

Utjecaj mitologije na videoigrice

Martinović, Natalija

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:928081>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-17**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI PREDDIPLOMSKI STUDIJ KULTURA MEDIJI I
MENADŽMENT

NATALIJA MARTINOVIĆ

UTJECAJ MITOLOGIJE NA VIDEOIGRICE

ZAVRŠNI RAD

MENTOR: izv. prof. doc.dr.sc. Ivica Šola
KOMENTOR: dr. sc. Snježana Barić Šelmić, poslijedoktorandica

Osijek, 2023.

SADRŽAJ

UVOD	3
1. O videoigricama	4
2. Nastanak i povijest	7
2.1 Rani početak	7
2.2. Od zlatnog doba razvoja do danas	9
3. Mitologija u virtualnom svijetu	11
3.1. Mitološki elementi u videoigrama	13
3.1.1. Arhetip – junak	13
3.1.2. Simbolička značenja	14
3.1.3. Bogovi i božanstva	15
3.1.4. Mitološki svijet	16
4. God of War	17
4.1. Kronološki redoslijed	18
4.2. Elementi grčke tragedije	20
4.3. Analiza likova	21
5. Assassin's Creed	23
5.1. Kronološki redoslijed	24
5.2. Utjecaj mitologije	25
ZAKLJUČAK	27
LITERATURA	28
PRILOZI	30
Popis slika	30

SAŽETAK

Mitologija i videoigre predstavljaju nevjerojatno intrigantan spoj koji se može promatrati iz različitih perspektiva. Videoigre su postale sveprisutne u suvremenom društvu, a mnoge od njih koriste mitološke elemente kako bi stvorile zanimljive svjetove i priče. Mitologija, s druge strane, ima duboke korijene u ljudskoj kulturi i predstavlja bogat izvor priča, simbola i likova. U ovom smo radu analizirali načine na koje videoigre koriste mitologiju kao izvor inspiracije za svoje priče, likove i svjetove. Primijetili smo da mnoge videoigre crpe elemente iz klasičnih mitologija, kao što su grčka, nordijska ili egipatska, kako bi obogatile svoje priče dubokim narativima. Također smo proučavali kako videoigre koriste mitološke likove, kao što su bogovi, heroji i čudovišta, kako bi stvorile izazovne protivnike ili saveznike za igrače. Primijetili smo da mitologija često igra važnu ulogu u oblikovanju moralnih dvojbi i tematskih elemenata u videoigrama. Pitanja moći, sudbine, slobode i ljudske prirode često su istraživana kroz likove i priču videoigara temeljenih na mitološkim motivima. Sveukupno, mitologija i videoigre zajedno stvaraju fascinantan svijet u kojem stvarnost i maštovitost međusobno surađuju. Kroz ovu dinamičnu interakciju igračima se pruža prilika da dublje promišljaju o mitovima i njihovoj relevantnosti u današnjem svijetu dok istovremeno uživaju u uzbudljivim avanturama koje im videoigre pružaju.

Ključne riječi: mitologija, videoigre, God of War, Assassin's Creed, mitološki svijet

INTRODUCTION

Mythology and video games represent an incredibly intriguing blend that can be viewed from various perspectives. Video games have become ubiquitous in modern society, and many of them incorporate mythological elements to create captivating worlds and narratives. On the other hand, mythology has deep roots in human culture and serves as a rich source of stories, symbols, and characters. In this paper, we have analyzed the ways in which video games draw inspiration from mythology for their stories, characters, and settings. We have observed that many video games draw elements from classical mythologies such as Greek, Norse, or Egyptian to enrich their narratives with profound storytelling. We have also examined how video games utilize mythological characters, such as gods, heroes, and monsters, to create challenging foes or allies for players. Furthermore, we have noticed that mythology often plays a significant role in shaping moral dilemmas and thematic elements in video games. Questions of power, destiny, freedom, and human nature are frequently explored through the characters and narratives of video games based on mythological motifs. Overall, mythology and video games together create a fascinating world where reality and imagination collaborate. Through this dynamic interaction, players are provided with an opportunity to contemplate the depth of myths and their relevance in today's world while simultaneously enjoying thrilling adventures offered by video games.

Keywords: mythology, video games, God of War, Assassin's Creed, mythological world

UVOD

Videoigre su postale ključni dio suvremenog društva i kulture. Osim što su popularan oblik zabave, videoigre su evoluirale i postale složene umjetničke, narativne i tehnološke kreacije. Mitologija i videoigre, dva izgledno različita svijeta, imaju više zajedničkog nego što na prvi pogled možemo zamisliti. Mitologija, stara umjetnost pričanja o bogovima, herojima i čudovištima, duboko je ukorijenjena u povijesti ljudske kulture. S druge strane, videoigre su suvremeni oblik zabave koji je eksplodirao u posljednjih nekoliko desetljeća. Iako na prvi pogled možda izgledaju kao dva suprotna svijeta, sve više videoigara koristi mitologiju kao ključni element svojih priča i svjetova. U ovom radu istražiti ćemo kako su se ova dva svijeta spojila i kako su videoigre postale novi oblik izražavanja i reinterpretacije mitova.

Mitovi su oduvijek bili načini na koji ljudi izražavaju svoje vlastite priče, vrijednosti i strahove. Priče o bogovima i herojima često su služile kao sredstvo za prenošenje moralnih pouka i etičkih normi. Videoigre, s druge strane, nude interaktivno iskustvo u kojem igrači postaju aktivni sudionici priče. Ova kombinacija mitologije i interaktivnosti omogućuje igračima da dožive mitove na potpuno nov način, da istraže svjetove bogova i junaka iz prve ruke. Ovaj spoj između mitologije i tehnologije otvara nova vrata za kreativnost i istraživanje univerzalnih tema koje su oduvijek oblikovale ljudsku kulturu. U nastavku ovog rada istražiti ćemo konkretnije primjere videoigara, preciznije God of War i Assassin's Creed koje koriste mitološke motive i njihov utjecaj na iskustvo igrača.

1. O videoigricama

Tijekom posljednjih desetljeća videoigrice su prerasle iz hobija u industriju vrijednu više milijardi dolara. No, što su to videoigrice? Definicija videoigara vrlo je česta tema debate među teoretičarima iako su toliko prisutne u svakodnevnom životu.

U Hrvatskoj enciklopediji videoigre definiraju se kao „računalni programi za zabavu“. U pravilu su to interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, specijaliziranim računalima (tzv. igraće konzole), prijenosnim (džepnim) igraćim konzolama, te na dlanovnicima, mobitelima i sličnomu, a postoje i posebno konstruirani igraći automati na novčić ili žeton, namijenjeni zabavnim centrima i drugim javnim prostorima. Računalne igre može igrati jedan igrač, ili više njih“. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje (2021).

No, mnogi se teoretičari ne bi složili s takom sažetom i suhoparnom definicijom. Jedan od njih je i James Newman koji razrađuje nekoliko definicija videoigara u svojoj knjizi „Video games“. Newman (2004) argumentira da su videoigre legitimni oblik kulturnog izražavanja koji se može koristiti za istraživanje složenih tema i ideja. Također sugerira da igre mogu imati značajan utjecaj na društvo i način na koji razmišljamo o tehnologiji, kulturi i identitetu. Ističe i umjetničke i estetske kvalitete videoigara te argumentira da igre nisu samo besmislena zabava. Naprotiv, videoigre su složena i sofisticirana umjetnička djela koja uključuju različite elemente kao što su vizualni dizajn, glazba i pripovijedanje. Naime, prema njemu bi videoigre trebale biti prepoznate kao legitimni oblik umjetnosti koji zaslužuje priznanje i poštovanje kao i drugi umjetnički oblici.

"Računalne igre su umjetnost - popularna umjetnost, umjetnost u nastajanju, uglavnom nepriznata umjetnost, ali ipak umjetnost... Došlo je vrijeme da se igre shvate ozbiljno kao važna nova popularna umjetnost koja oblikuje estetski svjetonazor 21. stoljeća¹“.

