eudaimonia*) kao središnji pojam njegove etike. Blaženstvo je za Aristotela najviše dobro prema kojemu svi trebaju težiti, ono predstavlja djelatnost duše prema vrlini, to jest stanje unutarnje sreće čovjeka koje se može dostići ako živimo život u skladu s vrlinom (prema: Berčić, 2008: 205). Vrlina je stanje s izborom, to jest sklonost volje izboru. Čovjek je slobodno biće koje pomoću razuma odabire u skladu s kojom vrlinom će djelovati (*Nikomahova etika*, III, 5, 1113b, 20). Osim toga, vrlina je za Aristotela srednost između dvije krajnosti – suviška i manjka. U *Nikomahovoj etici* navodi i opisuje razne vrline i njihove krajnosti, a najviše pažnje posvećuje prijateljstvu u VIII. i IX. knjizi, te pravednosti u V. knjizi. Neki od primjera vrlina koje se spominju u *Nikomahovoj etici* s redoslijedom *manjak – srednost – suvišak* jesu sljedeći: škrtost – darežljivost – rasipnost, neosjetljivost – umjerenost – razuzdanost, stidljivost – skromnost – bestidnost, samoća – prijateljstvo – mnoštvo prijatelja, plašljivost – hrabrost – pretjeranost... Treba naglasiti kako srednost nije fiksna, ona je optimalna u odnosu na svakog pojedinca, prava mjera u odnosu na njega samoga (*Nikomahova etika*, II, 6, 1106b, 5). Od svih vrlina, jedino je pravednost za Aristotela savršena vrlina. Ona jedina nema manjak ni suvišak, pravednost je cijela vrlina, dok nepravednost nije manjak nego je porok, to jest krajnost sama po sebi. Pravednost se jedina ostvaruje u odnosu prema drugome, a ne prema samome sebi kao ostale vrline (*Nikomahova etika*, I, 1129b-1130a, 15-20). Laički rečeno, čovjek je ili pravedan ili nepravedan, nitko ne može biti malo pravedan ili previše pravedan.

Platon, s druge strane, vrlinu pravednosti promatra kao ideju koju čovjek treba spoznati kako bi svojim djelovanjem u njoj mogao sudjelovati. U svojem prikazu idealne države, pravednost se ostvaruje ako svatko obavlja svoju funkciju, to jest ako svačije djelovanje ima određenu svrhu koja sudjeluje u konačnoj svrsi – pravednosti. Tek onda kada svatko obavlja svoj posao u skladu sa svojim sposobnostima i u skladu s određenom vrlinom, država može biti pravedna, odnosno u državi se ostvaruje vrlina pravednosti (*Država*, 433a, 434c-434d). Pravednost Platon promatra kao najvišu vrlinu koja je konačna svrha svih ostalih vrlina. Ustroj države podijelio je na staleže vladara, vojnika, te proizvođača. Svaki stalež ima određene ciljne vrline: proizvođači moraju biti umjereni, vojnici umjereni i hrabri, a vladari umjereni, hrabri i mudri

(prema: Talanga, 1999: 151). Svakom staležu pripada i određeni dio duše: proizvođačima požudni, vojnicima voljni, a vladarima umni. Smatra da se sreća postiže unutar zajednice. Čovjek se kao moralno biće može ispoljavati samo u državi, a njena je zadaća moralni odgoj svojih građana (*Država*, 424b).

Kako bi se dobio bliži uvid u to što je blaženstvo te koju ulogu u njegovu postizanju imaju vrline, potrebno je objasniti Aristotelovu podjelu duše. On dušu dijeli na razumni i nerazumni dio. Nerazumni dio dalje se dijeli na vegetativni i požudni dio. Vegetativni dio zaslužan je za rast i razvoj pa je svojstven i životinjama, a ljudi ne mogu na njega puno utjecati. Međutim, samo je čovjeku svojstveno to da ima razum i određene požude, stoga on može vladati razumnim i požudnim dijelom duše. Kada koristi razum kako bi ovladao svojim požudnim dijelom duše, čovjek gradi dobar karakter i stvara se mogućnost za postizanje blaženstva. Prema tome, blaženstvo mogu postići samo ljudi kao racionalna bića (*Nikomahova etika*, I, 13, 1102a-1103a, 2-19)

Aristotel stavlja u međuodnos razdiobu duše i vrline, pa ističe kako razumnom dijelu duše odgovaraju umne ili intelektualne (dijanoetičke), a nerazumnom dijelu duše ćudoredne (etičke) vrline. Umne vrline su one koje se stječu učenjem, to jest putem spoznaje, a ćudoredne se stječu navikom, to jest kroz praktičko djelovanje. U umne vrline spadaju znanje, mudrost, umijeće, razboritost i umnost (*Nikomahova etika*, I-II, 1103a, 5-25). Ćudoredne vrline svatko stječe na drugačiji način, netko lakše, a netko drugi pak teže, što može ovisiti primjerice o karakteru ili temperamentu osobe, te sposobnosti učenja. Da bi čovjek mogao ovladati svojim nerazumnim dijelom duše, potrebna mu je vrlina razboritosti.

Dakle, svaki čovjek treba težiti tome da, koristeći se razumom, djeluje moralno i u skladu s vrlinom kako bi živio dobar život i postigao blaženstvo. Blaženstvo se jedino postiže radi njega samoga, sve ostalo u životu čovjek postiže radi nečega drugoga (*Nikomahova etika*, I, 7, 1097b). Postizanje sreće ovisi o pojedincu samome, a djelovanje u skladu s vrlinom mora trajati cijeloga života „[j]er jedna lasta ne čini proljeće, a ni jedan dan. Isto tako, jedan dan ili malo vremena ne čine [čovjeka] ni sretnim ni blaženim.“ (*Nikomahova etika*, I, 7, 1098a, 16).

2.1.2. Deontološka etika

Temelj deontološke etike jest dužnost kao osnova moralnosti, što znači da je čovjek u svojem moralnom ophođenju dužan slijediti određena moralna pravila (prema: Talanga, 1999: 103). Najistaknutiji zastupnik deontološke etike jest njemački filozof Immanuel Kant. U svojoj *Kritici praktičkog uma* navodi kako je moralnost intrinzični princip koji proizlazi iz nas samih,

to jest iz našeg uma, a ne iz nečeg vanjskog. Prema tome, njegova etika naziva se autonomnom etikom prema kojoj je izvor morala u čovjeku, dok se etika koja se ravna prema nečemu izvanjskome kao moralnome zakonu naziva heteronomnom etikom (kao primjerice kršćanska etika). Za Kanta je dužnost činiti dobro, a nužan preduvjet moralnog djelovanja u skladu s dužnostima jest autonomija osobe i njena sloboda volje (prema: Talanga, 1999: 167, 172). Nadalje, Kant razlikuje djelovanje *iz* dužnosti i djelovanje *prema* dužnosti. Djelovanje iz dužnosti je ono djelovanje u čijoj je pozadini neki moralni razlog (moralitet), te je prema Kantu samo ovakav tip djelovanja 'pravo' moralno djelovanje. S druge strane, kada djelujemo prema dužnosti, djelujemo prema nekom već unaprijed postavljenom sustavu zakona.

Kako bi mogao djelovati moralno, to jest djelovati iz dužnosti i činiti dobro, čovjek mora slijediti određene zakone, a ti zakoni su kategorički i hipotetički imperativi. Kategorički imperativ je poopćivi objektivni zakon koji vrijedi za sve ljude i koji od svih ljudi zahtijeva da nešto trebaju učiniti. On mora biti spoznat *apriori* (neovisno od iskustva) kako bi mogao vrijediti kao opći zakon (prema: Talanga, 1999: 169-170). Jedna od formulacija kategoričkog imperativa je sljedeća: *Djeluj tako da maksima tvoje volje uvijek istodobno može vrijediti kao načelo općega zakonodavstva!* (KprV A 54, prema: Talanga, 1999: 179). Maksima je za Kanta subjektivno, a zakon objektivno načelo: „[p]raktička načela jesu stavovi koji sadržavaju neko opće određenje volje, koje ima pod sobom više praktičkih pravila. Ona su subjektivna načela ili *maksime*, ako subjekt uvjet smatra važećim samo za svoju volju; objektivna pak ili praktički *zakoni*, ako se uvjet spoznaje kao objektivan, tj. da važi za volju svakog umnog bića.“ (Kant, 1914/1990: 49) Formulacija kategoričkog imperativa naziva se još i zlatnim pravilom, a može se preformulirati na sljedeći način: *Čini ono što i ti želiš da tebi drugi čine!*. Hipotetički imperativ odnosi se na neko djelovanje kojemu je svrha nešto drugo, a formuliran je u obliku „ako-onda“, primjerice: *Ako želim da mi drugi vjeruju, ne smijem lagati.* (prema: Talanga, 1999: 169). Kada govori o moralnim načelima, Kant se referira samo na ljude s obzirom na to da jedini oni imaju razum i da djeluju prema dužnosti. Životinje nemaju autonomiju, stoga ne mogu postupati u skladu s deontološkim načelima i djelovati moralno ili nemoralno.

Dakle, deontološka etika za procjenu ispravnosti nekog moralnog čina sagledava motiv djelovanja. Prema deontologiji, neka djelovanja su sama po sebi ispravna ili neispravna, neovisno o posljedici koja iz njih proizlazi. Što se tiče *problema vlaka* spomenutog u pretprošlom odlomku, zastupnici deontološke etike smatraju da je neispravno koristiti ljudska bića kao sredstvo za ostvarenje nekog cilja. Čovjek se mora promatrati kao cilj po sebi, a ne kao sredstvo za ostvarenje cilja, stoga se čin guranja osobe s mosta smatra nemoralnim. Uz to,

spašavanje pet osoba nauštrb smrti jedne također nije moralno ispravno jer takvo djelovanje također nije u skladu s kategoričkim imperativom. Kada bi svi ljudi u svakoj sličnoj situaciji postupali tako da ubiju jednu osobu, to bi imalo mnoge negativne implikacije. U ovakvom primjeru se stoga nazire kompleksnost deontoloških načela.

2.1.3. Konzekvencijalistička etika

Za razliku od deontološke, koja naglasak stavlja na motive djelovanja, fokus konzekvencijalističke etike jest na posljedicama djelovanja: „Postupke treba suditi po posljedicama do kojih dovode, pravila treba suditi po tome do kakvih posljedica dovodi njihovo pridržavanje, karakterne osobine treba suditi po tome do kakvih posljedica dovode postupci onih koji ih imaju, institucije u društvu treba suditi po tome do kakvih posljedica dovodi njihovo funkcioniranje, itd.“ (Berčić, 2008: 363). Tipičan, klasični primjer konzekvencijalističke etike jest utilitarizam. Prvi je riječ 'utilitarizam' spomenuo Jeremy Bentham koji se smatra i njegovim začetnikom. Prema utilitarizmu, neko djelovanje ocjenjuje se kao ispravno ili neispravno, to jest moralno ili nemoralno sukladno tome koliko je patnje/boli ili sreće/ugode proizvelo. Glavno načelo utilitarizma jest *najveća sreća najvećeg broja ljudi* (prema: Talanga, 1999: 194-197). Bentham je ponudio čak i matematički izračun, takozvani hedonistički račun kao praktični alat koji bi pokazivao stupanj užitka i boli, to jest sreće (prema: Talanga, 1999: 195). Međutim, ovakav pokušaj izračuna pokazao se neučinkovitim u stvarnom životu, pa se shvaća samo kao uputa, a ne kao konkretno pravilo. Nadalje, razlikuju se utilitarizam pravila i utilitarizam postupaka. Kod utilitarizma pravila, vrednuju se pravila po onim posljedicama koje proizvode ako ih se čovjek pridržava, a utilitarizam postupaka podrazumijeva vrednovanje svakog djelovanja na temelju posljedica koje iz njih proizlaze. (prema: Berčić, 2008: 364-366). Za razliku od etika vrlina u kojoj je centar pojedinac i njegovo postizanje blaženstva, konzekvencijalistička, kao i deontološka etika primarno promatraju odnos djelovanja naspram drugih ljudi, međutim, mogu uzimati u obzir i posljedicu koja utječe na samog pojedinca te dužnost koju pojedinac ima sam prema sebi. Ako se ponovno uzme u obzir moralna dilema vlaka, osoba koja djeluje na temelju utilitarističkog principa skrenula bi vlak na druge tračnice kako bi spasila petero ljudi, a na nesreću jedne osobe, jer je prema matematičkom izračunu na taj način stupanj sreće veći. Međutim, kao i kod deontološke etike, i tu se otvaraju neka pitanja, poput sljedećeg: što ako je jedna osoba vezana za tračnice poznati liječnik koji je na tragu izuma lijeka za rak? Utilitaristi bi tada spasili jednu osobu na nesreću ostalih pet jer kao posljedicu djelovanja uzimaju u obzir da će liječnik kojeg spase u budućnosti doprinijeti izlječenju tisuće

ljudi diljem svijeta. Kada je pak riječ o životinjama, utilitarizam za razliku od Kanta prihvaća njihov moralni status. Utilitarist, poznati filozof te bioetičar Peter Singer zalaže se za prava životinja; naglašava kako se interesi svakog bića na koje utječe neka akcija moraju uzeti u obzir, te ističe specizam kao diskriminaciju na osnovi vrste (prema: Kardov, 2000: 1-3). Negativna implikacija ove etike nalazi se u krivo interpretiranom utilitarističkom principu: sreća najvećeg broja ljudi nužno ne znači da će se sreća manjine također povećati, već ta manjina može patiti. To je posebice evidentno na primjeru Drugog svjetskog rata i ubijanja Židova, Roma, homoseksualaca i ostalih koji su bili 'drugačiji' naspram arijevske rase, a u ime 'rasne higijene' i maksimizacije sreće tadašnje njemačke vlasti i njemačkoga naroda.

2.1.4. Kontraktarijanska etika

Prema kontraktarijanskoj etici, temelj i podrijetlo moralnih normi proizlazi iz ideje društvenog ugovora. Dakle, izvor morala nije niti neka vanjska sila, niti ljudska priroda već međusobni društveni sporazum koji je nastao s ciljem nadvladavanja prirodnog stanja. Treba naglasiti kako kontraktarijanizam ne upućuje samo na etičku teoriju, već i na političku, stoga pod taj pojam spada i teorija o legitimitetu političke vlasti, o čemu pišu Thomas Hobbes, John Locke i Jean-Jacques Rousseau. No, etički i politički aspekt međusobno su povezani i prožimaju se.

Hobbes je smatrao da čovjek po prirodi nije društveno biće te da su mu najbitniji njegovi vlastiti interesi. Stoga je u prirodnom stanju *čovjek čovjeku vuk*, te vlada takozvani *rat svih protiv svih* (Polegubić, 2017: 111). U takvom pred društvenom stanju još nema morala; čovjek se nalazi u amoralnom stanju koje nikome ne pogoduje i koje je puno opasnosti, poput krađe. Stoga u ime mira i na temelju društvenog ugovora ljudi stvaraju državu koja će im pomoći u održavanju društvenog reda i usustavljanju pravila. Čovjek uviđa da nije u pogodnoj situaciji kao slobodni pojedinac, prestaje biti vuk jer shvaća da će kroz altruizam bolje živjeti. Država nastaje upravo zbog međusobnog sporazuma, solidarnosti i kompromisa, ona je izraz čovjekove volje, a kao jamac očuvanja mira očituje se u osobi apsolutnog vladara, to jest kralja koji štiti poredak. Apsolutističku monarhiju Hobbes je smatrao najboljom vladavinom, o čemu je pisao i u svojem najpoznatijem djelu *Levijatan* (1651/2004). John Locke, za razliku od Hobbesa, u svoje *Dvije rasprave o vladi* (1689/2002), specifično u *Drugoj raspravi o vladi* zastupa stav o jednakosti i savršenoj slobodi svih ljudi, a koji proizlazi iz njegove prirodno-pravne teorije. Stanje takve slobode nije prema Lockeu stanje samovolje (1689/2002: 238). Za razliku od Hobbesa, tvrdi kako su ljudi već u prirodnom stanju jednaki i slobodni, pa društveni ugovor nije okončanje prirodnog stanja, nego regulacija prirodnog stanja i izbjegavanje potencijalnog

rata u vidu države. U obliku ugovora, pojedinac dio svojih prava prenosi na državu, ali postoje i prava koja su neotuđiva, a to su pravo na život, zdravlje, slobodu i privatno vlasništvo. Lockeov liberalizam može se izraziti idućom konstatacijom: *moja sloboda prestaje tamo gdje počinje sloboda drugoga* (prema: Locke, 1689/2002). Rousseau u svoju političku filozofiju uvodi pojam dobroćudnog ili plemenitog divljaka kao esencijalnog elementa prirodnog stanja: „Plemeniti divljak podrazumijeva plemenite nagonске osjećaje, ne osvrće se na druge i vodi brigu o svom životu. Život u skladu s prirodom valjan je način života, a Rousseau život divljeg čovjeka smatra plemenitim.“ (Perić, 2017: 154). U prirodnom stanju u kojem čovjek živi slobodno kao plemeniti, to jest dobroćudni divljak, postoje nejednakosti. Međutim, te nejednakosti nemaju negativnu konotaciju već se radi o nejednakostima u tjelesnoj veličini, snazi i izdržljivosti. Također, prirodno stanje puno je prirodnih dobara pa ne dolazi do konflikta među ljudima (prema: Perić, 2017:154-155). Dobroćudni divljaci su u prirodnom stanju bili pokretani nagonom za samoodržanjem, milosrđem (*pitié*) i ljubavlju prema sebi (*amour de soi*). No, kroz povijesnu transformaciju, počinju se javljati i društvene nejednakosti, a prirodni čovjek putem društvenog ugovora postaje natjecateljski nastrojen i sebičan (*amour-propre*). Kako bi se društvo održalo, pojedinac treba težiti općem dobru društva, a ne vlastitim sebičnim interesima. Suprotno Hobbesu, Rousseau smatra da je moguće da pojedinci žive u skladu i slobodi (prema: Perić, 2017:156-159).