Jenkins (2006) ne zagovara stav da su videoigre samo umjetnost, već ističe da one imaju značajnu ulogu u suvremenoj kulturi te da imaju širi utjecaj na društvo. On smatra da su videoigre kompleksna kulturna forma koja spaja umjetnost, tehnologiju i društvene procese, te da je važno proučavati i razumjeti njihov utjecaj na različite aspekte suvremenog života. Također ističe pojam "participativne kulture", koji se odnosi na kulturu u kojoj publika nije samo pasivni potrošač, već i aktivni stvaratelj sadržaja. On tvrdi da videoigre predstavljaju primjer takve kulture jer su igrači aktivno uključeni u stvaranje i oblikovanje sadržaja igre kroz svoje odluke

¹ Jenkins, Henry (2012). The Art of Video Games: Interview with Henry Jenkins. Dan Sonett, Smithsonian American Art Museum. Pristupljeno 29.4.2023. URL: https://www.youtube.com/watch?v=cBOhtr1vTk0&ab_channel=SmithsonianAmericanArtMuseum

i postupke. Nadalje argumentira kako su videoigre postale ključni dio konvergentne kulture u kojoj se različiti mediji spajaju i utječu jedni na druge. Mnogi kritičari Jenkinsa nazivaju McLuhanom 21. stoljeća jer je usvojio njegovu ideju globalnog sela² i primijenio je na videoigre, tvrdeći da su one vrsta medija koja utječe na način na koji se ljudi uče, razmišljaju i druže. U odgovor na pitanje "Što je videoigrice?" tražimo osnovnu razinu razumijevanja videoigara, naglašavajući njihove ključne elemente - interakciju igrača s digitalnim sučeljem i izazove koje igrač mora preuzeti kako bi uspješno igrao igru. Također se naglašava da su zapleti igara različiti što ukazuje na raznolikost i složenost samih igara. Juul (2005), kako je navedeno u radu Zackariasson i Wilson (2012:5) predlaže da se definicija videoigre sastoji od sljedećih osnovnih značajki:

1. pravila; videoigre se temelje na pravilima
2. promjenjivi, mjerljivi ishod; videoigre imaju varijabilan, mjerljiv ishod
3. valorizacija ishoda; različitim potencijalnim ishodima videoigara pripisuju se različite vrijednosti, neke pozitivne, a neke negativne
4. napor igrača; igrač ulaže napor kako bi utjecao na ishod (igre su zahtjevne)
5. igrač vezan za ishod; igrač je emocionalno vezan za ishod igre u smislu da će igrač biti pobjednik i "sretan" u slučaju pozitivnog ishoda, ali gubitnik i "nesretan" u slučaju negativnog ishoda
6. posljedice o kojima se može pregovarati; može se igrati ista igra (sa skupom pravila) s ili bez posljedica u stvarnom životu.

Videoigre se također mogu opisati kao oblik medija koji se sastoji od tri ključna elementa: okruženja u kojem se igra odvija, senzornih podražaja koje igrač doživljava dok igra, te pravila koja određuju interakciju igrača s okruženjem.

Danas postoji nekoliko različitih žanrova videoigara, a prema istraživanju Clement J. (2023), koje je provedeno za 2022. godinu, najpopularniji su žanrovi među dobnom skupinom od 16 do 24 godine bili:

- pucačke igre (eng. *Shooter games*) – 66%,
- akcijsko-avanturističke igre (eng. *Action-adventure games*) – 62%
- simulacijske igre (eng. *Simulation games*) – 43%
- MOBA (eng. *Multiplayer Online Battle Arena* - Mrežna arena za više igrača) – 42%
- sportske igre (eng. *Sport games*) – 41%
- trkaće igre (eng. *Racing games*) – 40%

² "The Gutenberg Galaxy" 1962. McLuhan pojam „globalno selo“ opisuje kao ideju da moderna tehnologija spaja ljude širom svijeta u jednu globalnu zajednicu koja dijeli iste informacije i vrijednosti.

- strateške igre (eng. *Strategy games*) – 40%
- kraljevske bitke (eng. *Battle-Royale games*) – 40%
- igre sa slagalicama (eng. *Puzzle Platform games*) – 36%
- tučnjave (eng. *Fighting games*) – 34%.

Iz ovih podataka vidimo da je na globalnoj razini za 2022. godinu najpopularniji žanr među mlađom populacijom bio pucačke igre, a nakon njega akcijsko-avanturističke igre. Ovaj popis ne sadrži sve žanrove, no obuhvaća deset najdominantnijih u navedenoj godini.

Zackariasson i Wilson (2012:6) dalje argumentiraju da igrači osjete razne osjetilne podražaje u interakciji s videoigricom. Od postojećih pet osjetilnih podražaja (vid, sluh, dodir, miris i okus), igrači prilikom svakog igranja dobivaju podražaj vida, sluha i dodira. Grafički prikaz dopunjuje vizualni dio podražaja, ujedno i najbitniji jer o njemu ovisi reakcija i povratna informacija igrača. Igrač reagira na grafiku, a radnje igrača prikazane su grafički zauzvrat. Dvije dimenzije zvuka koje se koriste u videoigricama, dijagetički i nedijagetički zvuk preuzete su iz filmske industrije. Dijagetički zvuk događa se kao rezultat radnje igrača te doprinosi i gradi napetost i interakciju (zvuk oružja, eksplozija, koraka itd.), dok nedijagetički zvuk pridonosi atmosferi i cjelokupnom dojmu cjelovite igre (zvukovi okoline, vjetra, šumovi itd.). Autori naposljetku ističu da je kombinacija različitih osjetnih podražaja ključna za stvaranje cjelovitog iskustva igranja i temeljna pri definiranju videoigre.

Svaka videoigra posjeduje i određeni skup pravila koje igrač mora slijediti te se za svaku akciju koju igrač napravi nastoji napraviti reakcija koja će utjecati na nastavak igre. Većina igara je već unaprijed određena ograničenjima, što je prethodno napravljeno putem kodiranja, tako da igrač nema uvijek potpunu slobodu (npr. neće moći izaći iz trkaćeg auta ili upucati svojeg suigrača).

Definiranje videoigara ostaje jedna od vodećih debata i dovodi do nove razine kompleksnosti jer se sastoji od više različitih elemenata koji zajedno čine ovu vrstu medija. Osim toga, definicija se može mijenjati s vremenom i razvojem tehnologije što dodatno otežava precizno određivanje što se sve smatra videoigrom.

2. Nastanak i povijest

2.1 Rani početak

Nastanak i razvoj videoigara bio je poprilično brz i dinamičan te je ubrzo prerastao u industriju koja se svakim danom munjevito razvija i ne čini se da će ubrzo stati. Videoigre su danas temeljni dio popularne i masovne kulture, oblikuju način na koji doživljavamo i konzumiramo zabavu. Nastale u vrijeme kada su računala bila nedostupna i rijetka pojava, a danas su dostupne gotovo svakom pojedincu.

Prema Kentu (2001:2) nove tehnologije ne stvaraju se same od sebe, „ni iz čega“, tako se ni videoigre nisu stvorile bez nečeg prethodnog. Novi proizvodi moraju biti blisko povezani s već postojećim industrijama i idejama. Primjerice, prvi automobili su iz šale nazvani „kočije bez konja“, i taj naziv bio je temelj za definiranje novog načina prijevoza. Iako su videoigre relativno nov fenomen, razvile su se iz bliske suradnje s već postojećom industrijom zabave. Autor također ističe da je industrija zabave dugi niz godina patila od nedostatka legitimnosti. Međutim, legitimnost nikad nije predstavljala veliki problem za videoigre jer su se već početkom svog nastanka pozicionirale kao dio popularne kulture. Razni aparati za zabavu, poput flipera, bili su izravni prethodnici prve videoigre.

„Ne možemo reći da su videoigre nastale iz flipera, ali možemo pretpostaviti da se videoigre ne bi dogodile bez toga. To je poput bicikala i automobila. Jedna industrija prednjači onom drugom i tada postoje jedno uz drugo. Ali morali ste imati bicikle da biste jednog dana imali motorne automobile.³“

U listopadu 1958. fizičar William Higinbotham stvorio je ono za što se smatra da je prva video-igra. Predstavljena 18.10.1958. „Tennis for two“ računalna je igra koja je za svoje izvođenje koristila analogno računalo i osciloskop. „Tennis for Two“ nije imao nijednu od komponenti modernih grafičkih vizuala koje se danas koriste. Zaslone s katodnom cijevi jednostavno je prikazivao bočni pogled na teniski teren predstavljen sa samo dvije linije, jedna je predstavljala tlo, a druga mrežu. Lopta je bila samo točkica koja se odbijala naprijed-natrag. Igrači su također morali čuvati rezultat za sebe. Ova igra također je bila prvi interaktivni videoigrački program, što znači da se igrač kretao na zaslonu igre putem kontrola umjesto da promatra pasivni prikaz na ekranu. Posjetiteljima se to svidjelo, te je ubrzo ostao najpopularniji izložak, a ljudi su stajali u dugim redovima kako bi dobili priliku igrati. (Chodos, 2019)

³ Kent, S. (2001:1). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press, New York.



Slika SEQ Slika * ARABIC 1. prikaz igre Tennis for Two iz 1958. godine

„Spacewar!“ ili kako ju Kent (2001:20) naziva „najvažnija i prva računalna igra“ predstavljena je 14. 2. 1962. u okviru projekta razvijanja videoigre na MIT-u. Razvili su je Steve Russell, Martin Graetz, Peter Samson i Wayne Witaenem. Bili su inspirirani znanstvenofantastičnim pričama i filmovima, te su željeli napraviti igru koja će simulirati svemirsku borbu. Također argumentira da je "Spacewar!" bio presudan za razvoj videoigara kao zabave jer je pokazao da igre mogu biti zabavne i privlačne široj publici.

"Spacewar je bio prekretnica u povijesti videoigara pokazavši što se može postići korištenjem računala u svrhu zabave. On je utrnuo iskrnu koja će kasnije zapaliti vatru videoigara u cijelom svijetu.⁴"

⁴ Kent, S. (2001:19). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press, New York



Slika SEQ Slika * ARABIC 2. prikaz računalne igre Spacewar! iz 1962. godine

Kada se pitamo koja je zapravo prva videoigara, dolazimo do dvojbe između dviju navedenih. Dvojba se pojavljuje zbog samog definiranja videoigre što je kompleksno i neodređeno u potpunosti. Ako se definira kao igra koja koristi digitalnu elektroniku, tada bi prva videoigra nedvojbeno bila "Spacewar!" Međutim, ako se videoigra definira kao bilo koja igra koja koristi videozaslone, tada bi prva videoigra bila "Tennis for Two". U svakom slučaju, obje igre su značajne za povijest videoigara i imale su velik utjecaj na daljnji razvoj ove gigantske industrije.

2.2. Od zlatnog doba razvoja do danas

Zlatno doba razvoja videoigara naziva se razdoblje koje je započelo 1970. godine, a završilo 1979. To razdoblje označava intenzivan razvoj tehnologije i igrica te početak izuzetnog kulturnog utjecaja arkadnih videoigara.

Komercijalno iskorištavanje računalnih igara došlo je kroz arkadne strojeve, koji su bili označeni izuzetno visokom cijenom na tržištu, otvarajući tako vrata komercijalnom iskorištavanju i tržišnim natjecanjem. Prva arkadna računalna igra „Computer Space“ pojavila se 1971. godine, ali nije postigla komercijalni uspjeh. Kreatori nisu odustali, osnovali su tvrtku Atari te 1972. producirali igru „Pong“ koja im je donijela izuzetan komercijalni uspjeh. Kada su stavili svoj prvi arkadni stroj u lokalni bar, nakon dva tjedna je prijavljen kvar, stroj je prestao raditi od tolikog opterećenja, što je bio rani pokazatelj uspjeha navedene igre. Nakon osnutka Atari uslijedile su mnoge nove tvrtke i zanimljive videoigre. „Breakout“ se pojavio 1976., zajedno sa „Space Warom“, igrom u kojoj je prvi put korištena vektorska grafika. Nakon dvije

godine prvi put se pojavljuje i boja u videoigrama, što je označilo veliku prekretnicu u daljnjem razvoju. Vrlo popularna igra „Pac-Man“ pojavljuje se 1980. i slama do tad postavljene rekorde i uvjerenja o videoigrama. Igra je postala toliki hit da je dovela do nestašice novčića u Japanu. Ključni trenutak za komercijalizaciju bila je 1977. godina kada je Atari predstavio VCS sustav – prvu igraću konzulu. Ispočetka se nije dobro prodavao, no kada su počeli isporučivati „Space Invaders“ igru uz konzulu. Prodali su 30 milijuna uređaja i stotine milijuna igara označavajući ovo razdoblje zlatnim.

Nakon velikog uspjeha Atari tvrtke proizveli su igru „E.T.“ koja je bila potpuni promašaj. Izgubili su milijune uloženi dolara te srušili tržište igračih konzola. Mnoge tvrtke su bankrotirale i izašle iz ove sfere poslovanja. S druge strane, srušeni monopol otvorio je prozor mnogim tvrtkama i njihovim uspjesima. Najpoznatija od njih je Nintendo koji 1985. stvara svoj igraći sustav NES. Njihova konzola došla je sa „Super Mario Bros“ igrom te postala ogromni uspjeh koji traje sve do danas. (Overmars, 2012: 3-5)

Industrija igračih konzola nastavila je rasti posljednjih godina s izdavanjem novih konzola svih glavnih proizvođača. Trenutna generacija najpoznatijih konzola uključuje PlayStation 5 tvrtke Sony, Xbox Series X|S tvrtke Microsoft i Switch tvrtke Nintendo.

Početak ere videoigara na pametnim telefonima datira od 2007. godine lansiranjem Appleovog iPhonea. Iako je bilo nekoliko igrica dostupnih za iPhone pri lansiranju, tek kada je App Store pokrenut 2008. godine, mobilno igranje je počelo rasti i razvijati se. Trenutno su dostupne tisuće igara za iOS uređaje, a ne zaostaju ni Android uređaji. Mobilno igranje danas je popularnije nego ikad prije zbog svoje dostupnosti i jednostavnosti. Procjenjuje se da trenutno ima više od 2 milijarde aktivnih igrača diljem svijeta, a veliki dio njih to radi na mobilnim uređajima. (Dyer, 2022).

3. Mitologija u virtualnom svijetu

U suvremenom digitalnom dobu virtualni svjetovi postaju sveprisutni i oblikuju naš dodir s tehnologijom. Kroz virtualne svjetove mitologija dobiva novi život i utječe na igračevu imaginaciju, identitet i percepciju stvarnosti. Mitovi se oživljavaju i preoblikuju na razne načine. Prije razrade mita u virtualni svijet važno je razumjeti definiciju i koncept virtualnog svijeta i mita.

U Hrvatskoj enciklopediji ponuđena je sljedeća definicija: „Virtualna stvarnost, prividan okoliš simuliran s pomoću računala te posebnih računalnih periferija i programa, unutar kojega je korisniku omogućen privid boravka, kretanja i opažanja; također prividna stvarnost.”⁵

Fuchs, Moreau i Guitton (2011:6) u svojoj knjizi „Virtualna stvarnost: koncepti i tehnologije“ argumentiraju da je „virtualna stvarnost znanstveno i tehničko područje koje koristi računalne znanosti i bihevioralna sučelja za simulaciju ponašanja u virtualnom svijetu. 3D entiteti koji su u interakciji u stvarnom vremenu jedni s drugima putem senzomotornih kanala stvarnosti“. Cilj je virtualne stvarnosti pružiti osobi mogućnost sudjelovanja u senzomotornim i kognitivnim aktivnostima unutar digitalno stvorenog umjetnog svijeta. Taj svijet može biti imaginaran, simbolički ili simulacija određenih aspekata stvarnog svijeta. Prema Shermanu i Craigu (2003:6) virtualna je stvarnost oblik medija koji se sastoji od interaktivnih računalnih simulacija. Ova tehnologija omogućuje korisnicima da iskuse različite senzacije te pruža povratnu informaciju na osjetila. Kroz takve simulacije korisnici stječu osjećaj mentalne uronjenosti ili prisutnosti u virtualnom svijetu koji je stvoren. Da bi virtualna stvarnost bila autentična, najvažnija je interakcija. Mit služi kao inspiracija videoigri i pripomaže uranjanju u virtualni svijet.