Također, potrebno je razlikovati kontraktarijanizam od kontraktualizma, gdje se prvi odnosi na struju mišljenja koja se temelji na Hobbesovim razmatranjima o korisnosti društvenog ugovora za ljude, a potonji na struju mišljenja potaknuta Kantovim stavom o ljudskoj racionalnosti koja zahtijeva da poštujemo druge ljude i javno pravdamo standarde morala kojih će se svatko pridržavati (prema: <https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/contractarianism>).

Dakle, prema kontraktarijanskoj etici, moralna pravila društva podrazumijevaju ona pravila koja su nastala na temelju moralnog ugovora i kojih se pod zadanim uvjetima pridržavaju svi oni koji su dio društvenog sporazuma. Pojedinac se odriče dijela svojih prava, pa je stoga pridržavanje pravila neegoistično i racionalno, a vlastiti interesi sada se promatraju u skladu s interesima drugih, što je oznaka altruizma.

Iz svega slijedi sumirana misao: etika vrlina naglasak stavlja na stjecanje vrlina, fokus deontološke etike je na dužnostima i motivima djelovanja, konzekvencijalistička etika promatra posljedice nekog djelovanja, a kontraktarijanska etika kao temelj moralnih normi smatra ideju društvenog ugovora. Nakon pogleda u normativne etičke teorije, u nekoliko sljedećih odlomaka

iznijet će se povijesni razvoj igre i igranja, dat će se uvid u važnost fenomena igre kao neizostavnog dijela ljudskog života, te će se predstaviti filozofija igre i igranja.

2.2. Kratki pregled povijesnog razvoja igre

Kada nastaje igra? Neki autori tvrde da su igre i igranje stari koliko i ljudska kultura. Neki drugi pak, poput Huizinge, tvrde kako je igranje zapravo i starije od kulture jer jedan oblik igranja možemo pronaći i kod životinja (Huizinga, 1956/1992: 9). Igranje kod životinja je nestrukturirana aktivnost s obzirom na to da životinje ne mogu slijediti nikakva pravila, već se radi o nagonskoj aktivnosti igranja s ciljem usavršavanja određenih vještina. Vrijeme nastanka prve strukturirane igre s određenim pravilima ne može se konkretno odrediti. Pretpostavlja se kako je prva strukturirana igra nastala oko 6000 godina prije nove ere na području Jordana, a radi se o igri zvanoj *mancala*. Naziv igre potječe iz arapskog jezika, a znači „kretati se“. Radi se o strateškoj igri na ploči za dva igrača koja se igra pomoću kamenčića, sjemenki ili graha, a cilj igre je pomicati kamenčiće na ploči i osvojiti ih čim više na svojoj strani ploče kako bi se ostvarila pobjeda (prema: <https://umaine.edu/hudsonmuseum/teacher-resources/games-crafts/mancala-game/>). Jedna od najstarijih poznatih igara je i *senet* porijeklom iz Egipta, nastala oko 3100 godina prije nove ere. Također, izdvaja se i igra *go* nastala oko 500 godina prije nove ere u Kini. Preteča šaha bila je *čaturanga*, igra za koju se vjeruje da je nastala u Indiji u 6. stoljeću, iako neki tvrde da je moguće da potječe iz Pakistana, Kine, Rusije ili Egipta. Na sanskrtu riječ *čaturanga* označava bojnu formaciju koja se spominje u indijskom epu *Mahabharata* (prema: <https://www.britannica.com/topic/chess>). Nakon prvih igara na ploči, počele su se razvijati i igre s loptom, križić-kružić, domino, kompleksniji oblici igara na ploči, kartaške igre, igre klađenja, moderne igre kao *geocaching* ili *escape room*, te konačno i videoigre (prema: Vigato, 2019: 4).

Kada se govori o povijesti igara, ne treba izostaviti niti Olimpijske igre (OI) kao jedne od važnih prekretnica u povijesti razvoja igara i sporta. Prve Olimpijske igre održane su u Grčkoj u Olimpiji 776. godine prije nove ere, u čast bogu Zeusu. Temeljni princip igara bio je *agon* – natjecanje i borba. Kompetitivni karakter današnjih igara, specifično sportova, proizlazi upravo iz tradicije helenističke kulture. Međutim, treba bitno razlikovati igru u antičkoj Grčkoj, te sport danas. Antika nije poznavala sport kao takav, već samo igre u čast bogovima (prema: Škerbić, 2021: 71).

Kako se razvijao jezik, tek se naknadno zbililo apstrahiranje i imenovanje pojma igra, pa su ga narodi kroz povijest različito nazivali. Navest će se neki primjeri. Grčki jezik, kao što je već

rečeno, poznaje igru u obliku natjecanja. U sanskrtu se igri pridjenio naziv *kridati* koji označava igru djece, odraslih i životinja. Kineski jezik sadrži riječ *wan* kojom se predočuje dječje igranje, a u Japanu se igra označava izrazom *asobi* koji znači razveseljavanje, opuštanje, dokolica, a postoji i njemu sukladan glagolski oblik *asobu*. Njemački jezik koristi riječ *das Spiel* kada se osvrće na igranje igre, međutim, *Spiel* se može koristiti i u mnogim metaforama koje ne moraju nužno označavati radnju igranja. Latinski jezik pak jednom riječju ukazuje na igru, a to je *ludus* koji obuhvaća dječje igre, razonodu, natjecanje, scenska prikazivanja, te igre na sreću (prema: Huizinga, 1956/1992: 32-39).

Svaka kultura, to jest društvo, vrši igranje na ovaj ili onaj način, a svaki aspekt ljudske kulture prožet je nekim oblikom igranja. U modernom društvu evidentna je i pojava procesa *igrifikacije*. Pojam je nastao relativno nedavno, te je ušao u jezičnu primjenu oko 2010. godine. Hrvatski izraz *igrifikacija* preuzet je iz engleskog jezika i pojma *gamification*, a ponekad se koristi i izraz *gamifikacija* (prema: Lovrečki i Moharić, 2021: 73). Taj proces predstavlja namjernu primjenu različitih elemenata igre u život izvan igre. Tipično se rabi u svrhu povećanja produktivnosti i motivacije (prema: Nguyen, 2020: 200).

Na temelju iznesenoga, vidljivo je kako igranje od samih početka kulture predstavlja jednu od bitnih dimenzija čovjekova života. Stoga se javila potreba da se igrama i igranju čovjek posveti i u kontekstu filozofskog i ostalog znanstvenog razmatranja.

2.3. Filozofija igre i igranja

Igre i igranje su kroz povijest sve više postajali temom velikog interesa intelektualne elite; međutim, nisu se više promatrali samo u terminima primarno dječje i zabavne aktivnosti, već i kao filozofijsko pitanje. Smatra se kako je iz perspektive filozofije igranje prvi spominjao Heraklit, usporedivši ga sa životnim vijekom, to jest kraljevstvom djeteta koje se igra s kamenčićima (prema: Vigato, 2019: 9). Još je i Platon u *Zakonima* rekao kako je igranje način na koji bogovi postupaju s ljudima, a čovjeka je nazvao božjom igračkom (prema: Fink, 1960/2000: 103). Uz to, igranje je smatrao jednim od ključnih čimbenika učenja i pripreme za život. Posebno je u kontekstu igranja isticao bavljenje gimnastikom kao obrazovanjem tijela i pripremom za igranje kompetitivnih igara. Igrama i igranjem su se kroz povijest bavili i mnogi drugi poznati mislioci poput Platonova učenika Aristotela, Thomasa Morusa, Tommasa Campanelle, Johna Lockeja, Jean-Jacques Rousseaua, Immanuela Kanta, Friedricha Schillera... Kako se znanost razvijala, u 19. stoljeću zanimaciju za igre i igranje su, osim filozofije, počele iskazivati i psihologija, antropologija, te pedagogija, međutim u vidu aktivnosti koja pripada

samo djeci i koja ima različito značenje u raznim fazama djetetova života (prema: Zagorac i Škerbić, 2018: 369).

Neki od najpoznatijih mislioca 20. stoljeća koji su pridonijeli filozofskom razmatranju igre jesu Jesper Juul, Roger Caillois, Johan Huizinga, Eugen Fink, Ludwig Wittgenstein, Bernard H. Suits, te teoretičar igre 21. stoljeća C. Thi Nguyen. Johan Huizinga s djelom *Homo ludens* zaslužan je za proces afirmacije filozofije igre i igranja kao uvriježene filozofske discipline. Huizinga igru smatra djelatnošću iz koje je nastala i razvila se cjelokupna kultura, Fink igru proučava kao smirenu sadašnjost, za Suitsa je igra autotelična aktivnost, Wittgenstein proučava igru u domeni jezika i u obliku jezičnih igara, a Nguyen je okarakterizirao igru kao vrstu umjetnosti koja se očituje u načinima raspolaganja čovjeka njegovim djelatnim resursima.

Filozofija igre etablirala se i u obliku specijaliziranog časopisa *Journal of the Philosophy of Games* koji je prvi put izašao 2018. godine, a do sad su izašla sveukupno četiri sveska. Teme časopisa su šarolike, a obuhvaćaju odnos igre i umjetnosti, videoigre kao novog oblika igre, odnos igre i jezika, te igre kao općenito filozofijskog pitanja.

Filozofijom igre i igranja u Hrvatskoj ne bave se mnogi, međutim, ipak se u znanstvenoj zajednici istaknulo nekoliko važnih imena koje je potrebno spomenuti kako bi se skrenula pozornost na značaj bavljenja ovom sve aktualnijom filozofskom disciplinom i na našem području. Prije pregleda filozofije igre i igranja u Hrvatskoj, predstaviti će se teorije igre i igranja filozofa Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, Bernarda H. Suitsa, te C. Thi Nguyena.

2.3.1. Johan Huizinga

Nizozemski kulturni povjesničar i mislilac Johan Huizinga u svom djelu *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri* raspravlja što je to uopće igra, koja su obilježja igre i kako je ona shvaćena u svakodnevnom govoru, gdje se sve igra pojavljuje, te koji su suvremeni oblici igre. Iznosi temeljnu tvrdnju kako je cjelokupna ljudska kultura izrasla iz igre i razvila se kao igra. Prema Huizingi, igra je starije od kulture, a prvi počeci kulture već su predstavljali neki oblik igre, kao primjerice lov. Kako i sam latinski naziv njegovog djela nagoviješta, čovjeka je okarakterizirao kao biće koje se igra (*homo ludens*). Međutim, važno je spomenuti kako se ne igraju samo ljudi, već i životinje, i to sa svim bitnim obilježjima ljudskog igranja (prema: Huizinga, 1956/1992: 9). Prema tome, igranje nema racionalni temelj jer bi u suprotnom bilo dostupno samo ljudima kao umnim bićima. Igranje se, dakle, može uočiti kod mnogih životinja, pa se tako recimo kod mladih mačaka može primijetiti njihova aktivnost međusobnog 'hrvanja'

i grickanja koje ne preraste u ozljeđivanje. S obzirom na to da je natjecanje kao jedno od obilježja igre prisutno i kod životinja, igranje ne može biti mlađe od kulture, već joj prethodi, zaključuje Huizinga (1956/1992: 48). Jedina razlika kod ljudskog i životinjskog igranja jest u tome što životinja nije svjesna da vrši igranje, a čovjek jest: „Mi se igramo i znamo da se igramo, dakle nismo samo razumska bića nego i više od toga, jer je igra nerazumna.“ (Huizinga, 1956/1992: 11). U prvom poglavlju djela, Huizinga pokušava definirati igru te raspravlja o biti i značenju igre kao pojave u kulturi. Na početku poglavlja iznosi sljedeću polazišnu misao:

„Igra kao takva nadilazi granice čisto biologijskog, pa čak i čisto fizičkog djelovanja. Ona je smisljena funkcija. [...] Svaka igra nešto znači. Nazovemo li to djelatnim principom koji igri podaruje njenu bit, duh, rekli smo previše, a nazovemo li to instinktom, nismo rekli ništa. Kako mi god gledali na to, time što igra ima neki smisao, u samoj biti igre odražava se uvijek jedan element nestvarnoga.“ (Huizinga, 1956/1992: 9)

Upravo je to 'nestvarno' jedan od ključnih elemenata igranja; u našoj svijesti igranje je suprotnost zbilji, igrači, igrajući se, stvaraju vlastiti svijet igre. No zbilja itekako može biti dio igre, stoga suprotnost igri nije ne-zbilja jer igra zbilju nadilazi. Odgovor na pitanje *Zašto i čemu igra?* jednostavno se ne može objasniti, igra ima iracionalni temelj.

Kao metaforu za opisivanje razlike i granice između zbilje i nestvarnog, Huizinga se poslužio sintagmom *začarani krug*. Začarani krug predstavlja privremeni svijet igre koji se nalazi unutar običnog svijeta u kojem se igra ne odvija, a to može biti igralište, igraća ploča, more ili bazen, arena, filmsko platno, trkaća staza, pa čak i hram u kojem kulturni obredi predstavljaju jedan oblik igre. Svakodnevno ulazimo u taj zamišljeni krug koji predstavlja omeđeni posebni svijet igre u kojem igrač ima osjećaj zajedničkog postojanja; u nekom trenu taj se svijet dokida, te igrač ponovno u njega ulazi drugom prilikom (prema: Huizinga, 1956/1992: 16-18). Kada uđe u začarani krug, pokušava se za nešto izboriti, to jest sudjelovati u nekoj vrsti natjecanja u kojem želi pokazati da je u nečemu najbolji. Pri tome se igri može u potpunosti predati ne bivajući svjestan o svijetu van igre. Međutim, aktivnost igranja igre ne mora nužno sadržavati i natjecanje, već može biti i puko predstavljanje nečega. Na primjer, dijete može glumiti da je poznati nogometaš i tada je to samo oponašanje i prikazivanje nečega iz stvarnog života; međutim, ako s drugim djetetom sudjeluje u igri pucanja nogometne lopte u gol s ciljem sakupljanja čim više bodova, tada je riječ o natjecanju. Huizinga u prvom poglavlju djela igri pridaje mnogo različitih obilježja. Kaže kako igra ne pita za rasu, dob niti vrstu kulture. Kada je riječ o dimenziji morala, Huizinga ističe kako igra nije niti dobra niti loša, ona se nalazi

onkraj područja moralnih zasada (1956/1992: 192). Igra je slobodan čin, a ne oblik dužnosti, te je ispunjena redom, ritmom i harmonijom. Zbog tih obilježja, igru povezuje s područjem estetike te iskazuje kako prvotna karakteristika igre nije ljepota, ali da teži tome da sebi pridruži određene elemente ili obilježja koji se mogu poistovjetiti s lijepim (prema: Huizinga, 1956/1992: 12-17).

Svaka igra ima i određena pravila, te upravo zbog njih postaje strukturirana i igračima smislena. Da pravila igre ne postoje, ona bi bila nestrukturirana radnja koja bi izgubila bit onoga što ona sama jest. Čim se pravila prekrše, svijet igre se ruši, a time se ruši i nestvarni, izmišljeni svijet. Huizinga u kontekstu kršenja pravila razlikuje prekršitelja i varalicu. Varalica stvara svoja vlastita pravila i taktike ili prvotno zadana pravila na kreativne načine zaobilazi. S druge strane, prekršitelj u potpunosti ruši svijet neke igre (prema: Huizinga, 1956/1992: 17-18).

Nadalje, Huizinga opisuje kako neki smatraju da je igra instrumentalna jer predstavlja vrstu aktivnosti koja služi za nagonско, fiziologijsko zadovoljenje određenih potreba, kao primjerice rasterećenje viška energije, ali opovrgava takvo mišljenje tvrdnjom da se intenzitet igre i zaludenost igrom ne daju objasniti nikakvom biologijskom analizom (1956/1992: 10). Jedna od glavnih Huizinginih stavova jest premisa da je igranje igre autotelična, to jest samosvrhovita aktivnost, što znači da se smisao igre nalazi u njoj samoj. Međutim, Bernard H. Suits kritizirao je Huizingu kako ne može sve što je autotelična aktivnost nazivati igranjem, jer bi u suprotnom i mačje naganjanje vlastita repa bilo autotelično (prema: Škerbić, 2021: 28). Analizirajući igranje u kontekstu ljudske kulture, Huizinga iznosi tvrdnju da se ono pojavljuje kao smisleni oblik djelatnosti i društvene funkcije u svakom segmentu ljudskog društva, kao što su jezik, znanje, umjetnost, pravo, religija i mit, pa čak i rat; a svakom segmentu posvetio je posebno poglavlje. Filozofijsko mišljenje također se izrodilo iz igranja – vršenja radnji propitkivanja, promišljanja, argumentiranja, gonetanja zagonetki.

Dalje, kao jedno od najbitnijih svojstava igre, Huizinga stavlja naglasak na ponovljivost. Svaka igra određena je mjestom i trajanjem. Igra kao radnja može se ponovno odigrati na drugom mjestu i u drugo vrijeme, ali i sama struktura i dijelovi igre ponavljaju se svakim novim igranjem i ulaskom u svijet nestvarnoga.

Igru konačno definira kao najosnovniji duhovni element života sa sljedećim najvažnijim obilježjima:

„Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj,

a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona »nešto drugo«, nego »obični život«.
(Huizinga, 1956/1992: 31).