Losada i Lipscomb (2019:20) mitove definiraju kao jedinstvene prikaze jednog ili više neobjašnjivih događaja te se temelje na nadnaravnoj osnovi. Nemaju povijesnu potvrdu, obuhvaćaju nepromjenjive, krizne elemente. Njihova bit leži u konfliktnim i emocionalnim aspektima, a uvijek su povezani s apsolutnom kozmogonijom ili eshatologijom, bez obzira radi li se o pojedinačnoj osobi ili univerzalnoj razini. Osnovna stvar koja povezuje mitove i videoigre upravo su virtualni svjetovi. U radu Galanina i Salin (2017) konstatira se svemir simulakruma (kao pojam lažne verzije nečeg stvarnih događaja), stvorena videoigrama koje postaje mitološko uranjanje u prostor u kojem se igrač počinje poistovjećivati s prikazom lažne stvarnosti kao stvarnom. Mit u videoigri stvara određeni model svijeta i oblikuje shemu

⁵ Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 27. 5. 2023. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=64795>

interakcija između igrača i tog svijeta. Igrači, ponekad nekritički, mogu percipirati te elemente kao fragmente stvarnosti. Autori dalje argumentiraju da je temelj svake videoigre upravo mit. Igrač, uronjen u mitološki prostor, elemente igre ne percipira kao izmišljene, već kao stvarna značenja koja služe kao osnova za istraživanje stvarnosti. Svaki virtualni svijet ima svoju mitološku prirodu jer se temelji na sustavu nepovjerljivih i nedokazivih dodataka u koje subjekt nekritički vjeruje. Glavna karakteristika stvaranja mitova u videoigrama je u tome da igrač također postaje sutvorac igre sudjelujući u oblikovanju, kreiranju značenja, naracije i raspjeta videoigre. Svaki izbor koji igrač donese ima svoju posljedicu, utjecaj na virtualni svijet i njegov opstanak u njemu. Igrač posjeduje potpunu mogućnost stvaranja svoje realnosti te tako postaje dio virtualnog svijeta, dok virtualni svijet postaje dio igrača.

Kao što je Šuran (2020:200) istaknuo, videoigra pokazuje značajnu sličnost s najizvornijim pripovjednim medijem mitom zbog njene fluidnosti pripovijedanja priče. Kao i ostali mediji, film i književnost, videoigra i virtualni svijet razvijaju se radi pripovijedanja priče, no kao i kod mita, to nije njihov krajnji cilj. Pravi smisao videoigre očituje se u odnosima stvorenim za vrijeme igranja. Stvaraju se iskustva koja oblikuju, prenose smisao i tematiku na kompleksan način. Campbell i Moyers (1991:82) argumentiraju da su mitovi toliko usko povezani s kulturom, vremenom i mjestom na kojem su nastali. Bez stalnog rekreiranja putem umjetnosti, kroz uporabu simbola i metafora, mitovi gube dodir sa životom i postaju izgubljeni. Umjetnost igra ključnu ulogu u njihovom oživljavanju, u ovom slučaju umjetnost videoigara. U knjizi „Moć mita“ izdvajaju osnovne elemente mitologije koji se pojavljuju i u videoigrama:

- arhetipovi - junak
- simbolička značenja
- bogovi i božanstva
- mitološki svijet.

Mitološki elementi obogaćuju svijet videoigara i daju im dublje značenje. Također stvaraju slojevitost i kompleksnost, pobuđujući i emocionalne aspekte kod igrača. Pružaju određenu kulturnu povezanost i vizualnu atraktivnost čime doprinose bogatom iskustvu igrača. U nastavku rada analizirat ćemo navedene mitološke elemente u videoigrama s ciljem dubljeg razumijevanja njihove uloge i utjecaja na igračko iskustvo.

3.1. Mitološki elementi u video igrama

3.1.1. Arhetip – junak

Mitološki elementi značajna su komponenta u svijetu videoigara te svjedoče o snažnom utjecaju mitologije na suvremene igre. Kroz navedene elemente dokazuju da mitovi imaju trajan utjecaj na kulturu i umjetnost. U ovom dijelu rada analizirat ćemo elemente koji su prethodno spomenuti i najviše se pojavljuju – lik (junaka), simbolička značenja, mitološki svjetovi te bogovi i božanstva. Arhetipi su univerzalni simbolički obrasci i likovi koji se pojavljuju u mitovima, pričama i kulturama diljem svijeta.

Cambell (2004:34) ističe da postoji univerzalni lik mitskog junaka koji se pojavljuje u raznim kulturama, također lik kojeg videoigre preuzimaju. Svaki mitski junak mora proći univerzalni avanturistički put koji se sastoji od nekoliko faza:

1. poziv na avanturu; junak dobiva poziv ili mu se ukazuju znakovi da mora poći na određenu avanturu
2. odbijanje poziva; prvobitno odbijanje zbog straha i neodlučnosti, ne vjeruje u sebe
3. nadnaravna pomoć; bogovi pomažu junaku u njegovoj avanturi
4. prelazak prvog praga; junak se suočava s nepoznatim; izazovi, prepreke i testovi
5. susret s neprijateljima; junak susreće neprijatelje na svom putu, otežavaju mu avanturu
6. unutarinja putovanja, kušnje i iskušenja; prolazi kroz unutarnje promjene koje ga ojačaju
7. prosvjetljenje i spoznaja; junak otkriva istinu koja mu pomaže pri rješavanju izazova
8. povratak kući; junak je uspješno riješio izazove, vraća se u poznati svijet.

Mitski junak također posjeduje određene osobine koje ga čine nepobjedivim i neustrašivim, a to su hrabrost, pustolovni duh, odlučnost i iznimna fizička i duhovna snaga. Junaci su često oni koji, unatoč tome što su zaustavljeni, zavedeni, odbačeni ili izloženi opasnosti, uspijevaju pozvati svoju unutarnju snagu kako bi dobili podršku i ispravili svoj put. Ove faze junakovog putovanja često se pojavljuju u mitovima i pričama diljem svijeta te pružaju strukturu i dublji kontekst za razvoj i karakterizaciju junaka u videoigrama. Također se često koriste kao struktura za razvoj priče u virtualnim svjetovima.

Junaci videoigara inspiraciju pronalaze u junacima klasične mitologije i igraju značajnu ulogu u virtualnom svijetu.

3.1.2. Simbolička značenja

Simboli su ključni elementi u mitovima koji imaju duboko značenje i prenose važne poruke i ideje. U mitološkim pričama simboli se koriste kako bi se predstavile apstraktne ideje, univerzalne teme i duboka iskustva.

Campbell (2004:3) u knjizi „Junak s tisuću lica“ ističe da simboli mitologije nisu umjetno stvoreni, ne mogu biti naređeni, izmišljeni niti trajno potisnuti. Oni spontano proizlaze iz ljudske unutrašnjosti i psihe, a svaki simbol, netaknut, nosi u sebi svoju izvornu snagu. Smatra da svaki mit ima psihološku simboličnost, te njegove priče i slike trebaju biti čitane, ne doslovno, već kao metafore. Simbolička značenja mogu se povezivati s prirodnim elementima poput vode, vatre ili zemlje, arhetipskim likovima kao što su junak, zločinac ili mudrac, ili konceptima kao što su ljubav, smrt ili obnova. Kroz ove simbole mitovi nam omogućuju dublje razumijevanje svijeta koji nas okružuje i naše vlastite unutarnje stvarnosti.

Nekoliko su simbola koji obilježavaju mit i videoigre:

- mistična šuma; pojavljuje se kao simbol tajanstvenosti, magije i transformacije; to je obično mjesto gdje se junak susreće s mračnim silama i svojim neprijateljima
- magični mač; simbol snage, moći i hrabrosti; obično se pojavljuje kao oružje koje junaku daje nadljudske sposobnosti i pomaže mu pri izazovima
- zmija; može predstavljati razne simbole i značenja; simbolizira mudrost ili transformaciju; ujedno može biti i simbol opasnosti, izdaje ili zla
- zmaj; simbol moći, izazova i unutarnjih sukoba koje junak mora svladati kako bi postao snažniji
- Sveti Gral; simbolizira želju, potragu za istinskim značenjem; potreban je njegov pronalazak kako bi junak napredovao.

Ovo su samo neki od primjera simbola i njihovih značenja koji su česti u mitovima, a vrlo često ih možemo pronaći u različitim videoigricama.



Slika SEQ Slika * ARABIC 3. - prikaz junaka u borbi sa zmijom (videoigra Conan)

3.1.3. Bogovi i božanstva

Bogovi su često prisutni i u mitovima i u videoigrama. Oni predstavljaju moćne entitete s posebnim moćima, vlastima i karakteristikama.

Prema Campbellu (1960) bogovi u mitu predstavljaju personifikaciju arhetipskih sila i ideja. Oni su simbolički likovi koji prenose univerzalne istine i vrijednosti. Bogovi se često povezuju s prirodnim fenomenima, ljudskim osobinama i dubljim duhovnim dimenzijama. Campbell također opisuje različite uloge bogova u mitovima, kao što su stvaranje svijeta, borba između dobra i zla, inicijacija junaka ili iskazivanje moći i mudrosti. Bogovi i božanstva često služe kao vodiči, mentori ili izazivači za junake koji prolaze kroz svoje putovanje ili iskustvo inicijacije. Njihove priče i mitovi često služe kao putokazi ili pouke za ljude o tome kako živjeti, suočavati se s izazovima i postići duhovni rast.

Postoje i druge teorije zašto se božanstva pojavljuju u videoigricama. Castronova (2017) smatra da bogovi u videoigrama pružaju igračima priliku za interakciju s njima na sličan način kao što se to događa u stvarnom svijetu. Oni mogu zahtijevati odanost i štovanje, a igrači se suočavaju s pitanjem vjere u te bogove. Druga je teorija da su bogovi jednostavno neizbježni. Zbog povijesti postojanja religija nije moguće zamisliti svijet bez bogova.

Uz sve teorije zašto se božanstva pojavljuju u videoigrama, možemo zaključiti da je njihova pojava neizbježna. Mitološki utjecaj bogova na videoigre donosi elemente mistike, epske dimenzije, naraciju i kulturno bogatstvo. Oni obogaćuju svijet igre dajući igračima priliku da se upuste u interakciju s moćnim entitetima iz mitologije i iskuse jedinstvene avanture i izazove.



Slika SEQ Slika * ARABIC 4. - lik grčkog boga Zeusa u videoigri God Of War

3.1.4. Mitološki svijet

Mitološki svijet predstavlja imaginarni svijet koji je isprepleten mitovima, legendama i mitološkim bićima.

Campbell (2004) o mitološkom svijetu govori kao o metaforičkom prostoru u kojem se prenose univerzalne istine, vrijednosti i dublje razumijevanje ljudskog postojanja. To je svijet simbola, arhetipskih likova, epskih putovanja i sukoba između dobra i zla. Svijet mita također obuhvaća različite dimenzije, kao što su podzemni svijet, svijet bogova, svijet ljudi i drugi mitski prostori koji predstavljaju različite aspekte ljudske egzistencije.

Videoigre često stvaraju vlastite mitološke svjetove unutar kojih se odvijaju priče i avanture. Svijet mita u videoigrama može biti inspiriran različitim mitološkim tradicijama, poput grčke, nordijske, egipatske ili japanske mitologije. Igre mogu preuzeti elemente mitova, simbola i arhetipskih likova te ih reinterpetirati ili prilagoditi u skladu s igračim iskustvom.

4. God of War

U ovom dijelu rada bavit ću se najpoznatijom videoigrom koja se u cijelosti temelji na mitologiji – God of War (Bog rata). Analizirat ću što je preuzeto iz mitologije, kako se mitološki utjecaj razvija kroz nastavke igre, mitološke likove i naraciju.

God of War franšiza je akcijskih igara za jednog igrača koju je razvio Santa Monica Studio, a objavio Sony Interactive Entertainment. Prvi dio franšize izašao je 22. ožujka 2005. godine za platformu PlayStation 2. Tijekom godina američki dizajner videoigara Cory Barlog i talentirani tim iz Santa Monica Studiosa predano rade na novim God of War nastavcima. Konačni je rezultat njihovog predanog rada izvanredna akcijska igra s brojnim nagradama i priznanjima.

Priča ove franšize koristi grčku mitologiju kao temelj, što je jedna od najvažnijih karakteristika ovog serijala. Glavni je protagonist Kratos, kapetan vojske Spartanaca, čiji osvetnički put čini srž priče. Nakon poraza u borbi Kratos se zaklinje da će služiti bogu rata Aresu. Ares mu daje moćno oružje *Blades of Chaos* koje postaje prepoznatljivi simbol serijala. Međutim, Ares nastavlja iskorištavati Kratosa dovodeći ga do točke u kojoj ubija vlastitu ženu i kćer kako bi postao još moćniji ratnik. No, Aresov se plan okreće protiv njega jer se Kratos okreće protiv svog boga i zaklinje da će mu se osvetiti. Motiv osvete je glavna tema svake God of War igre te je prisutan na različite načine tijekom cijelog serijala.

Veliki broj igrača smatra upravo taj originalan pristup mitologiji kao ključni element cijelog God of War serijala. Intrigantni zapleti i zanimljiva vizualna prezentacija grčkih bogova, mitoloških bića i drugih likova i okruženja ostavili su dubok dojam na igrače i postavili nove standarde u industriji videoigara. Franšiza God of War uspjela je prenijeti bogatstvo i misteriju grčke mitologije na način koji je privukao pažnju i oduševio mnoge ljubitelje igara. (Nikolić, 2018)



Slika SEQ Slika * ARABIC 5. - naslovnica prve God of War igrice (2005.)

4.1. Kronološki redosljed

Od prvog izlaska igre God of War, davne 2005. godine popularnost je munjevito rasla iz dana u dan. Franšiza trenutno broji devet glavnih dijelova, s radom na još jednom nastavku. Nadalje, analizirat ću ukratko svaki od nastavaka, te kako se naracija videoigre razvila iz grčke mitologije u nordijsku.

1. God of War (godina izdavanja prve igre - 2005.) – Početak razdoblja grčke mitologije
Priča započinje životom spartanskog vojnika Kratos, koji se bori za Olimpijske bogove. Božica Atena mu naređuje da ubije boga rata, Aresa. No, planovi se promijene, Ares prevari Kratos i on ubije svoju obitelj. Kratos je na misiji da pronađe Pandorinu kutiju. U ovoj igri igrača postavljaju na putovanje u kojem mora ubiti desetke neprijatelja, ako želi završiti igru uspješno.

2. God Of War II (2007.)

U ovom dijelu Kratos se nalazi u antičkoj Grčkoj, Ares je mrtav. Pojavljuje se Zeus, bog svih bogova, oduzima Kratosu božanstvo i šalje ga u Podzemlje. Tamo Kratos započinje mitsko putovanje kako bi se osvetio Zeusu.

3. God of War : Betrayal (2007.)

Ovo je prvo izdanje koje je prilagođeno igranju na mobitelima. Priča se gradi na tome da je Kratos optužen za ubojstvo diva Argosa. Krenuo je u potjeru za pravim ubojicom, olimpijskim glasnikom.

4. God of War: Chains of Olympus (2008.)

Radi se o nastavku originalne igre, s radnjom smještenom 10 godina prije početnih događaja. Pratimo Kratosa, učenika božice Atene, na misiji pronalaska boga sunca, Heliosa, kako bi probudio bogove iz misterioznog sna.

5. God of War III (2010.) – Završetak razdoblja grčke mitologije

Kratos se vraća u prošlost kako bi zaustavio izdaju Zeusa. Kako bi porazio svog oca, mora pronaći Pandoru i otvoriti Pandorinu kutiju kako bi ubio boga svih bogova. Igra uvodi novi sustav magije, nove kutove kamere i poboljšano iskustvo igranja. Također, igra uvodi neke nove mehanike kretanja. Primjerice, tu je mogućnost hvatanja neprijatelja na daljinu kako bi se prelazilo preko greda i povlačili neprijatelji i predmeti.

6. God of War: Ghost of Sparta (2010.)

Ovaj nastavak pruža uvid u razdoblje između prvog i drugog dijela igre govoreći o Kratosovom usponu k moći i oslobađanju svih sposobnosti i vještina boga rata. Kratos istražuje svoju ljudsku prošlost i vraća se svojim korijenima u Atlantidu. Pronalazi svoju majku Callisto koja ga moli da spasi izgubljenog brata Deimosa. Plan igre sličan je kao u prethodnim nastavcima; borba, magične sposobnosti, i rješavanje izazova.

7. God of War: Ascension (2013.)

Ovaj nastavak zapravo služi kao objašnjenje Kratosovog podrijetla. Radnja je smještena pola godine nakon što Kratos ubije svoju obitelj i prati njegov bijeg iz zatvora.

8. God of War (2018.) – Početak razdoblja nordijske mitologije

Ovaj nastavak temelji se na nordijskoj mitologiji, Kratos je predstavljen vikinškog izgleda potpuno novom okolinom i naracijom. Stvorenja i neprijatelji likovi su iz nordijskih mitova. Također, uvodi se sekundarni protagonist, Atreus (sin Kratosa), i Loki kao glavni negativac. Kratosova glavno oružje mijenja se iz dvostrukih mačeva u magičnu sjekiru, magični štiti i njegove šake.