2.3.2. *Eugen Fink*

Fenomen igre njemački filozof Eugen Fink obradio je u dvije studije: *Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre* (1957.) i *Igra kao simbol svijeta* (1960.), a u ovom radu naglasak je na Finkovim razmatranjima igre u potonjem djelu. On postavlja pitanje može li igra uopće biti predmetom dostojnim filozofije. Prema njemu, na igru se ne može direktno pokazati, niti je se može pretvoriti u predmet znanstvene metode proučavanja. Zaključuje kako je igra jedno od najznačajnijih filozofijskih pitanja jer upravo filozofija može rasvijetliti neka pitanja (o igri) na koja pozitivna znanost ne uspijeva pronaći odgovor (prema: Fink, 1960/2000: 13, 26). Već na početku djela Fink izlaže svoj stav o tome što igra za njega predstavlja: „Igra je suprotstavljena ozbiljnosti života, brizi i radu, skrbi za spasenje duše – pojavljuje se kao ono što je „neozbiljno“, „neobvezujuće“, kao povremeno popuštanje životne napetosti, kao »stanka« i »odmor«, kao zabava za besposlenih sati, kao zbijanje šala i nered pun užitaka.“ (Fink, 1960/2000: 3). Ovaj Finkov stav o igri može se povezati s Huizinginim govorom o igri kao o dobrovoljnoj aktivnosti koja je izvan običnog života. No, poimanje igre ove dvojice teoretičara, iako slično, ipak se razlikuje u nekim značajkama. Prvo, Huizinga ističe napetost kao jedno od obilježja igre, dok Fink igru smatra oslobođenjem od napetosti, rada i svakodnevice. Drugo, igra je za Finka neozbiljna, dok Huizinga kaže kako igra itekako može biti ozbiljna, kao primjerice šah. Uz to, Huizinga se bavio više pronalaskom definicije igre, povijesnim pregledom i značenjem igre, dok Fink raspravlja o igri kao o filozofijskom pitanju, točnije kao o vezi između ljudskog bića i svijeta. Igranje opisuje kao jedan od temeljnih fenomena ljudskog postojanja uopće, a u djelu ističe povezanost čovjeka i svijeta kroz igranje:

„Igrajući se, čovjek ne ostaje u sebi, ne ostaje u zatvorenom krugu svoje duševne nutrine, - već zapravo ekstatično izlazi iz sebe u kozmičkoj kretnji i smisleno tumači cjelinu svijeta.“ (Fink, 1960/2000: 18).

Igranje nije rezervirano samo za djecu, kao što se to u svakodnevnom životu pretpostavlja. Dječje igranje je živahno, veselo, spontano, nestašno, dok se kod odraslih javlja u drugačijim nespontanim oblicima poput odlaska u kazalište, gledanja televizije ili pregovaranja na poslu. Takvo igranje nerijetko zna biti i uštogljeno. Huizinga tvrdi kako je igranje prisutno i kod životinja. S druge strane, Fink ističe kako je ljudsko igranje specifično i drugačije jer samo čovjek ima sposobnost stvaranja pojmova i apstraktnog mišljenja, osjećaj za razlikovanje dobra i zla, jezičnu sposobnost, te u konačnici i mogućnost razumijevanja bitka kao nečeg svjetskog,

dok životinja te sposobnosti nema. „Čovjek je 'svjetskiji' od svake druge stvari. [...] Kamen, stablo i životinja: oni su unutarsvjetski, ali se ne odnose *prema* svojoj unutarsvjetskosti, ne odnose se prema vlastitu bitku i bitku stvari iz svoje okoline.“ (Fink, 1960/2000: 251).

Koju ulogu u odnosu između čovjeka i svijeta ima igranje igre? Prema Finku, da bismo poznavali igru, potrebno je poznavati prvo svijet. Heideggerovskim rječnikom, čovjek kao *bitak-u-svijetu* misleći određuje odnos prema svijetu, on tada postaje svijet i oblikuje ga. Igranje igre je unutarsvjetsko zbivanje, modalna odredba *bitka-u-svijetu*, misao koja određuje ljudski odnos prema svijetu. „Igra je 'svjetska' jer se u njoj i kroz nju u jednom posebnom smislu naglašava i izražava razumijevajuće otvaranje čovjekova tubitka prema svijetu.“ (Fink, 1960/2000: 257). Upravo se u tom odnosu očituje spoj filozofije te igre i igranja, stoga se igra i igranje s pravom mogu smatrati dostojnim predmetom filozofijskih razmatranja.

Jedan od ključnih momenata Finkovih razmatranja igre je karakterizacija igre kao „smirene sadašnjosti“. Igra je za Finka trenutak u kojem su nam misli skrenute od budućnosti i promišljanja o sudbini, od traganja za smislom, te od težnje za postizanjem sreće (grč. *eudaimonia*) kao konačnog cilja ljudskoj postojanja. Može se reći kako je cjelokupni život traganje za smislom, dok je igra 'ovdje' i 'sada', isključena i zatvorena od takvih pitanja o smislu. Ona je bijeg od stvarnosti, izraz slobode i irealna sfera smisla:

„Onaj koji se igra poseže za bilo kakvim stvarima – bile one umjetno pripremljene isključivo za to ili ne – kao 'igračkama'. Stvar kojom se igra i drugi ljudi s kojima se upušta u igru jednako su zbiljski kao i on – i također pripadaju istoj dimenziji zbilje. No budući da se sada zajedno igraju, igrom stvaraju irealni svijet igre u kojemu imaju svoje uloge, a igračka dobiva imaginarni karakter. S čovjekovom igrom dakle u ukupnu zbilju realnih stvari i postupaka prodire jedna 'irealna' sfera smisla, koja je tu a ipak nije tu, koja sada jest a ipak nije.“ (Fink 1960/2000: 261).

Iako se čini kao besmislena razonoda, Fink tvrdi da je igranje besmisleno samo na onaj način na koji smisao pridajemo ostalim životnim aktivnostima. Sve druge životne aktivnosti služe nečemu drugome, njihova svrha je instrumentalna, a igra je aktivnost koja ima smisao i svrhu u sebi samoj. Ona je stoga autotelična, samosvrhovita aktivnost, te je upravo ta svrhovitost u bitnome određuje (prema: Zagorac i Škerbić, 2018: 371-372).

2.3.3. Ludwig Wittgenstein

Austrijsko-britanski filozof Ludwig Wittgenstein poznat je po djelima *Logičko-filozofska rasprava (Tractatus logico-philosophicus)*, *Plava i Smeđa knjiga* koje su zbir bilješki s njegovih

predavanja, te *Filozofijska istraživanja*, objavljena nakon njegove smrti. Njegova takozvana 'ranija filozofija' očituje se u obliku *Traktata* u kojemu se bavi pitanjem o biti, formi i istinitosti stavova, a koji je ujedno i njegova disertacija te glavno djelo objavljeno za njegova života. U *Filozofijskim istraživanjima* zauzima kritički stav prema *Traktatu* i izriče kako su svi filozofski problemi samo jezični problemi. Jezične probleme koji uzrokuju filozofske pokušava otkloniti i rasvijetliti upravo uz pomoć filozofije. *Filozofijska istraživanja* sadrže njegova razmišljanja o jeziku i jezičnoj djelatnosti koje je predstavio u obliku kratkih ulomaka označenih brojevima. U ulomcima se kritički obraća sam sebi, to jest 'ranijem' Wittgensteinu iz doba *Traktata*. Na početku djela konstatira kako svaka riječ ima značenje:

„...riječi jezika imenuju predmete – rečenice su kombinacija takvih naziva. – U ovoj slici o jeziku nalazimo korijene ideje: svaka riječ ima neko značenje. To značenje pripada riječi. Ono je predmet za koji stoji riječ.“ (Wittgenstein, 1953/1998: 2).

Od pojma značenja započinje elaboraciju jezika kao društvene prakse. Wittgensteinova temeljna teza jest ta da je značenje neke riječi njena upotreba u jeziku (1953/1998: 20). Primjerice, eliptična rečenica *Vatra!* poprima određeno značenje u situaciji požara, te onaj koji uzvikuje *Vatra!* zapravo želi uzviknuti *Pazite, vatra gori! Udaljite se!*, a ne pokazati na predmet vatre. Wittgenstein stoga kritizira tradicionalno shvaćanje značenja kao predmeta koji odgovara određenoj riječi. No, kako je moguće da ostali pojedinci razumiju što im onaj koji ih upozorava želi reći ako rečenica nije gramatički potpuna? Wittgenstein ukazuje na to kako je značenje neke riječi zapravo uloga koju taj izraz igra u društvenoj djelatnosti sporazumijevanja. Kada znamo značenje nekog jezičnog izraza, to samo znači da taj jezični izraz znamo primjereno iskoristiti u razgovoru. Neka riječ, poput primjera riječi 'vatra', nema nezavisan život izvan živog jezika, već ona poprima značenje u jezičnoj djelatnosti ljudi, u jeziku kao obliku društvene prakse.

Do sada je navedeno kako se Huizinga bavi igrom u kontekstu razvoja ljudske kulture, Fink promatra igru kao smirenu sadašnjost, a Wittgenstein se konceptom igre bavi u sklopu pragmatičke teorije jezika. U *Filozofijskim istraživanjima* predstavio je analogiju između jezične djelatnosti i igranja igara. U djelu piše o odnosu između tri ključna i središnja pojma koja se vežu uz svakodnevni jezik – *jezične igre*, *obiteljske sličnosti* i *životna forma*. Svaki pojam potrebno je redom objasniti.

Wittgenstein navodi da je svakodnevni jezik kompleksan i živopisan, da se sastoji od različitih vrsta riječi koje imaju različita značenja, te da se u jeziku konstantno odigravaju jezične igre. Svojevrsnu definiciju jezičnih igara iznio je u *Plavoj knjizi*:

„One su način uporabe znakova jednostavniji od onih na koje mi upotrebljavamo znakove u svojem veoma složenom svakidašnjem jeziku. Jezične igre jesu oblik jezika s kojima dijete počinje upotrebljavati riječi. Učenje jezičnih igara je učenje primitivnih oblika jezika ili primitivnih jezika.“ (Wittgenstein, 1958/2009: 17, prema: Smiljanić, 2017: 682)

Kao što u šahu postoje figure koje imaju određenu funkciju, tako i riječi u jeziku predstavljaju igraće figure kojima igramo jezičnu igru, a upotrebljavaju se da bi se njima 'povlačio potez' u nekoj dogovorenoj društvenoj praksi (prema: Wittgenstein, 1958/2000: 15-17). Sve jezične djelatnosti nekog društva odvijaju se tako da ih pripadnici te zajednice nesvjesno prihvaćaju (prema: Wittgenstein, 1958/2000: 240). Postoji mnogo jezičnih igri, a neke od njih Wittgenstein i navodi kroz *Filozofijska istraživanja*. Tako je jezična igra koja se pojavljuje u autoričinom primjeru *Vatra!* – upozoravanje, te jedino pojedinci koji su prisutni za vrijeme požara igraju tu jezičnu igru. Međutim, ako dijete kaže 'Vatra' samo zato što imenuje stvar koju vidi, ono ne igra jezičnu igru: „[i]menovanje nije još nikakav potez u jezičnoj igri, – jednako tako kao što ni postavljanje šahovske figure na ploču nije potez u šahovskoj igri. Može se reći: Imenovanjem neke stvari nije još *ništa* učinjeno. Ona i *nema* nikakvog imena osim u igri.“ (Wittgenstein, 1958/2000: 24). Dijete prvo uči riječi tako što gleda predmete, a kroz naučene riječi počinje shvaćati značenje riječi. No, nakon nekog vremena, uz shvaćena značenja riječi može se upuštati u dogovorenu društvenu praksu jezične djelatnosti. Tako primjerice kada usvoji značenje riječi 'vatra' može shvatiti što označava rečenica *Vatra!*. Dakle, neka riječ označava određenu stvar, ali još više, izražavanjem neke riječi (ili rečenice) želi se nešto učiniti i u tome leži funkcionalnost jezičnih izraza, to jest jezičnih igara.

Svaka jezična igra, kao i recimo igra šaha ili nogometa, ima svoja pravila. Na temelju tih pravila pojedinac zna kako treba (od)igrati jezičnu igru, a kroz ponavljanje igre, pojedinac tu igru savladava. Međutim, kroz društvenu praksu, pravila se mogu promijeniti, a ovisno o situaciji, to jest o kontekstu, neko pravilo može jednom vrijediti, a drugi put ne. Pravila su samo putokazi, no, ona igru mogu i ograničavati, stoga ponekad pravila izmišljamo u toku igranja igre (prema: Škerbić, 2021: 34).

Rečeno je već kako postoji bezbroj jezičnih igara. Jednu jezičnu igru igramo kod kuće s djecom ili partnerom, dok drugu jezičnu igru igramo na poslu. Wittgenstein tvrdi kako sve igre

tvore jednu obitelj, te da su sve igre u većoj ili manjoj mjeri srodne. Isto kao što članovi neke obitelji imaju različita facijalna obilježja, tako i igre imaju različite karakteristike. Međutim, po nekim drugim obilježjima i dalje su slične i podudaraju se (prema: Wittgenstein, 1958/2000: 32). Kada govori o sličnostima među igrama, Wittgenstein ih naziva *obiteljskim sličnostima*:

„66. Razmotri npr. jednom procese koje nazivamo »igramama«. Mislim na igre na ploči, igre kartama, igre loptom, borilačke igre, itd. Što je svima njima zajedničko? [...] Jer kad ih pogledaš, nećeš, doduše, vidjeti nešto što bi bilo zajedničko svima, ali vidjet ćeš sličnosti, srodnosti, i to čitav niz.“ (Wittgenstein, 1958/2000: 31).

Kao što postoje sličnosti među društvenim igrama, tako isto postoje sličnosti među jezičnim igrama, u većoj ili manjoj mjeri. Po navedenome se čini kako Wittgenstein ne može potpuno i precizno definirati igru, pa se služi konceptom obiteljskih sličnosti. No, to nije slučaj, već se radi o tome da Wittgenstein sugerira na nemogućnost da se nekom određenom definicijom izrazi bit igre, to jest igranja (prema: Škerbić, 2021: 26).

Do sada je očigledno kako je jezik složena forma društvene prakse; svaka jezična igra podrazumijeva određena značenja jezičnih izraza, a značenje jezičnih izraza njihova je uporaba u jeziku. Uporaba jezičnih izraza stvara takozvanu *životnu formu*, a „[p]redočiti neki jezik znači predočiti životnu formu“ (prema: Wittgenstein, 1958/2000: 8). Postoje različite životne forme, a razumjeti značenje nekog jezičnog izraza znači pripadati istoj životnoj formi. Ona predstavlja uža ili šira područja života s određenim kontekstom razumijevanja, znanja, značenja, mišljenja i komunikacije. Životne forme mogu se međusobno preklapati, a svaka od njih povezana je s njima tipičnim jezičnim igrama (prema: Periša, 2007: 147). Uz dosad rečeno, treba napomenuti kako su za Wittgensteina jezik i životna forma uvijek javni, te prema tome ne postoji privatni jezik. Svako značenje nekog jezičnog izraza je društveno dogovoreno, konvencionalno, stoga ne može biti privatno. Upravo je zbog javnosti jezika i životne forme uopće i moguće međusobno sporazumijevanje ljudi i svakodnevno igranje jezičnih igara (prema: Wittgenstein, 1958/2000: 240).

2.3.4. Bernard H. Suits

Bernard Herbert Suits igrom se bavio u djelu *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, koje je pisano u obliku razgovora između tri lika – Skakavca koji živi dokoličarskim životom, te dva mrava, Skeptika i Razboritog koji su predani radu. Kroz cijelo djelo likovi vode dijalog oko najboljeg načina življenja, s raspravom o igri kao središnjom temom (prema: Škerbić, 2021:

25). Suits u odnos stavlja tri ključna pojma djela – igru, igranje i sport, a taj odnos pojmova nazvao je *tricky triad* („varljiva trijada“). U hrvatskom jeziku pojmovi 'igra' i 'igranje' često se poistovjećuju i preklapaju, međutim u engleskom jeziku oni su izričito odvojeni. Igra i igranje stoga je potrebno promatrati kao značenja engleskih riječi *game* i *play*. Igra (*game*) je ono što se igra, dok je igranje (*play*) aktivnost igranja igre.

Igru Suits suprotstavlja radu i zaposlenosti. U *Grasshopperu* iznosi četiri glavna elementa svake igre: 1) pred-cilj i cilj igre, 2) sredstva igranja, 3) konstitutivna pravila, te 4) igraći stav (*lusory attitude*). Svaka igra ima cilj, u suprotnom bi bila nestrukturirana i nesmislena aktivnost kojom se ne bi težilo ničemu konkretnome. Ciljevi se mogu razlikovati, od pukog opuštanja, osvajanja nagrade, prestiža, testiranje vlastitih granica izdržljivosti ili vrednovanja vlastite kreativnosti. Pred-cilj podrazumijeva ono što je potrebno učiniti kako bi se ostvario konačan cilj; na primjer za ostvarenje pobjede kao konačnog cilja u atletskoj utrci, potrebno je prijeći ciljnu ravninu na stazi. Sredstva igranja podrazumijevaju dopuštena sredstva kojima se cilj igre može postići. Kao i kod Huizinge, Suits smatra da konstitutivna pravila održavaju svijet igre, a onda kada se prekrše, svijet igre se ruši. Svaki igrač mora imati psihološki igraći stav onda kada ulazi u igru te za vrijeme igranja igre, a koji se odnosi na poštivanje pravila i drugih igrača (prema: Škerbić, 2021: 33).

Sport definira kao igru određenog tipa i kao dobrovoljni pokušaj savladavanja nenužnih prepreka. Navodi četiri karakteristike sporta: testiranje vještina, tjelesna aktivnost, raširena sljedba, te institucionalizacija. Svaki sportaš kada se bavi nekim sportom testira neku vještinu, a testiranje vještina je moguće upravo zbog postojanja nenužnih prepreka. U sportu se nužno koristi ljudsko tijelo, pa se po tome razlikuje od igara. Svaki sport je igra, ali nije svaka igra sport, prema tome, u igri karata nema izražene tjelesne aktivnosti koja bi se usmjeravala savladavanju nenužnih prepreka. Raširena sljedba označava globalno društveno prihvaćanje i prakticiranje sporta kao igre određenog tipa, dok institucionalizacija obuhvaća stvaranje klubova, asocijacija, organizacija i provedba natjecanja uz uvjet legalnosti (prema: Škerbić, 2021: 38-39).

Riječ *play* dolazi od anglosaksonske riječi *plega/plegan*, što znači igra i igranje, brzo pokretanje, kretanja licem, zahvat rukom, pljeskanje rukama, sviranje na nekom glazbalu, dakle same konkretne radnje (prema: Huizinga, 1956/1992: 40-41). Kada govori o igranju, Suits ističe njegova dva glavna kriterija – prenamjenu resursa i autoteličnost.

„X se igra [vrši igranje, op. a.] ako i jedino ako X vrši privremenu prenamjenu vlastitih resursa primarno namijenjenih za instrumentalne namjene, na autotelične aktivnosti (one aktivnosti koje svoj cilj i svrhu imaju u sebi samoj).“ (Suits, 1997: 124, prema: Škerbić, 2021: 28).