9. God of War: Ragnarök (2022.)

Posljednji nastavak izašao je prošle godine i dobio masovnu svjetsku slavu. Naracija prati priču iz prethodnog nastavka. Igrači imaju priliku istražiti devet svjetova nordijske mitologije u epskoj borbi protiv Tora. Bog groma ima tajanstvenu rivalsku vezu sa spartanskim ratnikom. Naposljetku, serijal ima dvije glavne ere. Prvo razdoblje smješteno je u grčku mitologiju gdje

se Kratos bori protiv čudovišta, demona i bogova iz grčkog panteona. Drugo razdoblje započinje 2018. godine: uvodi novu priču, Kratosovog sina Atreusa i postavljanje nordijske mitologije. (Zapata, 2023)

4.2. Elementi grčke tragedije

Uvođenje elemenata grčke tragedije u God of War igru pruža dublji uvid u kompleksnost priče i karakterizaciju likova. Igra uspješno koristi klasične motive i teme kako bi stvorila napetu i emotivno duboku priču, te povezanost s igračima. Kroz kombinaciju mitoloških elemenata, sukoba i moralne dileme God of War postaje moderna interpretacija grčke tragedije.

Cassar (2013) u svom radu „Analiza God of Wara, putovanje junaka“ ukazuje na to koliko naracija igre poštuje načela Aristotelove poetike, zbog činjenice da priča priču o epskoj tragediji u duhu klasičnih prikaza vjerskih festivala u čast boga Dioniza koji su se održavali u antičkoj Grčkoj. Na početku igre odmah se može zaključiti da nema mjesta sretnom završetku. Igrač prelazi iz jedne u drugu tragediju sve dok priča ne dobije rasplet. Autor također naglašava vrlo bitnu karakteristiku, a to je da naracija prati sadržaj tragikomičnih mitova grčke kulture na način da ohrabruje i slavi „misterij raskomadane cjeline“ i metaforički i slikovito. Kratos kao lik nosi sa sobom smrt, bol i tugu, što se očituje kroz cijelu igru. Patnja, bitan element grčke tragedije, također prožima naraciju i nikada nije predaleko. Kroz cijelu igru primjećuje se važnost igračeva povezivanja s Kratosovom vjerom koja je usmjerena prema vođenju glavnog lika u postizanju "katarze" (očišćenja emocija). Budući da se naracija igre temelji na formuli klasične grčke tragedije, katarza igra ključnu ulogu u narativu i zapravo je najvažniji cilj cjelokupne igre. Kratos intenzivno traga za očišćenjem od tereta svojih prošlih grijeha. Njegovo putovanje usmjereno je prema pronalaženju mira i iskupljenja za svoje postupke. Igrač ima ključnu ulogu u tom procesu budući da istovremeno promatra Kratosu i sudjeluje u njegovoj potrazi. Kroz igru igrač doživljava njegove borbe, suočava se s njegovim unutarnjim konfliktima i sudjeluje u napretku prema očišćenju. Igrač tako postaje suosjećajan svjedok Kratosove priče, angažiran u njegovoj transformaciji i nada se da će pronaći katarzu i iskupljenje za svoje grijeha. Razvojni tim ove igre htio se izdvojiti od sličnih igara te su pokušali oponašati teme, naraciju, izgled i karakterizaciju prisutnu u tragičnom žanru i prenijeti to na svijet videoigara. Jedna od glavnih karakteristika ove igre, koja je preuzeta iz tragedije, jeste koncept promjene/metamorfoze. Kroz različita izdanja serijala Kratos prolazi kroz različite promjene, posebno u svom statusu od

čovjeka do boga i natrag do ljudskog bića. Igra uspijeva prenijeti oba aspekta mitološkog putovanja heroja: vanjski/površinski, u kojem će heroj fizički putovati s jednog mjesta na drugo (kasnije i iz jedne mitologije u drugu), i unutarnji, u kojem se heroj bori sa sukobima unutar samog sebe.

Autor nadalje istražuje prisutnost grčke mitologije u postavkama igre te argumentira iako je svijet God of War igre fiktivan. On posuđuje mnogo elemenata iz stvarnosti i to je poveznica koja omogućava igraču da razumije stvari koje igra i da stvori posebnu povezanost. Serijal se također dosta referira na helensku kulturu, u smislu događaja, odnosa između grada-države, arhitektonskog dizajna i mitova (bogovi, stvorenja, čudovišta). Primjeri ovih rekreacija uključuju unutrašnjost različitih hramova u God of War I (2005.) ili grčke kupelji i luke u Rhodosu u God of War II (2007.).

God of War može se smatrati izuzetno realističnom igrom jer postavka i osnovna mehanika igre pružaju produbljeno iskustvo svijeta koji je razvojni tim želio stvoriti. Igrač ima priliku doživjeti iznimno brutalan, ali istovremeno i fascinantan svemir kroz prostorne dinamike koje su pažljivo osmišljene. Ova kombinacija omogućuje igraču da se potpuno uroni u svijet igre i doživi autentičnu interakciju s likovima, okolinom i događajima.

4.3. Analiza likova

Likovi God of War igre ključni su elementi koji oblikuju priču i emocionalnu povezanost s igračem. Ustanovili smo da su svi likovi, čudovišta i stvorenja iz navedene igre preuzeti iz grčke i nordijske mitologije te prilagođeni u svijet videoigre. Ova će se analiza usmjeriti na nekoliko ključnih likova kako bi se istražili na koji način se temelje na mitološkim bogovima, i njihov doprinos cjelokupnoj priči.

Nielsen et al. (2008), kako je navedeno u radu Cassar (2013), karakterizira likove prema razini interakcije koju mogu imati s igračem. Sukladno tome, likove videoigara dijeli na:

1. scenske likove; likovi koji su tu kako bi dali osebnost igrici, daju dojam da je igra stvarna i živa; takvi likovi u God of War ne postoje, sve što je tu, tu je s namjerom za ubijanje
2. funkcionalne likove; likovi u igrici koji služe specifičnoj svrsi; u God of Waru taj je primjer s vojnicima i uplašenim građanima koji trče uokolo, no i oni se mogu ubiti
3. likove s ulogama; likovi koji imaju specifične i već određene uloge; u God of Waru takvih je likova najviše (npr. Atena, Hefest, Prometej itd.); svaki lik ima svoju ulogu i

od njega zavisi kako se priča razvija

4. glavni likovi; likovi kojima upravlja igrač (Kratos).

Kratos, glavni lik serijala, kompleksan je lik čija je priča oblikovana patnjom, tragedijom i iscjeljenjem. Analizom njegovog lika bavi se autor Iovanovici (2010), koji u prvi plan njegovog karaktera stavlja njegovu brutalnost. Kratos je manje poznat lik u grčkoj mitologiji, spominje se tek u nekoliko priča, no sve te priče ga opisuju kao utjelovljenje moći. Sin je Pallas (personifikacija moći) i Styxa (povezana sa smrću). Takvo podrijetlo i karakterizacija prikladna je, s obzirom da je igra oličenje brutalnosti, moći, transformirajući Kratosa, za modernu publiku kako bi prenio poruku ljudske neovisnosti i slobode. Još važnije, ova karakterizacija postavlja se kao glavni motiv pri definiranju Kratosa kao dominirajućeg predatora u odnosu na druge. Krici za milosrđe prisutni su tijekom cijele igre u prisutnosti Kratosa te igraču pružaju dublji uvid u njegovu prošlost i otkrivaju njegovu izvanrednu moć sposobnosti za izvođenje nezamislivih djela. U serijalu naziva Ghost of Sparta (2010.) prikazana je scena atenskog vojnika koji ide do tih ekstrema da se zaključava u kavezu od straha od Kratosa, radije birajući zatvor nego smrt i tvrdeći: "Znam tko si, Spartanče! Znam što si učinio. Radije ću umrijeti nego biti spašen od tebe. Duh Sparte! Drži se podalje od mene!" Autor dalje razrađuje Kratosovu nasilnost koja je u igri prikazana na raskošan i osebujan način. Argumentira popularnost igre kroz impresivnost i sposobnost Kratosove borbe, način na koji vrlo lako poražava najveća čudovišta grčke mitologije. Najokrutnija je ironija koju Kratos mora podnijeti u ovom serijalu kada biva nagrađen i pozvan na Olimp kao novi bog rata. Istovremeno mora podnijeti silne ratove od kojih se htio odmaknuti i biti u istoj hijerarhiji s bogovima koje je htio uništiti. Ovaj poredak čini ga ogorčenim te počinje provoditi planove smaknuća Zeusa. Ovdje God of War koristi uobičajenu temu u grčkom mitu i drami – temu očinstva. U grčkom mitu ubojstvo oca značilo je više od samog čina, predstavljalo je skidanje okova tradicije i uspostavu novog poretka. Stoga autor zaključuje da svrgavanje Zeusa nije samo obična osveta, već preuzimanje kontrole vlastite sudbine.