Prenamjena resursa podrazumijeva prenamjenu instrumentalnih u intrinzične resurse. Autoteličnost je već spomenuta kod prethodnih autora, a označava samosvrhovitost igre. Međutim, igra u nekom trenutku može postati i nesamosvrhovita ako je njena svrha čisto instrumentalna. Ako je igračev cilj samo osvajanje novčane nagrade u sklopu natjecanja, a ne igranje igre radi nje same, igra prestaje biti autotelična (prema: Škerbić, 2021: 32).

Konačno, Suits spaja pojmove igra i igranje i uvodi sintagmu *igranje-igre*.

„...igrati igru znači uključiti se u aktivnost usmjerenu prema ostvarivanju određenog stanja stvari, koristeći se samo pravilima dopuštenim sredstvima, pri čemu pravila zabranjuju korištenje učinkovitijih od manje učinkovitih sredstava, te pri čemu se takva pravila prihvaćaju samo zato što omogućuju tu aktivnost.“³ (Suits, 1978/2005: 48-49).

Upravo u igranju igri vidi cilj i svrhu ljudske egzistencije uopće. Igranje igre čovjeku omogućuje da se odmakne od rada. Iako se unutar dokolice odvijaju i druge aktivnosti, jedino igra ima autotelični karakter, dok ostale aktivnosti imaju ne-autoteličan karakter i vrše se zbog neke instrumentalne svrhe (kao primjerice ljetovanje koje ima instrumentalnu svrhu odmora). Igranje-igre je stoga jedina prava aktualizacija dokolice (prema: Škerbić, 2021: 31-32).

2.3.5. C. Thi Nguyen

Idući filozof kojemu je igra jedna od glavnih filozofskih preokupacija jest suvremeni teoretičar C. Thi Nguyen, profesor filozofije na Sveučilištu Utah. Igram se bavi u knjizi *Games: Agency As Art*, izdanoj 2020. godine. Kada govori o igri, Nguyen implicira na značenje igre (*game*) koje joj je pridao Suits. Međutim, u nekim momentima Suitsa ipak kritizira, te njegovo poimanje i objašnjenje igre opisuje kao nedostatno, gradeći tako svoju autentičnu teoriju igre.

Na početku djela iznosi opažanje kako mnogi igru shvaćaju kao čisto arbitrarnu aktivnost kojom se uzalud troši vrijeme, te koja ne donosi nikakvu konkretnu vrijednost. Ciljeve drugih životnih aktivnosti čovjek je sklon opravdavati tako što 'mjeri' vrijednost samih ciljeva ili tako što 'gleda unaprijed', to jest pretpostavlja neku konkretnu vrijednost koja će tek proizići iz ostvarenih ciljeva. Međutim, s igrama je drugačije, te kada se govori o vrijednosti igre, stanje

³ Prijevod autorice.

stvari potrebno je promatrati 'unazad': čovjek treba sagledati vrijednost same aktivnosti slijeđenja i dostizanja ciljeva igre, a ne samog cilja (prema: Nguyen, 2020: 1). Igra poziva igrača da se kreativno izrazi, da konstruira svijet igre i zauzme određeni tip djelovanja koji odgovara njemu i njegovim preferencijama. Kada igra igru, igrač prihvaća alternativna djelovanja kako bi uživao u igri kao u estetskom iskustvu (Nguyen, 2020: 2). Neke od estetskih karakteristika igre jesu ispoljavanje gracioznosti igranja, intenzitet borbe ili pak dramatičnost cjelokupnog igranja igre (Nguyen, 2020: 27). Međutim, nije svako igranje igre usmjereno prema estetici, iako Nguyen smatra kako je to najčešći razlog igranja igre. Svijet igre konstruiran je tako da igrač u jednom trenutku može privremeno prihvaćati jedan cilj, a u drugom ga pak potpuno napustiti i predati se ostvarenju nekog novog cilja, čineći tako svoje djelovanje fluidnim (*fluid agency*) i privremenim (*temporary agency*) (prema: Nguyen, 2020: 5, 21-28).

Nguyenov elementarni stav o igri kojeg obrazlaže kroz cijelo djelo jest da je igra forma umjetnosti. Kao što romani omogućuju iskustvo koje čovjek nije živio, tako i igre omogućuju oblike djelovanja koje možda nikada ne bi sam otkrio, a upravo su ti oblici djelovanja vrijedni sami po sebi na isti način kao što je sama po sebi vrijedna i umjetnost (prema: Nguyen, 2020: 1-2). Neko umjetničko djelo se ne promatra i ne cijeni zbog neke instrumentalne vrijednosti, već zbog intrinzične vrijednosti koju ima, a isto se može reći i za igru. U kontekstu stava o igri kao umjetnosti, Nguyen spominje jedan od temeljnih pojmova djela – *ljudski djelatni resurs* (*human agency*):

„Slikarstvo nam omogućuje da zabilježimo prizore, glazba zvukove, književnost narative – igre nam omogućuju da zabilježimo različite forme ljudskih djelatnih resursa“ (Nguyen, 2020: 1-2, prema: Škerbić, 2021: 36).

Ono što neku igru čini umjetnošću jesu upravo načini na koje čovjek raspolaže svojim djelatnim resursima. Djelatni resursi predstavljaju sposobnosti, kapacitete ili resurse za djelovanje koji se koriste na temelju osobnih slobodnih izbora čovjeka usmjerenih na postizanje cilja, a uključuju vještine rješavanja problema, donošenja odluka, dizajniranog, kompleksnog, kreativnog i inovativnog mišljenja (prema: Škerbić, 2021: 36).

Kada govori o ciljevima, Nguyen ih bitno razlikuje od svrhe igranja igre, iako kaže kako kod nekih igrača cilj i svrha mogu biti jedno te isto. Cilj je ono prema čemu se u igri teži (pobjeda), dok je svrha razlog zašto se igra uopće igra. Prema tome, cilj igre je primjerice igračev prelazak preko ciljne linije na atletskoj stazi da pobijedi, a svrha je igranje igre zbog zabave, prestiža, usavršavanja vještine i slično. Na temelju distinkcije cilja i svrhe, navodi dva modaliteta igranja

igre – stremljenje (*striving play*) i učinkovitost (*achievement play*). Stremljenje podrazumijeva napor i borbu koja traje za vrijeme dostizanja i ostvarivanja cilja, a učinkovitost podrazumijeva ostvarenje cilja, najčešće u vidu pobjede. Cilj i svrha su podudarni u igri u kojoj je motivacija samo uspjeh. Uz to, razlikuje i intrinzično vrijedno i ekstrinzično vrijedno igranje igre, međutim ne poistovjećuje ih s razlikom između igre stremljenja i igre učinkovitosti. Kod razlike intrinzično/ekstrinzično stvar je u tipu vrijednosti igranja igre, to jest nalazi li se vrijednost u igri samoj ili izvan igre. Kod razlike stremljenje/učinkovitost kod igranja igre, naglasak je na mjestu ili lokaciji vrijednosti, točnije radi li se o cilju kao krajnjoj točki igre (uspjeh) ili o borbi koja prethodi cilju igre (stremljenje). U tom kontekstu, razlikuje četiri vrste igrača: 1) *intrinzično stremljiv igrač*, 2) *ekstrinzično stremljiv igrač*, 3) *intrinzično učinkovit igrač*, 4) *ekstrinzično učinkovit igrač*. Intrinzično stremljiv igrač igra igru zbog nje same i zbog napora i borbe, pri kojemu sredstva igranja također koristi zbog njih samih, dok ekstrinzično stremljiv igrač igra igru zbog nekog vanjskog razloga, kao primjerice usavršavanje neke vještine koje traje za vrijeme borbe i napora. Intrinzično učinkovit igrač vrši igranje zbog krajnjeg uspjeha, to jest postignuća, te sva sredstva koristi za ostvarivanje pobjede. S druge strane, ekstrinzično učinkovit igrač igra igru i koristi sredstva igranja zbog nekih vanjskih razloga kao primjerice osvajanje novčane nagrade ili slave (prema: Nguyen, 2020: 32-33).

Nguyen je od svih pet odabranih teoretičara igre za ovaj rad možda i najrelevantniji, s obzirom na to da se kao autor koji živi u suvremenom tehnologiziranom svijetu u sklopu svojeg razmatranja igre bavi i konceptom videoigre. Objašnjava kako se videoigra može promatrati kao igra u onim terminima kako ih je definirao Suits, a pri opisima videoigre kao suvremenog oblika umjetnosti, koristi se razmatranjima različitih teoretičara. Neka Nguyenova viđenja videoigre navest će se u idućim poglavljima.

2.3.6. Filozofija igre i igranja u Hrvatskoj

Od signifikantnijih imena u filozofiji igre i igranja u Hrvatskoj istaknuli su se Matija Mato Škerbić, Ivana Zagorac, Bruno Ćurko te Luka Perušić, a igrom se kroz svoje akademsko obrazovanje bavi i Matija Vigato.

Matija Mato Škerbić 2019. godine brani disertaciju s temom *Etika sporta Williama Johna Morgana* pod mentorstvom prof. dr. sc. Ante Čovića. Etika, bioetika i filozofija igre i sporta glavne su mu teme interesa. Docent je na Fakultetu hrvatskih studija Sveučilišta u Zagrebu na kojem je nositelj i izvođač nekoliko kolegija, među ostalima kolegija *Filozofija igre i sporta*. Svojedobno je zagovarao da se u nastavni kurikulum implementira etika sporta kao novi

nastavni predmet koji bi se izvodio u sportskim gimnazijama ili drugim relevantnim ustanovama. Od njegovih važnijih postignuća treba također istaknuti kako je inicijator, osnivač i voditelj Znanstveno-istraživačkog odbora za bioetiku i sport i međunarodne konferencije *Ethics, Bioethics and Sport*, te aktualni predsjednik *Europskog udruženja za filozofiju sporta* (EAPS). 2021. godine izdaje svoju prvu knjigu *Filozofija sporta. Nastanak i razvoj jedne discipline*. U knjizi na temelju filozofije igre Bernarda H. Suitsa iznosi definicije sporta i sportu srodnih pojmova kao što su igra i igranje, potom daje pregled povijesnog razvoja sporta, ističe ulogu Williama Johna Morgana, opisuje normativne teorije sporta, zatim iznosi ključne postavke etike i bioetike sporta, te knjigu završava stanjem filozofije sporta u Hrvatskoj. Prepoznaje intrinzičnu vrijednost igre i sporta te poziva na njihova dodatna istraživanja, a sportska karijera košarkaškog suca dodatno ga je potaknula da se konceptima igre i sporta počne baviti i u vidu sustavnog filozofijskog razmatranja.

Ivana Zagorac izvanredna je profesorica na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu na kojemu predaje razne kolegije s područja filozofije odgoja, etike, bioetike, te filozofije igre i sporta. U kontekstu igre i sporta, važno je spomenuti kako je urednica zbornika *O sportu drugačije. Humanistički aspekti sporta*. I sam Škerbić u svojoj recenziji zbornika ističe kako zbornik Ivane Zagorac predstavlja „svojevrсно popločavanje puta za razvoj i širenje ove filozofske (sub)discipline, ali i snažan potporanj i poticaj na daljnja istraživanja.“ (Škerbić, 2016: 616). Zajedno sa Škerbićem piše istaknuti članak „Sport, igra i svrhovitost“ (2018.), a u kojemu, koristeći se radovima Bernarda H. Suitsa i Eugena Finka, daju pregled definicija te analiziraju odnos između pojmova igre, igranja i sporta.

Idući popularizator filozofije igre je doc. dr. sc. Bruno Ćurko. Igru analizira u članku „Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju. Na tragu filozofije za djecu“ kojeg je napisao u suautorstvu s Ivanom Kragić. U članku zastupa stav kako se dobro usmjerenom igrom kod djece može razvijati multidimenzionirano mišljenje, koje se sastoji od kritičkog, kreativnog i skrbnog mišljenja. Kritičko mišljenje je refleksija o onome što nam se nadaje, kreativno mišljenje uključuje inovativni način mišljenja i kreativni pristup rješenju problema, a skrbno mišljenje podrazumijeva empatiju i brigu za druge kao dio čovjekova odnosa prema svijetu. Ovaj stav temelj je njegova projekta *Mala filozofija*, svojevrsnog programa filozofije za djecu čiji je suosnivač i tajnik. U suautorstvu sa Škerbićem napisao je i slikovnicu za djecu *Filozofija – ma što je pak to?! 13 priča o antičkim filozofima*, od kojih je Ćurko napisao šest, a Škerbić sedam priča. Cilj slikovnice je poticanje razvoja i uvježbavanja kritičkog mišljenja kod djece već od rane dobi.

Igrom se bavi i Luka Perušić, docent na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Teme interesa su mu šarolike, a uključuju etiku, studije svemira, života, tehniku, informaciju i znanost, biopolitiku, istraživačku metodologiju, probleme interdisciplinarnosti, te naravno filozofiju igre i igranja. Perušić se, za razliku od dosad navedenih autora u ovom poglavlju, bavi i konceptom videoigre kao suvremenim oblikom igre. Na temu videoigre napisao je i nekoliko znanstvenih članaka: „Euthanasia in Video Games – Exemplifying the Importance of Moral Experience in Digital Gameworlds“, „Filozofijska dimenzija pripovjednog sadržaja videoigara“, te „Filozofijska dimenzija pripovjednog sadržaja videoigara – proširena rasprava“. Održao je i veći broj izlaganja na temu videoigara: „When do Video Games Stop Being Video Games“, „Considering the Normalisation of Animal Killing in Videogames by the Application of Kangrga's Philosophy of Human Being“, „Senzibilizacija videoigrama“, „Nacionalizam u videoigrama“, „Filozofijska ispitivanja u računalnim igrama“, „Psihička patnja i računalne igre: integrativnobioetičke dimenzije *Senuine žrtve*“, „Kako je online RPG spašavao živote“, „Jesu li videoigre nekada bile bolje“, „Jesu li računalne igre umjetnost i zašto bi nam to bilo važno?“ i tako dalje.

Matija Vigato se, kao i Perušić, ponajviše bavi videoigrama. Diplomirala je 2019. godine na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu s temom „Videoigre i filozofija igre“, a Rektorovu nagradu osvojila je s individualnim znanstvenim radom na temu „Jesu li videoigre umjetnost?“, oba rada pod mentorstvom Ivane Zagorac. Trenutno paralelno pohađa doktorski studij filozofije i diplomski studij primijenjenog računarstva. Spojivši filozofiju i videoigre, postigla je mnoge rezultate u ovim dvjema, naizgled nespojivim domenama. Tako je s timom Scylla Studio osvojila prvo mjesto na Creative Bussines Cup Croatia s videoigrom *ReMind*, sudjelovala je u provedbi projekta *Interactive Empathy – Citizenship and Storytelling in Video Games*, ilustrirala je digitalne obrazovne sadržaje za CARNET, a trenutno se bavi i izradom digitalnih sadržaja za udžbenik iz filozofije za četvrti razred gimnazije. Vigato, kao i Perušić, dokazuju kako je istraživanje videoigara iz perspektive filozofije i više nego moguće, te da se filozofijskim promišljanjem itekako može obogatiti razumijevanje, a i kritički analizirati koncept videoigara.

3. Videoigre

Kako bi se dobio potpuniji uvid u sam pojam videoigre, potrebno ga je predstaviti služeći se određenim tehničkim terminima. Također, prije same razrade odnosa filozofije igre i igranja,

normativnih etičkih teorija i videoigara, čini se valjanim prvo opisati razvoj videoigara i značaj industrije videoigara kao jedne od najbrže rastućih industrija na svijetu.

3.1. Što su videoigre?

Prema mrežnom izdanju Hrvatske enciklopedije, računalne igre, to jest videoigre definirane su kao primjenski računalni programi za zabavu, te kao interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, (prijenosnim) igraćim konzolama, mobitelima i sličnim uređajima koji podržavaju takvu vrstu programa (<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=68642>). Encyclopedia Britannica videoigru označava kao svaku interaktivnu računalnu igru kojom upravlja računalni sklop (<https://www.britannica.com/topic/electronic-game>). Računalne igre i videoigre nisu sinonimi; videoigre spadaju u računalne igre, ali svaka računalna igra ne mora odašiljati vizualnu informaciju pa stoga nije nužno videoigra (prema: Vigato, 2019: 12).

U ranim počecima razvoja, nije postojala jasna granica među žanrovima videoigara, međutim, sve većim razvojem tehnologije i dostupnosti velikog broja videoigara na tržištu, nastala je i potreba da ih se svrsta u određene kategorije. Općenito, videoigre se dijele na narativne i nenarativne. Narativne videoigre igračima nude iskustvo kroz dobro osmišljenu priču i likove, dok nenarativne primat stavljaju na mehaniku igre i puko ostvarivanje cilja (prema: Perušić, 2022: 54). Na temelju načina igranja videoigra, stvorila se među njima i razlika prema žanrovima. Izdvajaju se sljedeći žanrovi kao osnovni: akcijska igra, avanturistička igra, opuštana igra, *indie* igra, internetska igra s velikim brojem igrača (*massive multiplayer online*, MMO), trkaća igra, igra igranja uloga (*role-playing-game*, RPG), simulacija, *sandbox* igra (kao primjerice *Minecraft*), sportska igra, strateška igra. Svaki od navedenih žanrova može imati višestruke podjele na dodatno specificirane žanrove koji videoigru detaljnije kategoriziraju (prema: Brnada, 2019: 6). Za ovaj rad posebno su interesantne igre igranja uloga jer se u njima osobito ističu mnogi etički problemi.