5. Assassin's Creed

Nakon analize videoigre God of War, dalje u radu bavit ću se istraživanjem druge najpoznatije mitološke igrice – Assassin's Creed. Navedena igrice, koja je debitirala 30.11. 2007. godine, vrlo brzo postaje najpoznatija videoigrice s temeljem u mitologiji.

Prema radu Seif El-Nasr et al., (2008), radnja igre razvija se u dvije paralelne priče. Prva se priča događa 2012. godine, a igrač preuzima ulogu konobara po imenu Desmond Miles. Desmond je otet i doveden u istraživački laboratorij gdje je držan kao zatvorenik pod nadzorom dva istraživača koji rade na Animus projektu. Ti istraživači tragaju za informacijama koje bi ukazivale na mjesto gdje se nalazi komadić artefakta poznatog kao Eden koji se smatra odgovornim za masovnu hipnozu. Oni su otkrili vezu između Edena i članova kulta Assassina iz 12. stoljeća. Korištenjem Animusa, mogu izvući sjećanja zakodirana u DNK subjekta, omogućavajući im da izvade sjećanja potomaka članova kulta Assassina. Desmond je izabran jer je potomak Altaira za kojeg se vjeruje da je bio član kulta Assassina.

Drugi zaplet odvija se u 1191. godini, u vremenu sukoba, rata i nemira, što stvara zanimljivu dramaturšku strukturu igre. Ova radnja počinje s Altairom (likom kojeg igrač kontrolira) koji ne uspijeva izvršiti atentat na Roberta IV de Sablea, vođu vitezova templara. Al-Mualim (arapska riječ koja znači 'učitelj'), vođa Assassina, oduzima Altairu čin i moć, ali mu pruža priliku da se iskupi tako što će pronaći i ubiti devet moćnih figura. Igrač zatim preuzima ulogu Altaira i koristi različite tehnike skrivanja kako bi ubio tih devet moćnih figura.

Igra završava kada Desmond nasljeđuje Altairove sposobnosti, uključujući Orlov vid. U tom trenutku u igri Desmond putem Orlovog vida vidi nekoliko poruka napisanih na zidovima svoje sobe - poruke koje se odnose na biblijske odlomke i referencu na datum 21. prosinca 2012. godine, kada templari planiraju lansirati tajanstveni satelit koji tvrde da će zauvijek okončati rat.

Priča iza igre Assassin's Creed vuče svoje korijene iz mita o Hashashinu. *Hashashin* je arapski izraz koji znači 'korisnici hašiša', opojne droge koja potječe s Bliskog istoka. Priča seže unatrag do Hassana ben Al-Sabbaha koji se smatrao Velikim Majstorom Reda Assassina. Odrastao je u Rayyu, starom gradu nekoliko kilometara južno od današnjeg Tehrana. Osnivanje Reda Assassina potaknuto je kombinacijom političkih i religijskih čimbenika. Razvojni tim Assassin's Creed bio je svjestan ove povijesne priče, iako su događaji prikazani u igri potpuno fiktionalni, kao što je već opisano. (Daftary, 1994, navedeno u radu Seif El-Nasr et al., 2008).

5.1. Kronološki redosljed

Trenutno postoji dvanaest nastavaka Assassin's Creed igre, te je najavljen i trinaesti. Prema kronološkom redosljedu izlaska igara to bi izgledalo ovako:

1. Assassin's Creed (2007.)
2. Assassin's Creed II (2009.)
3. Assassin's Creed: Brotherhood (2010.)
4. Assassin's Creed: Revelations (2011.)
5. Assassin's Creed III (2012.)
6. Assassin's Creed IV: Black Flag (2013.)
7. Assassin's Creed: Rogue (2014.)
8. Assassin's Creed: Unity (2014.)
9. Assassin's Creed: Syndicate (2015.)
10. Assassin's Creed: Origins (2017.)
11. Assassin's Creed: Odyssey (2018.)
12. Assassin's Creed: Valhalla (2021.)

U svakom dijelu isprepliću se različite mitologije od kojih su najzastupljenije nordijska, grčka, biblijska i egipatska. (Hale, 2023).



Slika SEQ Slika * ARABIC 6. - prikaz glavnog lika Altaira

5.2. Utjecaj mitologije

Assassin's Creed, kao i mnoge druge igre, temelji se na mitologiji. Međutim, franšiza dodaje uzbudljiv preokret mitologiji i pretvara je u znanstvenu fantastiku. Taj preokret mitovima i legendama daje futuristički ton, čineći igru još zanimljivijom i fascinantnijom.

Kao što je analizirano u radu Martin – Penã (2022), prvi trag koji nam se predstavlja nalazi se na samom početku franšize. Prvo, početna scena smetnja je sjećanja i računalnih buka. Nadalje, možemo primijetiti da je glazba sama po sebi mješavina religioznih zvukova i pjevanja, dok ima statičke rezove, kao da je neka vrsta matrice. Ovdje imamo prvi trag koji govori da ovo nije tipična igra temeljena na povijesti. Potvrda uskoro slijedi jer čujemo misteriozni glas koji nas vodi kroz zamagljeni početak.

U serijalu Assassin's Creed, Isu ili prva civilizacija predstavljaju humanoidne pretke ljudske vrste. Oni su iznimno napredni u tehnologiji i stvorili su ljude kao svoje poslušne sluge. Međutim, dvoje "hibrida" po imenu Adam i Eva (biblijska konotacija), koji su rođeni imuni na oružje svojih gospodara, pokrenuli su pobunu kako bi oslobodili čovječanstvo od ropstva. Iako im to nije bilo lako, jer ih je katastrofa skoro potpuno uništila, zajedno s gotovo svim živim bićima, i Isuima i ljudima na Zemlji. Unatoč izumiranju, Isu su ostali tajanstveni za ljude i postali su predmetom mitologije, doživljavani kao božanski likovi.

Assassin's Creed je nadalje proširio svoj opseg kako bi obuhvatio i druge religijske mitologije, kao što su nordijski i egipatski bogovi. Nordijski panteon, pod vlašću Odina, predstavlja još jednu granu Isu. Ako dublje istražimo grčko-rimsku mitologiju, ime Altaira ima vrlo zanimljivo značenje. Na arapskom jeziku, Altair znači 'orao'. Ovo može izgledati kao nevažno saznanje sve dok ne uočimo da je Zeus često prikazivan u obliku orla u grčkoj mitologiji. Ako pogledamo neke činjenice o grčko-rimskim orlovima, otkrit ćemo da orao nije samo simbol Jupitera, već da se njegov ekvivalent u grčkoj mitologiji Zeus ponekad reinkarnirao u obliku orla.

Ako se usredotočimo na Altairovo prezime, što znači 'ničiji sin', postavlja se pitanje je li to referenca na činjenicu da su mu roditelji umrli u mladosti ili ukazuje na dublju vezu s Isu? Možda to ima paralelu s Jupiterovim naporima da rekonstruira čovječanstvo nakon što je zatvorio Juno. Isto tako, možemo vidjeti sličnost između Altairove odluke da ubije svog mentora kako bi se riješio zla i Jupiterovih nastojanja da obnovi red nakon zatvaranja June.

Nadalje, u radu Grace (2022), fokus je na čudovištima koja se pojavljuju te su preuzeta iz egipatske mitologije. Jedan od najizazovnijih protivnika koji se pojavljuje u glavnoj igri je ogromna zmija poznata kao Apep ili Apophis. Apep, također poznat kao "Zmija s Nila" ili "Gutač duša", predstavlja drevno egipatsko božanstvo kaosa i uništenja te je glavni neprijatelj

boga Sunca Raa. U serijalu *Assassin's Creed: Brotherhood* igrač istražuje ukradenu relikviju te dolazi u kontakt s mnogim drevnim čudovištima i duhovima faraona koji su davno preminuli. Među njima se ističu poznata imena poput Nefertiti, Ramzesa i Tutankamona, a svi oni se pojavljuju kao moćni protivnici u okviru dodatka igre.

Iz navedenih primjera vidimo da su mitološke pojave i postava *Assassin's Creed*a brojne. Ove mitološke pojave dodaju bogatstvo i kompleksnost svjetovima serijala *Assassin's Creed* te često otvaraju duboka pitanja o prirodi božanstva, povijesti i sudbini.



Slika SEQ Slika * ARABIC 7. - tri nastavka koja u cijelosti oživljavaju mitologiju

ZAKLJUČAK

Ovaj rad istražio je dublje motive i povezanosti između videoigara i mitologije te pokazao kako su se mitovi pretvorili u ključni element mnogih videoigara. Mitološki svjetovi u videoigramama postali su izuzetno popularni jer omogućuju igračima da istraže fantastične svjetove bogova, heroja i čudovišta. Ovi svjetovi često sadrže elemente stvarnih mitologija (grčka, nordijska i biblijska kao najčešće rekreirane), ali ih prilagođavaju suvremenom okruženju stvarajući nove i uzbudljive svjetove za istraživanje.

Serijal God of War predstavlja izvanredan primjer kako se mitologija može iskoristiti za stvaranje bogatih i dubokih priča u svijetu videoigara. Kroz svoje tumačenje grčke mitologije franšiza je uspjela donijeti klasične priče iz antičkog svijeta u suvremeni kontekst. Mitološki elementi u igri nisu samo ukras; oni su duboko ukorijenjeni u priči i likovima, čineći serijal God of War jednim od najupečatljivijih spojeva mitologije i videoigara.

Nadalje u radu analiziran je utjecaj mitologije na Assassin's Creed koji je također uspješno spojio povijest i mitologiju kako bi stvorio intrigantan i složen svijet za igrače. Kroz svoje različite igre i ekspanzije franšiza je istražila različite vremenske periode i kulture uključujući antički Egipat, Grčku, te brojne druge.

U konačnici, kroz ovaj zanimljiv spoj mitologije i tehnologije, videoigre otvaraju nova vrata za kreativnost i izražavanje. Igrači mogu doživjeti mitologiju na potpuno nov način postajući aktivni sudionici u pričama koje su oblikovale svijet. Naposljetku zaključujemo da mitologija i videoigre zajedno stvaraju jedinstveno iskustvo koje spaja prošlost i budućnost zabave.

LITERATURA

Smithsonian American Art Museum (2012). *The Art of Video Games: Interview with Henry Jenkins*.

https://www.youtube.com/watch?v=cBOhtr1vTk0&ab_channel=SmithsonianAmericanArtMuseum

Campbell, J. (1960). *The Masks of God: Primitive mythology*. London: Secker & Warburg Ltd.

Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Campbell, J. and Moyers, B. (1991). *The Power of Myth*. Anchor.

Cassar, R. (2013). Analysing God of War: A Hero's Journey. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 7(1), pp.81–99. doi:<https://doi.org/10.7557/23.6149>

Castronova, E. (2017). *Why Do Games Have Gods?* Words and Games. <https://edwardcastronova.com/portfolio/why-do-games-have-gods/>

Chodos, A. (2019). *October 1958: Physicist Invents First Video Game*. Apsphysics. <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>

Clement, J. (2023). *Top video game genres worldwide by age 2022*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/>

Dyer, R. (2022). *A brief history of video games*. www.thatspopculture.com. <https://www.thatspopculture.com/a-brief-history-of-video-games>

Galanina, E. and Salin, A. (2017). *Mythology Construction in Virtual Worlds of Video Games*.

Grace, D.M.K. (2022). *Every Assassin's Creed Monster & The Mythologies They Come From*. ScreenRant. <https://screenrant.com/assassins-creed-mythology-monsters-origins-odyssey-valhalla-bosses/>

Hale, B. (2023). *All Assassin's Creed Games in Order & Ranked* Tech Guided. <https://techguided.com/assassins-creed-game-order/>

Iovanovici, Z. (2010). *Analysis: Humanism and the Virtues of Violence and Patricide in God*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-humanism-and-the-virtues-of-violence-and-patricide-in-i-god-of-war-i->

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, N.Y.: New York University Press.

José Manuel Losada and Antonella Lipscomb (2019). *Myth and Audiovisual Creation*. Berlín: Logos Verlag, Imp.

Kent, S. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press, New York.

Martin-Pena, P. (2022). *Assassin's Creed's mythology: the Twist History Needed*. [online] Keen Gamer. <https://screenrant.com/assassins-creed-mythology-monsters-origins-odyssey-valhalla-bosses/>

Newman, J. (2004). *Videogames*. London ; New York: Routledge.

Nikolić, F. (2018). *Povijest God of War serijala: od Grčke do Nordijske mitologije*. IGN Adria. <https://adria.ign.com/god-of-war-ps4/19786/feature/povijest-god-of-war-serijala-od-grcke-do-nordijske-mitologije>

Overmars, M. (2012). High Quality Navigation in Computer Games. *Science of Computer Programming*, 67(1), pp.91–104. doi:<https://doi.org/10.1016/j.scico.2006.06.008>.

Philippe Fuchs, Guillaume Moreau and Pascal Guitton (2011). *Virtual reality : concepts and technologies*. Boca Raton Crc Press.

Seif El-Nasr, M., Al-Saati, M., Niedenthal, S. and Milam, D. (2008). *Assassin's creed: a multi-cultural Read* .

Sherman, W.R. and Craig, A.B. (2003). *Understanding virtual reality : interface, application, and design*. San Francisco, Ca: Morgan Kaufmann.

Šuran, F. (2020). *Simbol, Mit I Lik Junaka Od Antike Do videoigara(S Posebnim Osvrtom Na Batmana Kao Junaka suvremenosti)*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.

Zackariasson, P. and Wilson, T.L. (2012). *The Video Game Industry : Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.

Zapata, J. (2023). *All God Of War Games In Order Of Release Date* www.technewstoday.com.
<https://www.technewstoday.com/god-of-war-games-in-order/>

PRILOZI

Popis slika

Slika 1. Prikaz igre Tennis for Two iz 1958. godine **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://m.media->

[amazon.com/images/M/MV5BY2Y1OGY0MDYtNDM0My00MWEyLTg5YzMtMzhhNzNiYmFhZDczXkEyXkFqcGdeQXVyNzg5OTk2OA@@._V1_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BY2Y1OGY0MDYtNDM0My00MWEyLTg5YzMtMzhhNzNiYmFhZDczXkEyXkFqcGdeQXVyNzg5OTk2OA@@._V1_.jpg)

Slika 2. Prikaz računalne igre Spacewar! iz 1962. godine **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Spacewar1.png>

Slika 3. - prikaz junaka u borbi sa zmijom (video igra Conan) **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://img.goodfon.com/wallpaper/big/2/f9/konan-varvar-dvuruchnyy-mech.jpg>

Slika 4. - Lik grčkog boga Zeusa u video igri God Of War **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://e1.pxfuel.com/desktop-wallpaper/11/180/desktop-wallpaper-zipper->

[lightning-god-of-thunder-zeus-thundergod-zeus-the-thunderer-olympic-god-section-](https://e1.pxfuel.com/desktop-wallpaper/11/180/desktop-wallpaper-zipper-lightning-god-of-thunder-zeus-thundergod-zeus-the-thunderer-olympic-god-section-)

[%D1%84%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-zeus-god-of-war.jpg](https://e1.pxfuel.com/desktop-wallpaper/11/180/desktop-wallpaper-zipper-lightning-god-of-thunder-zeus-thundergod-zeus-the-thunderer-olympic-god-section-%D1%84%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-zeus-god-of-war.jpg)

[D0%B0-zeus-god-of-war.jpg](https://e1.pxfuel.com/desktop-wallpaper/11/180/desktop-wallpaper-zipper-lightning-god-of-thunder-zeus-thundergod-zeus-the-thunderer-olympic-god-section-%D1%84%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-zeus-god-of-war.jpg)

Slika 5. - Naslovnica prve God of War igrice (2005.) **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://cdn.vox->

[cdn.com/thumbor/1ZYVMlOfLbZsA6GqBPWmXpsdlPc=/1400x1400/filters:format\(jpeg\)/cd](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/1ZYVMlOfLbZsA6GqBPWmXpsdlPc=/1400x1400/filters:format(jpeg)/cdn.vox-)

[n.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/10692939/687474703a2f2f692e696d6775722e636f6d2f476c537665734d2e6a7067.jpg](https://cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/10692939/687474703a2f2f692e696d6775722e636f6d2f476c537665734d2e6a7067.jpg)

Slika 6. - prikaz glavnog lika Altaira **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s : <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/11/5->

Reasons-Why-Altair-Is-The-Best-Assassin-5-Why-Its-Ezio-header.jpg

Slika 7. - Tri nastavka koja u cijelosti oživljavaju mitologiju **Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.**

Preuzeto s:

<https://image.api.playstation.com/vulcan/ap/rnd/202011/1020/YqhAg85Ofrl3rwkFmzMDKnZl.jpg>