3.2. Razvoj videoigara

U samim počecima razvoja, videoigre su bile jednostavne, dvodimenzionalne i crno-bijele. Prva videoigra ikad napravljena jest *Tennis for Two* (Tenis za dvoje), koju je 1958. izradio William A. Higinbotham u sklopu institucije *Brookhaven National Laboratory*. Ova videoigra, iako veoma jednostavna, kako izgledom, tako i načinom igranja, odigrala je veliku ulogu u evoluciji svijeta videoigara. Igrala se pomoću analognog računala, to jest pomoću dvije računalne tipke kojima se usmjeravala teniska loptica, a sama slika prikazivala se na

osciloskopu. Četiri godine nakon što je izašla *Tennis for Two*, na Massachusetts Institute of Technology (MIT) nastaje videoigra naziva *Spacewar!*, a izradili su je Steve Russell, Alan Kotok, J. Martin Graetz i njihovi suradnici. Cilj igre bio je usmjeravati vlastiti svemirski brod kroz svemirsko prostranstvo, pucati u protivnika te ga uništiti. *Spacewar!* je prvotno nastao u svrhu isprobavanja novog mini-računala na MIT-u, takozvanog PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*), a to je ujedno bilo i prvo digitalno računalo na kojem se odigrala neka videoigra (prema: <https://www.hewlettpackardhistory.com/item/a-computer-of-firsts/>). U nizu važnih godina, presudna je bila 1967. kada je stvoren više-programski sustav videoigara koji se mogao igrati preko televizora, nazvan „The Brown Box“. Sustav je bio preteča multiplayer videoigara, a jedan od glavnih zadužen za njegovu kreaciju bio je Ralph Baer, kojeg često nazivaju ocem videoigara. Nakon dvije uspješnice, 1972. godine poznata američka *gaming* tvrtka Atari proizvela je videoigru *Pong*, a radi se o igri koja podsjeća na stolni tenis. Upravo je videoigra *Pong* bila zaslužna za masovnu i globalnu popularizaciju videoigara kao novog oblika zabave jer je 1975. godine postala dostupna širem puku. Nadalje, 1977. započinje druga generacija konzola kada je Atari izdao kućnu konzolu (*Video Computer System*) kojeg je nazvao Atari 2600. Nakon toga, nastajale su popularne videoigre *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Legend of Zelda*, *Mario Bros.*, *Prince of Persia*, *Flight Simulator*... Na početku 90-ih, industrija videoigara doživjela je slom zbog prevelike komercijalizacije i nekvalitetnih igara, da bi se oporavila pojavom japanske kompanije Nintendo koja je izdala poznati 8-bitni uređaj za videoigre Game Boy, Game Boy u boji, Nintendo DS, te Nintendo 3DS. Mnoge kompanije su se u to vrijeme natjecale s Nintendom za prestiž u svijetu videoigara, a jedna od njih bila je i Sega, vjerojatno najpoznatija po videoigri *Sonic the Hedgehog*. To razdoblje industrije stoga se simbolički okarakteriziralo kao „rat konzola“. Daljnjim razvojem tehnologije, te pojavom konzole *Nintendo 64* i Sonyjevog *Playstationa*, videoigre dobivaju treću dimenziju. Potom nastaju Xbox 360, Playstation 2, Nintendo Wii, Nintendo Switch, nove inačice Xbox-a, Playstation 3, 4 i 5 (prema: <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>). Današnje videoigre jedan su od dokaza koliko je tehnologija napredovala, a doživljaj igranja blizak je stvarnosti. Upravo se na videoigramama izgradila jedna od danas najbrže rastućih industrija u svijetu – industrija videoigara koja je svoj razvoj započela skromnim koracima, kao što je i prikazano. „Industrija videoigara ili *gaming* industrija je gospodarski sektor koji se bavi razvojem, marketingom i unovčavanjem videoigara. Unovčavanje videoigara je postupak kojim proizvod (videoigra) vraća novac onima koji su uključeni u stvaranje same igre ili polažu vlasništvo nad autorskim pravima.“ (Karamatić, 2019:2, prema: Paklan, 2021: 4). 2018. godine industrija je ostvarila prihod od oko 130 milijardi dolara, a pretpostavlja se kako će do 2025.

ostvariti prihod od preko 300 milijardi dolara. Tehnologija postaje sve dostupnija, pa shodno tome broj igrača videoigara raste, a prešao je znamenku od čak dvije milijarde (prema: Perušić, 2022: 54).

4. Odnos filozofije igre i igranja i videoigara

Dosad obrađene teorije i koncepcije igre teoretičara Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, te C. Thi Nguyena potrebno je usporediti s videoigrama kao suvremenim oblikom igre.

Uzimajući u obzir Huizinginu definiciju igre, videoigra se može okarakterizirati kao začarani krug unutar kojeg tu igru dobrovoljno igramo, koja se odvija u nekom vremenu i na nekom mjestu, te pri kojoj igrač prihvaća zadana pravila videoigre koja se razlikuju od pravila u realnom svijetu. Nguyen u djelu spominje autore Salen i Zimmerman koji su ponudili eksplicitniji prikaz začaranog kruga. Za njih je začarani krug omeđeni prostor za igru, definiran u vremenu i prostoru, formalno odvojen od svakodnevnog života, a igrači koji prijeđu granicu kruga ulaze u alternativni svijet koji ima vlastita pravila i značenja (Salen i Zimmerman, 2004: 95-95, prema: Nguyen, 2020: 177). Kada uđe u začarani krug, igrač ima svijest da je svijet videoigre nešto drugo nego obični život. Dalje, igranje videoigara može se usporediti i s Finkovim konceptom smirene sadašnjosti. Kada igrač autotelično igra videoigru, on ne promišlja što će biti sutra. Njegove misli su u igri, to jest 'ovdje i 'sada', te on biva potpuno uronjen u fiktivni svijet. Takva uronjenost u fiktivni svijet videoigre igraču omogućuje popuštanje životne napetosti, zabavu i odmor. Postoji mnogo vrsta videoigara, razlikuju se po žanrovima kao što je prikazano, ali je svaka drugoj slična i dijele nešto zajedničko, pa se ovakvo viđenje videoigre povezuje s Wittgensteinovim konceptom obiteljskih sličnosti u jezičnim igrama. Za Suitsa je igra autotelična, to jest samosvrhovita aktivnost. Igranje videoigara može biti autotelično, ali također može biti instrumentalno. Ako je svrha igrača da osvoji neku nagradu na e-sport natjecanju ili da mu brže prođe vrijeme, tada je igranje videoigre instrumentalna aktivnost. Nguyen navodi kako videoigra odgovara Suitsovom poimanju igre, a uz to spominje i teoretičara igre Jespera Juula koji je videoigre okarakterizirao kao istovremeno polu-fiktivne i polu-realne: „Pretpostavimo da igramo *online* pucačku igru i da te ja upucam. Fiktivno gledajući, upucao sam te i ubio. Nefiktivno, samo sam osvojio bodove protiv tebe. Nije fiktivno da sam te nadmudrio, da sam bio brži od tebe, da sam *bolji* od tebe u ovoj igri. Moja pobjeda u igri je stvarna.“ (Juul, 2005, prema: Nguyen, 2020: 191). Dakle, igranje igre

ipak nije ograničeno samo na fiktivni svijet. Upravo u nefiktivnom dijelu igre Nguyen vidi i 'opasnost'. Smatra kako je čovjek za vrijeme igranja videoigre orijentiran samo na jedan cilj, te teži da ga i ostvari. Taj cilj je u igrama specifičan, 'sebičan' kako ga Nguyen opisuje, te lako ostvariv. Zbog toga se igračeve vrijednosti za vrijeme igranja igre pojednostavljaju, što se razlikuje od svakodnevnog kompleksnog sistema vrijednosti s kojima se susrećemo u životu van igre. U tom pojednostavljivanju leži atrakcija igre, međutim, takvo pojednostavljivanje vrijednosti i ostvarenja ciljeva unutar igre može se potencijalno prenijeti i na vanjski svijet gdje igrač postaje neosjetljiv na kompleksni vrijednosni sistem i ostvarivanje ciljeva u stvarnom životu:

„Miguel Sicart tvrdi u 'Banalnosti simuliranog zla' da etička opasnost videoigara nije u predstavljanju zlih djela. Takva djela nisu pogrešna zato što su fiktivna. Umjesto toga, opasnost je u kvantificiranju dobrih i zlih djela, kao u *Knights of The Old Republic* – računalnoj igri, smještenoj u svijetu Ratova zvijezda, u kojoj ste suočeni s moralnim izborima i odmah vam je predstavljen rezultat o tome koliko je Svijetao ili Mračan postao vaš lik. To, sugerira Sicart, lišava [igrača] moralne refleksije i promiče vjerovanje da je moral jednostavan. [...] Ali upravo to je poanta igara! Jedan od najvećih užitaka koje igra nudi je svojevrsan egzistencijalni melem – trenutno sklonište od egzistencijalnih kompleksnosti svakodnevnog života.“ (Nguyen, 2020: 66-67).

Unatoč raznim pogledima na videoigre, evidentno je da su one postale jedna od dominantnih zabavnih aktivnosti, a ono što ih čini atraktivnima jest eskapizam i interaktivnost. Interaktivne značajke videoigre služe kao rekviziti za maštu, a igrač zbog visoke interaktivnosti u videoigri doživljava estetičko iskustvo, te se prema tome videoigre mogu okarakterizirati kao umjetnost (prema: Nguyen, 2020: 103-104). U članku „Sport, igra i svrhovitost“ Zagorac i Škerbić iznijeli su zaokružen stav o igri, a isto se može usporediti i s videoigramama:

„Kada se prepustimo igri i njezinom neobičnom svijetu u kojemu mašta uvijek ima neku ulogu, mi možemo iskusiti slobodu na jedan sasvim nov način: ona nas neće staviti pred stvarne izazove niti nas tjerati da donosimo odluke koje će utjecati na tijek našeg 'stvarnog' života. Igra nam tako pruža mogućost iskušavanja naše slobode na jedan posve jedinstven način, a onda u povratnoj sprezi obogaćivanja našeg života izvan igre.“ (Zagorac i Škerbić, 2018: 372-373).

4.1. *Intrinzične vrijednote videoigara*

Igra, kao što je već prethodno implicirano, ima neke intrinzične vrijednote. O njima govori i kanadski filozof Thomas Hurka, kojeg Škerbić spominje u svojoj knjizi: „...igranjem igara, te daljnjim nastavljanjem igranja i vrjednovanja igara kao ciljeva-u-sebi, odlučujemo se njima baviti upravo zbog njihovih osobina koje ih čine dobrima – naime, intrinzičnim izazovima i složenim poteškoćama na koje nailazimo.“ (Hurka, 2007: 27, prema: Škerbić, 2020: 30).

Videoigra je po svim svojim obilježjima igra u onom filozofskom smislu riječi kako je obrađuju spominjani teoretičari igre, a pošto igra ima intrinzične vrijednote, videoigre nisu isključene. Škerbić tvrdi kako je intrinzične vrijednosti igre moguće izraziti jedino kroz individualni doživljaj i iskustvo, a to može potvrditi i svaki igrač videoigre. U kontekstu sporta kao igre, Škerbić navodi šest međusobno povezanih razina na kojima se raskrivaju i dohvaćaju intrinzične vrijednote igre: interpersonalna/intersubjektivna, emocionalna, duhovna/spiritualna, spoznajna, senzitivna i moralna razina (2021: 206-209). Iako se referirao specifično na sport, isti princip ovih razina može se primijeniti i na videoigre. Interpersonalna razina obuhvaća međusobno povezivanje više igrača neke igre i stvaranje kohezije. Poznato je da postoje mnoge *gaming* zajednice koje se okupljaju s nekim zajedničkim ciljem. Taj cilj može podrazumijevati slavljenje neke videoigre i razmjenjivanje igračih iskustava, kao što je primjerice poznata *Facebook* grupa *The Witcher 3 Wild Hunt Fan Group* koja broji skoro 45 000 članova. Isto tako, unutar *online multiplayer* videoigara moguće je formiranje takozvanih korporacija ili alijansi, kao što je primjerice videoigra *EVE Online* u kojoj se igrač može uključiti u mnoge aktivnosti kao što su piratstvo, istraživanje, trgovina i borba s drugim igračima, a pridruživanje u korporaciju ostvarivanje tih zadataka čini jednostavnijim zbog kooperacije i međusobne podrške igrača. U videoigramama je vidljiv i fenomen sklapanja prijateljstava s drugim igračima, pa se nerijetko događa da se odnosi iz virtualnog svijeta videoigre prenesu u realni svijet u kojem se njegovanje prijateljstva nastavlja. Emocionalna razina podrazumijeva javljanje neke vrste emocija kod igrača kada stigne do konačnog cilja igre. Intenzitet emocija varira s obzirom na neke objektivne ili subjektivne čimbenike. Objektivni čimbenik može predstavljati sudjelovanje u igri na nekom prestižnom natjecanju, a subjektivni čimbenik može predstavljati na primjer cjelodnevno raspoloženje ili povezivanje nekog događaja iz igre s vlastitim životom. Mnogi igrači pri završetku neke videoigre osjećaju katarzu ili nalet uzbuđenja, a prikazane scene u videoigri često povezuju sa osobama i događajima iz stvarnog života, što posljedično kod njih izaziva neku vrstu emocije. Često se javlja i osjećaj nostalgije za osjećajem kojeg su iskusili kada su po prvi puta odigrali neku videoigru. Na primjeru *Tomb Raider* videoigara,

igrač će pri idućem igranju igre znati unaprijed rješenje svakog misterija, što igru više neće činiti toliko uzbudljivom. Igrač je tada postao bolji u igranju, ali živopisno iskustvo videoigre jenjava. O istom fenomenu piše i Nguyen: „Samo kroz više igranja i istraživanja mogu računati na to da sam iskusio djelo. Ali s igrama zagonetke je sasvim suprotno. Najistinskiji doživljaj te igre je onda kada se prvi put igra, kada su zagonetke nove i neriješene. Nakon što se riješe, ponovno igranje samo je sjena prvog puta.“ (Nguyen, 2020: 146). Nadalje, duhovna razina odnosi se na spiritualna stanja igrača koja mogu uključivati ponos, oduševljenje ili pak krajnje razočarenje. Osim navedenih stanja, ističe se i takozvano bivanje u zoni, to jest *flow state* o kojem je pisao Mihaly Csikszentmihalyi (prema: Škerbić, 2021: 208). Pri igranju, igrača videoigra može itekako obuzeti zbog njegove uronjenosti u taj virtualni svijet, a sama videoigra može ga duhovno ispuniti tako što će internalizirati neke vrijednote vidljive u videoigri, koje mu život mogu činiti smisleni(ji)m. Nadalje, u sklopu četvrte, spoznajne razine, igrač pri igranju neke igre dobiva uvide o raznim čimbenicima igre, kao što su na primjer natjecanje, strategije i taktike igranja, zdravstvene i psihičke dobrobiti igranja igre i slično. Iako često negativno orijentirana spram utjecaja videoigara na psihičko zdravlje, neka istraživanja pokazuju kako postoji pozitivna korelacija između igranja videoigara te razvijanja socijalnih i kognitivnih vještina i sposobnosti (Granic i sur., 2014). Spoznaja o tome da igranje videoigara doprinosi poboljšanju i razvijanju navedenih sposobnosti igrača može dodatno potaknuti na igranje videoigara, a igrač može primijetiti i kako su mu zbog utjecaja igre vještine poboljšane i u stvarnim situacijama. Uz to, videoigre mogu služiti i kao ispušni ventil i regulaciju emocija, pa su u tom kontekstu korisne za igračevo psihičko zdravlje. Senzitivna razina referira se na primanje raznih osjetilnih podražaja tijekom igranja koji izazivaju senzitivne doživljaje. Kod igranja videoigara to se može očitovati recimo u doživljajima kvalitetnog zvuka i očaravajućih melodija prisutnih u videoigri, osjeta vibracija na *joysticku* ili doživljajem grafički kvalitetne slike koju daje računalna oprema visokog standarda. Kod zahtjevnih i kompleksnih videoigara, igrači streme 'jačoj' računalnoj opremi. Bolje performanse računala znače i više sličica po sekundi⁴ neke videoigre (eng. *frames per second* ili FPS) što ukazuje na čišću sliku i bolji

⁴ Sličica po sekundi (eng. *frames per second* ili FPS) podrazumijeva jedinicu mjere koja označava koliko sličica u sekundi prikazuje zaslon prilikom gledanja. Poželjan je standard u rasponu od 30 do 60 sličica po sekundi kako bi se videoigra igrala glatko bez grafičkih smetnji (prema: <https://pcchip.hr/helpdesk/sto-je-to-fps-video-frame-rate-i-kako-utjece-na-vas/>, pristupljeno 28.7.2023.).

vizualni doživljaj videoigre. Posljednja razina je moralna koja uključuje mnoge moralne čimbenike, a Škerbić ih nekoliko i navodi u kontekstu sporta: „Tijekom igre ili natjecanja praktičari sporta doživljavaju različite vrste moralnih (ne)pravednosti, izraza i izljeva poštenja i fair playa, kao i njegove suprotnosti, pa pružanja pomoći i potpore jedni drugima sve do odbijanja (nastavka) natjecanja radi ostvarivanja moralne pravde.“ (2021: 209). Ova razina se s videoigrama može povezati također u vidu organiziranih *gaming* natjecanja u kojima se promiče *fair play*. Također, moralna razina izričito se može primijetiti u narativnim videoigrama koje su prožete moralnim dilemama i koje zahtijevaju od igrača da učini neki moralni izbor. O tome više riječi u poglavlju *(Ne)moralne odluke igrača videoigara*.

4.2. E-sportovi

Kada je riječ o videoigrama, potrebno je spomenuti i pojam e-sporta. E-sportovi su okarakterizirani kao „...svako ljudsko natjecanje koje se odvija na platformi računalnih igara različitih žanrova prema unaprijed određenim pravilima. Platforma za natjecanje je računalna ili videoigra (program), a ne klasično sportsko borilište.“ (Brnabić, 2021: 164). Najčešći oblici e-sportova su strateške i pucačke videoigre, a tu su uključene i simulacije nekog vrsta sporta. Kao jedan od najpopularnijih e-sportova danas, izdvaja se *multiplayer online* borbena videoigra *League of Legends* (<https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/esports/>). E-sport se već dugi niz godina pokušava etablirati i izjednačiti s 'pravim' sportovima. Škerbić se u svojem djelu *Filozofija sporta. Nastanak i razvoj jedne discipline* dotiče i pitanja e-sporta u kontekstu definiranja sporta. Spominje kako neki autori, poput Jima Parryja, tvrde kako e-sport nikako ne može biti sport, jer da bi se neka aktivnost nazivala sportom, njena obilježja trebaju biti sukladna kriterijima olimpijskog sporta, koja glasi: »Sport je institucionalizirano ljudsko natjecanje u fizičkim vještinama koje se odvija prema utvrđenim pravilima.« Međutim, Parry nije uspio dokazati da e-sport nije sport, s obzirom na to da karakteristike e-sporta itekako odgovaraju obilježjima olimpijske koncepcije sporta (i u e-sportu postoji ispoljavanje fizičke vještine). Prema Škerbiću, ono što Parry nije naveo, a presudno je za distinkciju neke aktivnosti kao sporta jest to da se sportska aktivnost nužno odvija u realnoj, a ne u virtualnoj sferi; stoga e-sport ne može biti sport (prema: Škerbić, 2021: 57-59).

Iako e-sport još uvijek nije službeno priznat kao sport, prakticira se i promovira diljem svijeta u obliku klubova, organizacija, mnogih natjecanja, te praćenja uživo na video platformama kao što je primjerice *Twitch*. Ove godine je u Singapuru održan i prvi „Olimpijski e-sport tjedan“, što je itekako pozitivno za praktičare ovog organiziranog oblika igranja videoigara. Mnogi

igrači videoigara u domeni e-sporta mogu dobro i zaraditi te na tome izgraditi karijeru (prema: Dorčić, 2023: 4-6).

5. Odnos normativnih etičkih teorija i videoigara

Za prikaz odnosa između normativnih etičkih teorija i videoigara, odabrano je nekoliko problema koji se tiču igranja videoigara, a koji se mogu povezati s ključnim principima normativnih etičkih teorija. Problemi koji su odabrani tiču se igračeva donošenja odluka u videoigri, prikaza nasilja u videoigrama, seksualizacije i objektivizacije ženskih likova u videoigrama, te odnosa među igračima videoigara. Svaki navedeni problem kritički će se razmotriti iz perspektive neke od normativnih etika, te će se navesti i nekoliko primjera.

5.1. (Ne)moralne odluke igrača u videoigri

„Svakoj čovjekovoj igri pripada igrač koji ulazi u ulogu imaginarnog svijeta igre, presvlači se u igranu ulogu, prurušava i maskira.“ (Fink, 1960/2000: 274). Igrajući videoigre u nekoj ulozi, igrači se koriste svojim djelatnim resursima, te djeluju prema nekim konzekvencijalističkim, deontološkim, kontraktarijanskim ili aretaičkim principima. Za vrijeme igranja videoigre, moraju donositi razne odluke, a one mogu biti okarakterizirane kao moralne ili nemoralne. Moralne odluke su one koje podrazumijevaju djelovanje igrača usmjereno na primjerice ostvarivanje sreće neke zajednice u videoigri, pomaganje drugim likovima, iskazivanje suosjećajnosti, briga o životinjama i slično. Nemoralne odluke su one koje igrač donosi protivno nekim moralnim načelima, a koje su u videoigri prikazane kao neispravne u vidu nekih neočekivanih posljedica ili budućeg negativnog odnosa s pojedinim likovima. Postavlja se pitanje mogu li se djelovanja igrača koje ispoljava u svijetu videoigre u ulozi lika uopće okarakterizirati kao moralna ili nemoralna pošto se radi o nerealnom svijetu u kojemu moral tehnički ne postoji. Međutim, stvar je u tome da se moralne i nemoralne odluke, osim iz perspektive fiktivnog svijeta i odnosa prema fiktivnim likovima, mogu promatrati i iz perspektive igrača koji igrajući igru vrši moralnu refleksiju. U ovom radu se stoga moralno i nemoralno djelovanje promatra iz perspektive igrača kao moralnog agenta koji o svakom svojem moralnom ili nemoralnom postupku u videoigri treba kritički promisliti.

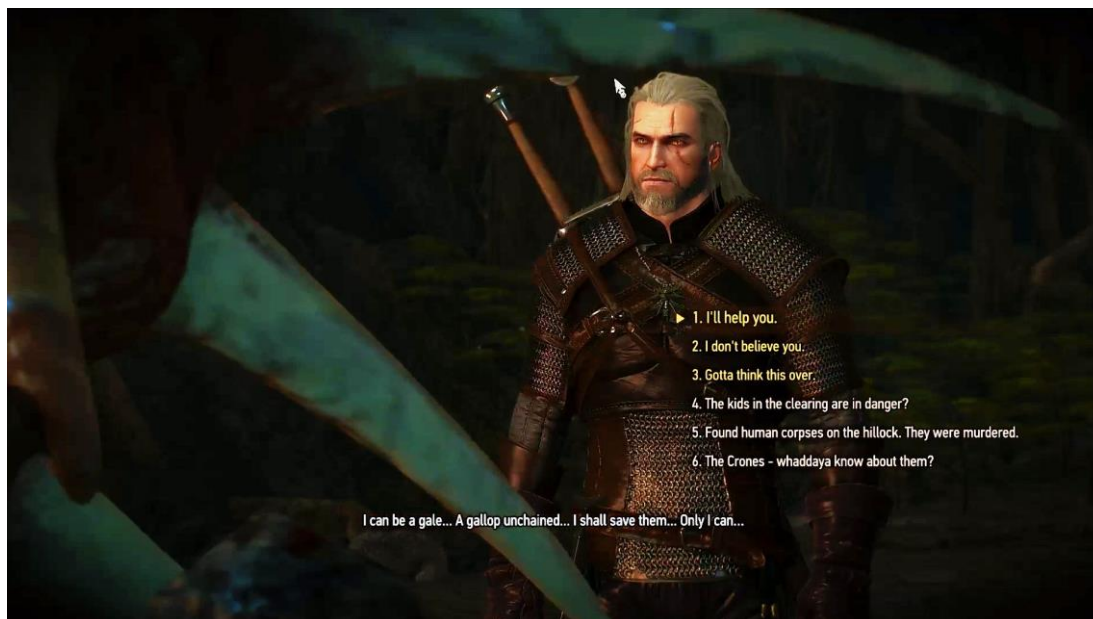
5.1.1. Moralne dileme

Upravlajući likom, igrači se često susreću sa situacijama u videoigri koje ih primoravaju da učine neki izbor kada izvršavaju zadanu misiju (eng. *quest*). Izbor po sebi može biti ispravan ili neispravan, to jest moralan ili nemoralan, a neki izbori mogu biti i kompleksniji od crno-bijele moralne karakterizacije. Posebnu ulogu u kreiranju moralnog iskustva kod igrača imaju moralne dileme kao otežani izbori unutar videoigre. Za razliku od drugih medija i oblika umjetnosti, igrač jedino u videoigri može uvidjeti kako kroz vlastito djelovanje i izbore koje čini direktno utječe na ishode unutar fiktivnog svijeta, dok to nije slučaj kod primjerice filmova ili romana (prema: Perušić, 2022: 55). U *role-playing* videoigri *Witcher 3: Wild Hunt*⁵ igrač u ulozi glavnog lika Geralta kroz razne misije mora donositi teške odluke i učiniti neki izbor. U misiji *The Whispering Hillock* Geralt nailazi na duha zarobljenog ispod brežuljka u korijenju drveta, a igrač je suočen s dva pravca djelovanja – osloboditi ili ubiti duha. Ako igrač odluči osloboditi duha, duh se pretvara u crnog pastuha koji trči spasiti djecu od triju zlih vještica, međutim, putem će poubijati sve stanovnike jednog sela koji su pomogli u njegovom zarobljavanju. Ako Geralt ubije duha, djeca će umrijeti jer ih neće imati tko spasiti, ali će stanovnici sela preživjeti. Također, u misiji *Now or Never* u kojoj spašava čarobnjake od pokolja, igrač odabire hoće li Geralt skrenuti s rute da spasi dvoje ljudi po imenu Anisse i Berthold i tako sve ostale čarobnjake podvrgnuti opasnosti ili će ostaviti par da se zbrine za sebe kako bi mogao na vrijeme stići spasiti ostale. Ako igrač odluči spasiti Anisse i Berthold, posljedično će se dogoditi masakr u jednoj gostionici u kojoj će poginut lik Olivier i još jedan čarobnjak. Ako Geralt ne odluči spašavati par, Olivier će preživjeti, međutim Anisse i Berthold umiru u borbi s razbojnicima. Ova misija analogna je problemu vlaka, a igrač se pri odlučivanju vodi utilitarističkim, ali i deontološkim principima. Igrač, međutim, ne može znati koji će učinak njegovo djelovanje izazvati, ishod vlastite odluke saznaje tek naknadno, stoga može donijeti odluku koja se kosi s njegovim moralnim načelima. Naglasak je u ovoj videoigri na tome da igrač učini manje od dva zla, pa je ovakva formulacija jedan oblik kategoričkog imperativa. Ako je igrač suočen s teškim moralnim dilemama u kojima nema nijednog pozitivnog ishoda, onda je bolje da odabere manje pogrešan ishod. Ova videoigra puna je moralnih dilema različitih težina i kompleksnosti, a ono što je čini aktualnom jest neznanje igrača u većini slučajeva o tome kakvu posljedicu će njegova odluka proizvesti. Igrač stoga može videoigru igrati ispočetka i u idućem igranju donositi drugačije odluke koje će proizvesti

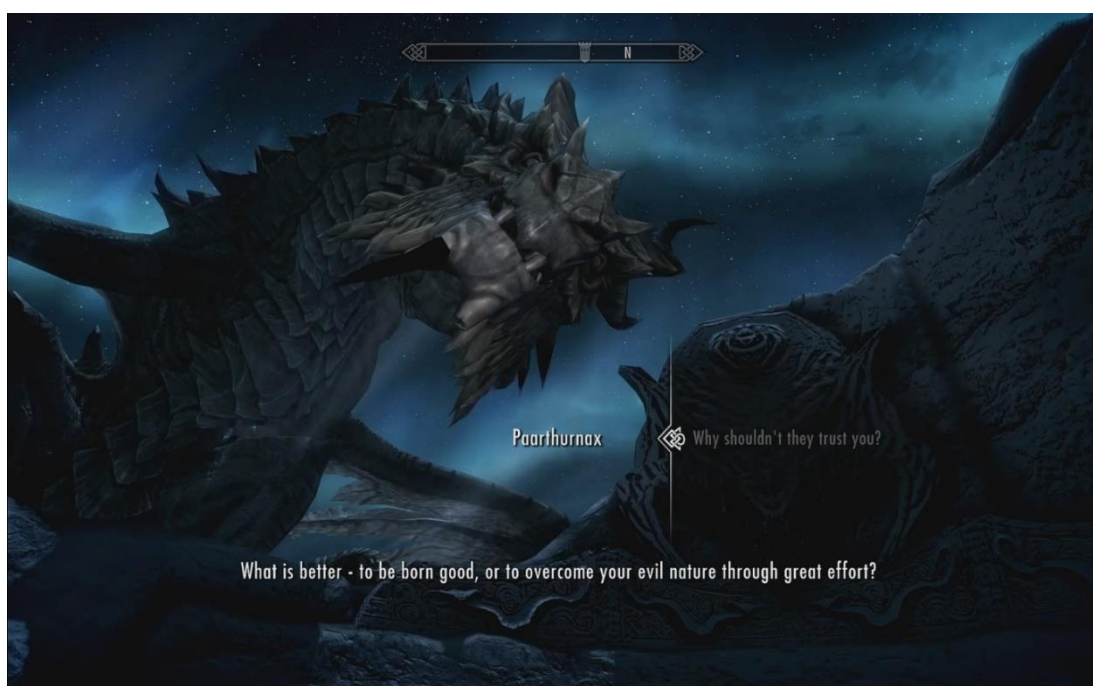
⁵ Trilogija *Witcher* odvija se u fiktivnom svijetu punom čudovišta, a bazira se na slavenskoj mitologiji. Sve *Witcher* videoigre nastale su na temelju šest knjiga o vješcu Geraltu poljskog pisca Andrzeja Sapkowskog.

različite posljedice nego prvi put. Moralne dileme prisutne su i u videoigri *Elder Scrolls V: Skyrim*, koja se, kao i *Witcher*, smatra jednom od popularnijih *role-playing* videoigara. U moru mnogih moralnih dilema s kojima se igrač susreće u *Skyrimu*, igrač dobiva zadatak ubiti zmaja Paarthurnaxa. Zmaj je igraču, takozvanom Dragonborneu, kroz cijelu igru pomagao i bio mu saveznik. Međutim, likovi Delphine i Esbern zahtijevaju od Dragonbornea da ubije Paarthurnaxa. Tvrde kako je Paarthurnax u davnoj prošlosti bio u službi Alduina, najmoćnijeg zmaja koji je uništavao svijet. Prema Delphine i Esbernu, Paarthurnax ne zaslužuje živjeti zbog zločina koje je činio, a svijet može biti sigurno mjesto tek kada je mrtav. Igrač je suočen s teškim izborom te mora promisliti o posljedici svojeg djelovanja. Igrač može poštediti zmaja zato što je zmaj promijenio svoju narav i 'prešao na dobru stranu' ili ga može ubiti zbog njegovih prošlih zločina i zbog očuvanja društva od potencijalnih posljedica Paarthurnaxovog daljnjeg opasnog djelovanja. Prema deontološkom načelu, nije jasno kako bi igrač trebao djelovati, treba li oprostiti zmaju za nemoralna djelovanja i cijeliti njegov život ili pak s druge strane, težiti očuvanju života ostalih od Paarthurnaxovih mogućih ponovnih zločina. Iz perspektive kontraktarijanske etike, poželjno bi bilo ubiti zmaja zbog dobrobiti i sigurnosti cjelokupnog društva i poštivanja društvenog ugovora, a u tom slučaju je i prema utilitarističkom principu stupanj sreće veći. Vezano uz aretaičku etiku, ističe se Paarthurnaxovo pitanje koje igrača navodi da dublje promisli o moralnoj dilemi: „Što je bolje – roditi se dobar ili svladati svoju zlu narav uz veliki napor?“ ([https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Paarthurnax_\(Skyrim\)#Dialogue](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Paarthurnax_(Skyrim)#Dialogue)). U svakom slučaju, igrač zbog svoje odluke utječe na odnos s likovima u nastavku igre. Ovisno o tome koje izbore čini tokom igre, igrač na taj način potencijalno utječe i na sudbinu ostalih sporednih likova i na završetak same igre, stoga se može osjećati odgovornim za odluke koje donese.

Veće teškoće pri odlučivanju u moralnim dilemama virtualnog svijeta videoigara iskusit će mlađi igrači jer se pretpostavlja da neke od situacija prikazanih u videoigri nisu još iskusili, dok će stariji igrači bolje i brže odlučivati jer je moguće da su takve situacije iskusili u stvarnom životu. Uz to, moralne odluke koje mlađi igrači u konačnici donesu, utjecat će na njihovu moralnu orijentaciju u daljnjem životu, u većoj ili manjoj mjeri, te će tako oblikovati njihove etičke stavove (prema: Perušić, 2022: 57). Iz navedenoga slijedi da videoigre kao forma umjetnosti kroz pomno osmišljeni narativ, likove i audiovizualni dizajn na igrača utječu u vidu ispoljavanja određenih emocija i potencijalnog formiranja moralnih vrijednosti, što igraču omogućava plodonosno moralno iskustvo.



Slika 1. *Moralna dilema, Witcher 3: Wild Hunt – The Whispering Hillock*



Slika 2. *Paarthurnax, Elder Scrolls V: Skyrim*

5.1.1.1. Eutanazija

Kao jedne od najtežih moralnih dilema koja se pojavljuje u videoigrama, Luka Perušić navodi eutanaziju, o čemu raspravlja u članku „Euthanasia in video games – exemplifying the importance of moral experience in digital gameworlds“. Pitanje eutanazije potječe još iz ranih civilizacija, a kako joj i ime govori, u prijevodu sa grčkog jezika označava nježnu, bezbolnu

smrt. Podrazumijeva namjeran prekid ljudskog života radi skraćivanja patnji neizlječivom bolesniku, a provodi se na zahtjev bolesnika ili nekoga drugoga ako bolesnik nije u mogućnosti. Razlikuju se aktivna i pasivna, te dobrovoljna i nedobrovoljna eutanazija, a postoje čak i protuvoljna eutanazija, te distanazija koja podrazumijeva produživanje života bolesnika bez naznaka o ozdravljenju, to jest 'beskorisno liječenje'. Eutanazija, dakle, nije samo zdravstveni, već i moralni problem koji se, osim u realnom životu, javlja i u virtualnom svijetu videoigre. Ubijanje protivnika je u videoigrama postalo prihvatljivo i normalizirano do te mjere da neki igrači prema činu ubojstva nekih likova u videoigri imaju malo ili nikakvog senzibiliteta. Stoga eutanazija igračima zaokuplja pažnju jer se radi o rijetko prisutnoj i moralno teškoj odluci. Također, dizajneri videoigara pomno osmišljavaju priču i kontekst situacije kako bi igrača naveli da promisli i prema zadanoj moralnoj dilemi eutanazije stvori neki stav. Eutanazija je u videoigrama skoro uvijek aktivna, te najčešće dobrovoljna. U fantastičnom svijetu igre nerijetko su prisutne misije u kojima igrači mogu eutanazirati nekog lika, ne zbog fizičkih ili mentalnih oboljenja, već i zbog njegove neizbježne sudbine koja ga čeka u budućnosti. Moralne dileme s kojima se igrač susreće u videoigri potencijalno mogu utjecati na njegovu moralnu orijentaciju u stvarnom životu. (prema: Perušić: 2022: 58, 67, 84).

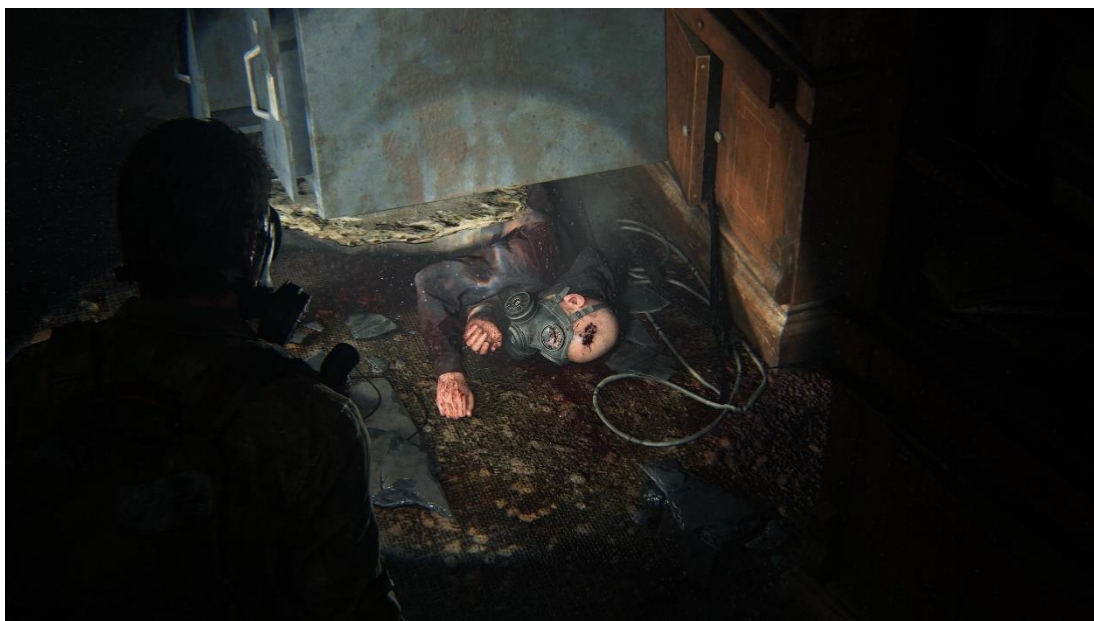
Primjer videoigre u kojoj se javlja aktivna dobrovoljna eutanazija jest već spomenuta *Witcher 3: Wild Hunt*. Igrač u ulozi glavnog lika Geralta susreće sporednog lika po imenu Gert koji prevozi mrtva tijela zaražena kugom. Gert je smatrao da se neće zaraziti jer nikada u životu nije bio bolestan. Nedugo zatim, susreću se ponovno na drugom mjestu, međutim, Gert je tada već bio zaražen kugom, te moli Geralta da mu prekine život.⁶ Igrač je tada suočen s dva izbora – usmrtniti Gerta i uskratiti mu daljnje patnje ili ga ostaviti na životu. Ako igrač odluči poštediti Gerta i ne usmrtniti ga, Gert biva razočaran i ljutito odgovara Geraltu da ga pusti da umre u miru. Igrač će u ovom slučaju djelovati u skladu s onim moralnim načelom kojeg smatra ispravnijim. Iako to ovdje nije slučaj, eutanaziranje nekog lika u videoigri može posljedično promijeniti tijek radnje i ishod igre. Eutanazija je prisutna najčešće u *role-playing* videoigrama, a još jedan primjer eutanazije može se pronaći u videoigri *Last of Us* gdje igrač može odabrati eutanazirati lika koji je zaglavljen ispod kamenog bloka. Prema deontološkoj etici, nije jasno određeno je li eutanazija moralno opravdana ili ne s obzirom na to da se radi o dva različita deontološka načela – očuvanje ljudskog života naspram poštivanja ljudskog dostojanstva i prekida patnje. Osim toga, nema svaka vrsta eutanazije istu moralnu težinu. S druge strane, je li moralno opravdano pustiti osobu da pati do te mjere da fizička ili psihička bol postane neizdrživa? Ako odluči ne

⁶ Geralt se ne može zaraziti jer su vješci mutirana bića i otporni su na bolesti.

usmrtili lika koji pati, ne krši li igrač tada još jedno deontološko načelo – poštivanje dostojanstva osobe? Preferencije programera videoigara pri konstruiranju narativa pokazuju kako je eutanazija u videoigri moralno opravdana onda kada igrač u potpunosti zna cjelokupnu istinu o situaciji u kojoj se lik nalazi, te onda kada zna da ga čeka ili neizbježna sudbina ili da je u nepodnošljivoj boli koja ne prestaje (prema: Perušić, 2022: 85-86). Zaključno se za pojavu eutanazije u videoigrama može reći kako bi ona pozitivno mogla utjecati na mlađe igrače koji će jednog dana možda postati primjerice etičari, suci, doktori, političari, novinari, svećenici i tako dalje. Iako simulirano iskustvo, susret s eutanazijom u videoigrama omogućuje igračima iskustvo odlučivanja umjesto drugoga i donošenja nekog teškog izbora (prema: Perušić, 2022: 89).



Slika 3. *Eutanazija, Witcher 3: Wild Hunt*



Slika 4. *Eutanazija, Last of Us*

5.2. Nasilje u videoigrama

Pojava nasilja u medijima poprima različite funkcije ovisno o kontekstu u kojemu se pojavljuje, a poprimajući reflektivni karakter, nasilje može poslužiti u učenju, estetskom doživljaju, te filozofsko-moralnom razmatranju (prema: Valković, 2008: 484).

S obzirom na to da videoigre igraju osobe skoro svih uzrasta i da više od polovica najprodavanijih videoigara sadrži neki oblik nasilja (prema: Coyne i Stockdale, 2021: 11), javila se potreba da se analizira utjecaj nasilnih videoigara na nasilno ponašanje igrača. U tu su se svrhu u zadnjih nekoliko godina provela različita istraživanja diljem svijeta. Mnoga od njih potvrđuju utjecaj nasilja na igrača, ali isto tako, postoje i ona koja pokazuju da povezanosti između te dvije varijable nema. Ispoljavanje nasilja u stvarnom životu može stoga ovisiti o drugim faktorima, kao primjerice o općem psihofizičkom stanju, socijalnom statusu (prema: Perušić, 2022: 87), igračevom temperamentu, raspoloženju, dobi i slično.

Igrači igraju nasilne igre zbog mnogih razloga, a neki od njih su izbacivanje bijesa ili eksperimentiranje s opcijama koje ne žele isprobati u stvarnom životu (Olson, 2010: 183–184, cf. Breuer i sur., 2015, prema: Perušić, 2020: 87). Stoga igranje nasilnih videoigara može čak i povećati igračevo zadovoljstvo i sveukupnu sreću zbog pražnjenja loših emocija ili iskušavanja nečeg novog. Pri kreaciji videoigara, dizajneri, bez obzira na navedene pozitivne implikacije,

svakako moraju obratiti pozornost na uznemirujuće scene nasilja i imati na umu njihov potencijalni negativni utjecaj na igrača poput desenzibilizacije. Međutim, Perušić tvrdi da su, „...igrači [...] svjesni razine fantastičnosti koju videoigra reprezentira, čak i više nego film ili književnost, upravo zato što je videoigra dizajnirana i predstavljena na taj način.“ (2022: 87). Nguyen dijeli isti stav, ali i razlikuje one igrače koji ne mogu prepoznati fiktivni status videoigara. Stoga ističe da kod takvih igrača stvarno postoji mogućnost za povećanje nasilja i u realnom životu, dok je za ostale rizik jako mali (Young, 2014, prema: Nguyen, 2020: 191). Kada je riječ o utjecaju nasilja u videoigramama na igračevo ponašanje u stvarnom životu, nekim videoigramama je u toj tematskoj raspravi potrebno posvetiti više pažnje. Jedna od njih je *Rape Day*. Ova videoigra igračima omogućava da unutar virtualnog svijeta videoigre ubijaju i siluju žene. Videoigra se svojevremeno mogla nabaviti preko *gaming* platforme *Steam*, a nakon brojnih peticija i negativnih kritika, povučena je iz prodaje. Isti slučaj dogodio se i s videoigrom *Active Shooter*, čiji je cilj poubijati što više civila u školskoj pucnjavi, a igrač je u ulozi učenika škole koji vrši pucjavu (tzv. *school shooter*) (prema: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47484397>). Prema konzekvencijalističkoj etici, videoigre postaju utoliko opasne ukoliko se posljedice igranja videoigre iz virtualnog prenese i u stvarni svijet i ukoliko kod igrača dođe do desenzibilizacije na nasilje. Primjerice, videoigra *Rape Day* promovirala je silovanje, seksualno i fizičko nasilje i negativan stav prema ženama, te, iako nije provedeno nikakvo istraživanje, igrajući igru, postojala je opasnost da igrač internalizira ovakve stavove, te i sam postane takav u realnom svijetu. Također, ako se promatraju posljedice u fiktivnom svijetu, igre poput silovanja i školske pucjave su nemoralne jer krše utilitarističko pravilo. Prema deontološkoj etici, prikaz silovanja u videoigri je sam po sebi nemoralan je se na taj način promovira stav o ljudskom biću kao sredstvu, a ne cilju po sebi pošto videoigra indirektno potiče na seksualno nasilje i objektivizaciju žena.

Kada su suočeni s nasiljem i nemoralnim izborima u igri, igrači se na neki način oslobađaju morala, te stvaraju uvjete za moralno opravdanje svojeg nemoralnog djelovanja. Najčešći mehanizam za takvo opravdanje jest misao da je to 'samo igra'. (Schafer, 2012, prema: Perušić, 2022: 88). U ovoj analizi pogodno se poslužiti i Huizinginim konceptom začaranog kruga. Nguyen navodi kako neki autori smatraju da posljedice ne mogu izaći iz začaranog kruga igre jer je taj krug nepropustan, stoga okrutna djela u igri ne mogu imati moralnu težinu van samog konteksta igre. Ipak, Thomas Malaby, kojeg spominje Nguyen u svom djelu, tvrdi da je začarani krug itekako propustan, te navodi klađenje kao primjer: novac napušta začarani krug igre, to jest mjesto klađenja nakon završetka igre (prema: Nguyen, 2020: 177-178). Prema tome, ista

logika mogla bi se primijeniti i na videoigre, samo što svijet videoigre ne napuštaju neka opipljiva sredstva, već moralne vrijednosti. Utječe li pojava nasilja na internalizaciju nemoralnih vrijednosti – to se ne može u potpunosti dokazati pošto na to utječu mnogi drugi čimbenici, a nekonzistentnost u istraživanjima isto i pokazuje.



Slika 5. *Scena nasilja, Witcher 3: Wild Hunt*



Slika 6. *Scena nasilja, Mortal Kombat*

5.2.1. PEGI oznake

Ako igrač želi izbjeći scene nasilja ili ako pak samo želi na njih biti unaprijed spreman, treba obratiti pozornost na takozvane PEGI oznake koje upućuju na vrstu sadržaja koju videoigra nudi.

PEGI (*Pan European Game Information*) predstavlja europski sistem za dobnu klasifikaciju videoigara putem distinktivnih oznaka. Ovaj sistem provodi se u 38 europskih zemalja, uključujući i Hrvatsku. Svaka oznaka sadrži informaciju o tome koliko je pojedina videoigra prikladna za igrače određene dobi, a oznake se pojedinim videoigrama dodjeljuju u skladu s određenim unaprijed definiranim kriterijima. Ovaj sistem namijenjen je za pomoć kod odabira i kupnje videoigre, a s ciljem zaštite djece od neprikladnog *gaming* sadržaja. Postoji pet PEGI oznaka s različitim brojevima: „3“, „7“, „12“, „16“ i „18“. Svaka oznaka odnosi se na minimalnu dob igrača koja je prikladna za igranje videoigre. Videoigre s oznakom „3“ dostupne su svim dobnim skupinama, u takvim videoigrama ne koriste se uvredljive riječi, ne prikazuje se nasilje, a ako je nasilje i prikazano – predstavljeno je na komičan način, a zvukovi i scene ne bi smjeli plašiti djecu. Oznaka „7“ odnosi se na videoigre koje bi scenama i zvukovima potencijalno mogle uplašiti djecu mlađu od sedam godina, a nasilje je prikazano u blagoj mjeri te u obliku fantastičnih likova i događaja s kojima dijete ne može povezati stvarne osobe. Nadalje, videoigre s oznakom „12“ namijenjene su igračima starijima od dvanaest godina jer

sadrže grafički izraženije nasilje – ali još uvijek na razini fantastičnih likova i događaja, postoji nagovještaj seksualnog sadržaja te umjereno korištenje uvredljivih riječi. Videoigre u kojima je nasilje prikazano na takav način da ga dijete može povezati sa stvarnim životom i stvarnim osobama, te u kojem se umjereno koriste uvredljive riječi i seksualni sadržaj označene su brojem „16“. Zadnja kategorija videoigara obilježena je oznakom „18“, a odnosi se na one videoigre koje ne bi smjele biti dostupne igračima mlađima od osamnaest godina, koje sadrže prikaz izrazito grubog nasilja, ilegalnih opojnih sredstava, simulaciju kockanja i ostalih igara na sreću, te eksplicitni seksualni sadržaj (prema: <https://pegi.info/>). Neke od popularnih igara koje nose PEGI oznaku „18“ jesu popularne videoigre *Metal Gear Solid*, *Mortal Kombat*, *Resident Evil*, *The Walking Dead*, *Tomb Raider*, *Assassin's Creed Revelations*, *Fallout*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *God of War*, *DOOM*, te mnoge druge (<https://www.uvlist.net/groups/games-list/rating-pegi-18/pt>).

Uz PEGI oznake postoje i takozvani *deskriptori sadržaja*, a radi se o opisima samog sadržaja pojedine videoigre. Navedene oznake također pomažu roditeljima pri zaštiti djece od neželjenog sadržaja prikazanog u videoigramama, a i igračima predstavljaju neku vrstu upozorenja o tome kakav sadržaj u videoigri mogu očekivati. Postoji osam kategorija takvih opisa, to jest osam *deskriptora sadržaja*: „kupnja unutar igre“, „strah“, „diskriminacija“, „droge“, „kockanje“, „uvredljive riječi“, „nasilje“, te „seks“.



Slika 9. PEGI oznake i oznake s opisima sadržaja videoigara

PEGI oznake i oznake s opisima sadržaja videoigara služe samo kao pomoć i prijedlog pri odabiru i kupnji videoigre, no roditelji u konačnici sami odlučuju kakav sadržaj videoigara je prikladan za njihovo dijete. Također, djeca ponekad sama dođu u posjed videoigara koje nisu prikladne za njihovu dob, bez znanja roditelja ili skrbnika. Obje situacije potencijalno mogu predstavljati problem za dijete. Roditelji na taj način djecu, svjesno ili nesvjesno, izlažu nasilnom i seksualnom sadržaju ili uvredljivim riječima, a djeca se i sama ponekad dovode u takve pozicije, što u daljnjoj budućnosti može štetiti izgradnji njihove osobnosti i utjecati na pojavu nasilja. Tako je prema jednom istraživanju, utvrđena statistički značajna povezanost između izloženosti medijskom nasilju i stavova o nasilju: izloženost medijskom nasilju i pozitivni stavovi o nasilju povećavaju rizik za nasilno ponašanje prema vršnjacima u realnom svijetu (Panjković, 2017). Uz to, potrebno je istaknuti i moguću pojavu ovisnosti o videoigramama, te fenomen socijalnog povlačenja. PEGI oznake stoga je potrebno shvatiti ozbiljno, a roditelji trebaju preuzeti moralnu odgovornost te maloljetnoj djeci ne dopuštati pristup za njihovu dob neadekvatnom sadržaju. Može se reći kako PEGI oznake zasigurno predstavljaju primjer dobre etičke prakse u industriji videoigara.

5.3. Seksualizacija ženskih likova u videoigramama

Idući fenomen koji će se razmotriti iz perspektive normativnih etičkih teorija jest seksualizacija i objektivizacija ženskih likova videoigara. Te dvije negativne pojave očituju se kroz iskrivljenu percepciju idealnog tijela i promoviranja istoga u vidu uskog struka, povećanih grudi i stražnjice ženskih likova, takozvanog oblika tijela pješčanog sata. Likovi koji su najčešće seksualizirani jesu glavne heroine, poput Lare Croft iz *Tomb Raider* franšize ili Julie Strain u videoigri *Heavy Metal: F.A.A.K. 2*, ali i sporedni ženski likovi. Igrajući videoigre u kojima su ženski likovi prikazani na seksualizirani način, kod igračica može doći do stvaranja negativne slike o sebi, a kod oba spola može se općenito stvoriti negativan stav prema ženama. Također, igračice koje se u videoigramama susreću sa seksualiziranim ženskim likovima manje su uvjerene u svoje sposobnosti za uspjeh u stvarnom životu (Vuković, 2019: 52-53, prema: Paklan, 2021: 12-13). Prema deontološkoj etici, ovakva objektivizacija ženskog tijela je nemoralna s obzirom na to da negativno utječe na kreiranje stavova i da krši načelo promatranja ljudskog bića kao cilja po sebi, a ne kao sredstva. Međutim, u videoigramama novijih generacija sve je više evidentan pozitivan trend, a to je pojava ženskih likova s karakteristikama koje odudaraju od tipičnog prikaza žene u starijim generacijama videoigara. Javlja se sve veća raznolikost likova s različitim oblicima tijela, ali i ulogama, seksualnim orijentacijama, rase,

dobi... Tako je spomenuta Lara Croft u zadnjim nastavcima *Tomb Raidera* prikazana s odjećom koja joj pokriva cijelo tijelo. Također, neki od glavnih ili važnih sporednih ženskih likova u novijim videoigrama prikazani su kao transrodne osobe ili osobe homoseksualne orijentacije, poput Ellie Williams u *Last of Us* ili Judy Alvarez u *Cyberpunk 2077*.



Slika 5. Julie Strain, *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*



Slika 6. *Evolucija Lare Croft, Tomb Raider*

5.4. Odnos među igračima videoigara

Idući aspekt videoigara koji je odabran za analizu jest odnos među igračima. Mogućnost stvaranja zajednica, korporacija, timova, saveza, e-klubova ili bilo kakvih drugih oblika udruženja igrača videoigara, igračima omogućuje međusobnu interakciju koja se temelji na dobrovoljnim ulaskom u takvu zajednicu i prihvaćanju ideje društvenog ugovora. Do sada su već spomenute *gaming* zajednice, posebice u kontekstu intrinzičnih vrednota videoigara i e-sportova. Dakle, radi se o korporacijama ili timovima u kojima se igrači zajednički natječu u nekoj videoigri, bilo to u privatno slobodno vrijeme ili u sklopu nekog organiziranog natjecanja. Stoga se odnos među igračima razmatra ovdje iz perspektive kontraktarijanske etike koja društveni ugovor smatra temeljem moralnih normi. Također, u tom kontekstu važna je i aretaička etika koja ističe važnost vrlina pri nekom djelovanju, jer da bi igrač mogao biti ravnopravni član neke *gaming* zajednice, mora ispoljavati poželjne vrline.

Natjecanje pretpostavlja vrstu zajedništva, odnosno društvenog ugovora, a engleska riječ za natjecanje (*contest*) dolazi od latinskog značenja riječi 'zajednički svjedočiti' (prema: Škerbić, 2021: 49). Svi igrači, dobrovoljnim ulaskom u neku korporaciju ili tim neprešutno prihvaćaju pravila koja su zadana od strane zajednice. Dobrovoljno poštivanje pravila dio je *fair play*-a kojeg spominje i Škerbić kada govori o sportu. Da bi se osoba mogla okarakterizirati kao *fair*

play igrač, ona mora projicirati određeni sklop vrlina i promicati određeni tip vrijednosti, a koje osim poštivanja pravila uključuju i poštenje spram same igre, poštivanje drugih igrača i sudaca (ako se radi o natjecanju), pravednost, timski duh, prijateljstvo, jednakost, solidarnost, toleranciju, izvrsnost, radost (prema: Škerbić, 2021: 48-49). No, to ne znači da igrač ne treba stremiti ostvarenju cilja, to jest pobjedi. Važno je da se pri težnji za dostizanjem cilja koristi dopuštenim sredstvima i da njegovo djelovanje ne prelazi okvire zadanih pravila. Prema tome, natjecanje je jedna vrsta kooperacije, o čemu govori i Nguyen: „Tokom igranja igre, radim sve što je u mojoj moći da pobijedim. [...] Tokom igranja igre, moja supruga i ja se natječemo jedan protiv drugoga. Ali iako se, lokalno gledano, natječemo, u globalnom smislu, mi zapravo surađujemo. Pomažemo jedan drugome da doživimo prekrasno iskustvo borbe za kojim oboje žudimo.“ (Nguyen, 2020: 173). Na putu da dostigne cilj, da uništi drugog igrača i ostvari pobjedu, igrač instrumentalizira svako sredstvo i svakog drugog igrača, ne uzimajući interese drugih u obzir, što je u osnovi suprotno Kantovoj etici. Međutim, takva instrumentalizacija je u ovom slučaju moralno opravdana zbog toga što igrač ulaskom u igru prihvaća uvjete igranja, te pri tom preuzima privremene, to jest jednokratne svrhe koje se nakon završetka igre odbacuju (prema: Nguyen, 2020: 192).

Za igranje igre, igrači trebaju posjedovati i ispoljavati određene vještine i sposobnosti. Škerbić u svom djelu navodi kako norveški filozof sporta Gunnar Breivik razlikuje vještine (*skills*) od sposobnosti (*ability*). Vještine uključuju kvalitetu, spretnost igranja koja ovisi o trenažnim procesima, dok je sposobnost vještina dovedena do visoke razine čime postaje ekspertnost (prema: Škerbić, 2021: 51). Prema tome, neke od poželjnih vještina igrača videoigara jesu koordinacija pokreta, prostorna orijentacija, taktička orijentacija, koncentracija, predviđanje, kreativno razmišljanje (prema: Brnabić, 2021: 163). Međutim, takve vještine mogu se iskoristiti i u nemoralne svrhe kao što je varanje, koje se javlja kada se igrač suoči sa zahtjevima u igri koje mu dostizanje cilja čine otežanim. Škerbić glede varanja u sportu navodi Breivikov stav: „U sportu, posebice na elitnom profesionalnom nivou, sportaši su iznimno vješti u varanju na najrazličitije načine. Treba li vještina uvijek biti u službi dobra, morala, i/ili estetike, ili se možemo diviti vještinama koje su u službi lošeg i ružnog. [...] Treba li sport, pa tako i sportske vještine, promicati etičke vrjednote? Uvijek i po svaku cijenu?“ (Breivik, 2016: 233, prema: Škerbić, 2021: 51). Kao što je prisutan i u raznim sportovima, fenomen nepoštivanja navedenih vrijednosti javlja se i u *gaming* zajednicama, što je ponajviše vidljivo u *multiplayer* (*massive*) *online* videoigrama kao primjerice *Call of Duty* ili *Fortnite*. Igrači se nerijetko služe kodovima koje upisuju unutar videoigre (*cheat codes*) ili takozvanim *modovima*

koje koriste kako bi im igranje bilo olakšano, te kako bi na taj način ostvarivali nepoštenu prednost. Jedan od primjera nepoštene prednosti jest kolokvijalno nazvan *god mod* s kojim igrač postaje besmrtni i nepobjediv. Takvim nemoralnim djelovanjem igrač iskazuje nepoštovanje prema drugim igračima i samoj igri. Ipak, varajući, održava se u igri koliko god je to dugo moguće, a ako ga drugi igrači ipak uhvate na djelu, biva izbačen iz igre. Huizinga smatra kako će ostali igrači teže kršenje pravila oprostiti prekršitelju nego varalici jer je igračima u interesu da se igra održi i nastavlja pa makar i uz mogućnost nepoštivanja zadanih pravila (Huizinga, 1956/1992: 18). Uz to, neka djelovanja su zabranjena zakonom, kao krađa nečijeg virtualnog identiteta (to jest *avatara*) ili virtualnih sredstava koja se u stvarnom životu mogu zamijeniti za pravi novac. Postavlja se pitanje: zašto igrač uopće ima potrebu varati u igri i ne poštovati druge igrače? Odgovor se možda može pronaći u ljudskom biološkom sklopu: „Ljudski mozak je stroj za rješavanje zagonetki, konstruiran specifično za pronalaženje prečica i prednosti naspram predatora i konkurenata. Možda je toliko jednostavno. Mislimo, dakle, varamo.“ (<https://www.theguardian.com/games/2021/feb/24/medal-of-dishonour-cheating-video-games>).

6. Zaključak

U ovom radu nastojao se kritički analizirati odnos između videoigara i normativnih etičkih teorija, a iz perspektive filozofije igre i igranja kao novog polja filozofije. Obradile su se teorije igre i igranja istaknutih filozofa Johana Huizinge, Eugena Finka, Ludwiga Wittgensteina, Bernarda H. Suitsa, te C. Thi Nguyena. Huizinga igru smatra djelatnošću iz koje je nastala i razvila se cjelokupna kultura, Fink igru proučava kao takozvanu „smirenu sadašnjost“, za Suitsa je igra autotelična aktivnost, Wittgenstein proučava igre u domeni jezika u obliku jezičnih igara, a Nguyen je okarakterizirao igru kao vrstu umjetnosti koja se očituje u načinima raspolaganja čovjeka njegovim djelatnim resursima. Imajući na umu karakteristike igre kako su ih naveli spomenuti autori, videoigra je predstavljena kao suvremeni oblik igre, kao začarani krug u koji se ulazi dobrovoljno i u kojem vladaju drugačija pravila, kao interaktivna vrsta umjetnosti koja igraču zbog raznih etičkih implikacija omogućuje bogato moralno iskustvo. Etičke implikacije videoigara promatrane su iz prizme normativnih etičkih teorija, u koje spadaju etika vrlina, deontološka, konzekvencijalistička i kontraktarijanska etika. Etika vrlina naglasak stavlja na stjecanje vrlina zbog maksimizacije sreće, fokus deontološke etike je na dužnostima i motivima djelovanja, konzekvencijalistička etika promatra posljedice nekog djelovanja, a kontraktarijanska etika kao temelj moralnih normi smatra ideju društvenog ugovora.

Etički problemi videoigara koji su izdvojeni u radu jesu (ne)moralne odluke igrača videoigara, moralne dileme u videoigrama od kojih se posebno ističe eutanazija kao jedna od najtežih moralnih dilema, seksualizacija i objektivizacija ženskih likova u videoigrama, te odnos među igračima videoigara. Kada donosi neku odluku, igrač vrši moralnu refleksiju i u svom djelovanju u virtualnom svijetu vodi se aretaičkim, deontološkim, konzekvencijalističkim i kontraktarijanskim principima. Veće teškoće u odlučivanju u videoigrama imat će mlađi igrači zbog nedostatka iskustva u stvarnom životu, dok će stariji igrači bolje i brže odlučivati jer je moguće da su takve situacije iskusili u stvarnom životu. Međutim, odluke koje mlađi igrači donesu, potencijalno će utjecati na njihovu moralnu orijentaciju u stvarnom životu i na izgradnju karaktera (poput susreta s eutanazijom u videoigri). Što se tiče aspekata poput pojave nasilja ili seksualiziranih ženskih likova, postoji mogućnost da igrač internalizira određene (ne)moralne vrijednosti prikazane u videoigri. Igrač tako može potencijalno ispoljavati nasilničko ponašanje u stvarnom životu ili o ženama imati negativnu sliku te ih promatrati kao sredstvo, a ne cilj po sebi. Internalizacija (ne)moralnih vrijednosti iz videoigre ovisi o mnogo faktora, kao primjerice psihofizičkog stanja, socijalnog statusa, temperamenta, raspoloženja osobe i slično, stoga se tvrdnja da će igrači internalizirati vrijednote iz videoigre ne može u potpunosti dokazati.

Igračevo moralno iskustvo u videoigri, dakle, ovisi o njegovim moralnim načelima i principima kojima se vodi pri svom djelovanju, moralnim vrijednostima koje zastupa, vrsti igre koju igra, vrsti zadatka s kojim je suočen u videoigri i slično. Videoigra je forma umjetnosti, pa osim moralnog, igrač doživljava i estetsko iskustvo kroz pomno osmišljeni narativ, likove i audiovizualni dizajn, što igrača navodi na ispoljavanje određenih emocija i potencijalnog formiranja moralnih vrijednosti. Igrač je moralni agent koji, igrajući igru, uranja u svijet slobode u kojem „...može uvijek započinjati iznova i odbacivati teret povijesti svoga života.“ (Fink, 1960/2000: 263).

Na kraju se treba istaknuti i pitanje budućnosti videoigara. Uzimajući u obzir eksponencijalni tehnološki napredak, postavlja se pitanje kako će videoigre izgledati kroz nekoliko desetljeća. Sve više se razvijaju novi oblici tehnologija koji mijenjaju mehaniku videoigara, kao primjerice virtualna stvarnost (*virtual reality*, VR), proširena stvarnost (*augmented reality*, AR), te umjetna inteligencija. Stoga se javlja potreba da se u budućnosti kritički promotre nova etički problematična pitanja koja se javljaju u industriji videoigara.

7. Popis literature

- A Computer of Firsts: The PDP-1, <https://www.hewlettpackardhistory.com/item/a-computer-of-firsts/> (pristupljeno: 15.7.2023.)
- Aristotel. *Nikomahova etika*, prev. Tomislav Ladan, Zagreb: Globus, 1988.
- Berčić, B. (2008.) »Etika vrlina«, *Filozofska istraživanja*, 28 (1): 193-207.
- Berčić, B. (2008.) »Utilitarizam«, *Filozofska istraživanja*, 28 (2): 363-377.
- Brnabić, R. (2021.) »E-sport i pitanje pravnog ustroja e-klubova«, u: V. Barić Punda (ur.) *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, Split: Pravni fakultet, str. 163-183.
- Brnada, A. (2019.) »Žanrovi računalnih igara«, završni rad, Sveučilište u Zagrebu, Varaždin.
- chess*, (2023.) Encyclopedia Britannica, mrežno izdanje, <https://www.britannica.com/topic/chess> (pristupljeno: 21.7.2023.).
- contractarianism*, (2021.) The Stanford Encyclopedia of Philosophy, mrežno izdanje, <https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/contractarianism> (pristupljeno: 7.7.2023.).
- Coyne, S. M. i Stockdale, L. (2021.) »Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents«, *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 24 (1): 11-16.
- Doing Vs. Allowing Harm*, (2023.) Stanford Encyclopedia of Philosophy, mrežno izdanje, <https://plato.stanford.edu/entries/doing-allowing/> (pristupljeno 10.7.2023.)
- Dorčić, P. (2023.) »Prepoznatljivost i razvoj e-sporta u Hrvatskoj i regiji«, diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb.
- electronic game*, (2023.) Encyclopedia Britannica, mrežno izdanje, <https://www.britannica.com/topic/electronic-game> (pristupljeno: 12.7.2023.).
- Fink, E. (1960./2000.) *Igra kao simbol svijeta*, prev. Darija Domić, Zagreb: Demetra.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E. (2014.) »The Benefits of Playing Video Games«, *American Psychologist*, 69 (1): 66-78.
- Hobbes, T. (1651./2004.) *Levijatan*, prev. Borislav Mikulić, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Huizinga, J. (1956./1992.) *Homo ludens*, prev. Ante Stamać i Truda Stamać, Zagreb: Naprijed.
- Kant, I. (1914./1990.) *Kritika praktičkog uma*, prev. Viktor D. Sonnenfeld, Zagreb: Naprijed.
- Kardov, K. (2000.) »Oslobođenje životinja (Peter Singer)«, *Diskrepancija*, 1 (1): 68-70.
- Locke, J. (1689./2002.) *Dvije rasprave o vladi*, prev. Kosta Čavoški i Nazifa Savčić, Beograd: Utopija.

- Lovrečki, K. i Moharić, I. (2021.) »Igrifikacija (elementi videoigara) u nastavi: pogled iz pedagoško-didaktičke perspektive«, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti Foo2rama*, 5 (5): 71-85.
- Mancala Game*, <https://umaine.edu/hudsonmuseum/teacher-resources/games-crafts/mancala-game/> (pristupljeno: 20.7.2023.).
- Medal of dishonour: why do so many people cheat in online video games?* (2021), <https://www.theguardian.com/games/2021/feb/24/medal-of-dishonour-cheating-video-games> (pristupljeno: 1.8.2023.).
- Meet the gaymers: why queer representation is exploding in video games* (2022.), <https://www.theguardian.com/games/2022/jul/27/meet-the-gaymers-why-queer-representation-is-exploding-in-video-games> (pristupljeno: 24.7.2023.).
- Nguyen, C. T. (2020.) *Games: Agency As Art*, New York: Oxford University Press
- Paklan, P. (2021.) »Žene u industriji videoigara«, završni rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb.
- panem et circenses* (2021.) Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=46415> (pristupljeno 10.7.2023.).
- Panjković, D. (2017.) »Učestalost korištenja medija i nasilničko ponašanje djece prema vršnjacima«, diplomski rad, Filozofski fakultet, Zagreb.
- Paarthurnax (Skyrim)*, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Paarthurnax_\(Skyrim\)#Dialogue](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Paarthurnax_(Skyrim)#Dialogue) (pristupljeno: 1.8.2023.).
- PEGI, <https://pegi.info/> (pristupljeno: 10.7.2023.).
- Perić, Z. (2017.) »Politička psihologija Rousseauova 'plemenitog divljaka'«, *Filozofska istraživanja*, 37 (1): 153-166.
- Periša, A. (2007.) »Wittgensteinov govor o metafizičkom u svjetlu kontekstualnosti«, *Crkva u svijetu*, 42 (1): 138-154.
- Perušić, L. (2022.) »Euthanasia in Video Games – Exemplifying the Importance of Moral Experience in Digital Gameworlds«, *Pannoniana*, 6 (1): 53-98.
- Polegubić, K. (2017.) »Melankolija, ludilo i ljudska narav u političkoj filozofiji Thomasa Hobbesa«, doktorski rad, Fakultet filozofije i religijskih znanosti, Zagreb.
- računalne igre*, (2021.) Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=68642> (pristupljeno 10. 7. 2023.).
- Rape Day game pulled by Steam platform after outcry* (2019.), <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47484397> (pristupljeno: 3.8.2023.)
- Rating: PEGI 18 video games*, <https://www.uvlist.net/groups/games-list/rating-peg-18/pt> (pristupljeno: 10.7.2023.).
- Smiljanić, D. (2017.) »Tipovi jezičnih igara u filozofiji i njihov značaj za filozofsku samospoznaju«, *Filozofska istraživanja*, 37 (4): 681-696.

- Suits, B. H. (1978.) *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto: Toronto University Press.
- Škerbić, M. M. (2021.) *Filozofija sporta. Nastanak i razvoj jedne discipline*, Zagreb: Pergamena.
- Škerbić, M. M. (2016.) »O sportu drugačije. Humanistički aspekti sporta, recenzije i prikazi«, *Filozofska istraživanja*, 36 (3): 613-623.
- Talanga, J. (1999.) *Uvod u etiku*, Zagreb: Biblioteka »Filozofija«.
- Valković, J. (2008.) »Karakteristike i djelovanje nasilja u videoigrama«, *Riječki teološki časopis*, 16 (2): 483-502.
- Video Game History*, (2022.) <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> (pristupljeno: 15.7.2023.).
- Vigato, M. (2019.) »Videoiigre i filozofija igre«, diplomski rad, Filozofski fakultet, Zagreb.
- Zagorac, I. i Škerbić, M. M. (2018.) »Sport, igra i svrhovitost«, *Crkva u svijetu*, 53 (3): 359-374.

8. Popis priloga

1. <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3-wild-hunt/netflix-lesser-evil> (pristupljeno: 1.8.2023.).
2. https://www.reddit.com/r/skyrim/comments/aksxw6/1_this_quote_always_makes_me_stop_and_think_for_a/ (pristupljeno: 1.8.2023.).
3. <https://witcher3guide.files.wordpress.com/2020/11/gert-borel-01.png?w=1568> (pristupljeno: 4.8.2023.).
4. https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/x58b7w/do_you_guys_shoot_this_trapped_npc_or_save_the/ (pristupljeno: 4.8.2023.).
5. Videoigra *Witcher 3: Wild Hunt*, slika zaslona na osobnom računalu, vlasništvo autorice.
6. https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1bdqs5/the_evolution_of_lara_croft/ (pristupljeno: 10.7.2023.).
7. <https://pegi.info/> (pristupljeno 10.7.2023.).
8. https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/ackvl7/kitana_vs_mileena_which_of_these_two_do_you_want/ (pristupljeno: 17.7.2023.).
9. <https://steemit.com/gaming/@moon32walker/gaming-retrospective-heavy-metal-fakk-2> (pristupljeno: 17.7.2023.).