Politička korektnost u videoigrama

Horvat, Dorotea

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:454758

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT

SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ

SMJER MEDIJSKA KULTURA

DOROTEA HORVAT

POLITIČKA KOREKTNOST U VIDEOIGRAMA

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

doc.dr.sc. IVICA ŠOLA

Osijek, 2020.

SAŽETAK

Politička korektnost ili politička ispravnost višestruki je fenomen, nema univerzalnu definiciju, no najčešće se koristi u svrhu reduciranja omalovažavajućih i uvredljivih riječi temeljenih na određenim značajkama poput rase, seksualne orijentacije, spola, roda, itd. Međutim, unatoč tome što je prvotno započela kao dobra ideja, za neke je ljude počela označavati totalitarizam i cenzuru nad slobodom govora i izražavanja tako se umećući i u različite tipove umjetnosti – u ovome slučaju u videoigre. Cilj je prikazati šaroliku definiciju političke korektnosti te njezin utjecaj na ponašanje skupina, upotrebu jezika, s naglaskom na umjetnost videoigara i njihov *gameplay*. Isto tako, rad propitkuje ulogu i svrhu političke korektnosti kako u umjetnosti tako i u samim videoigrama.

Ključne riječi: *politička korektnost, umjetnost, videoigre, jezik*

ABSTRACT

Political correctness is a multiple and wide phenomenon, it is not marked by an universal definition, but its usual purpose is reducing demeaning and insulting words based on certain features such as race, sexual orientation, gender, etc. However, despite this term began as a good idea, some people think it's just another way of promoting totalitarianism and censorhip over freedom of speech and expression thus interfering different types of art – in this case video games. Goal of this graduate thesis is to depict variegated definition of political correctness and its influence on group behaviour, usage of language, emphasis on art of video games and their gameplay. Also, this thesis questions the role and purpose of political correctness both in art and video games themselves.

Key words: *political corrrectness, art, video games, language*

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O ČESTITOSTI

kojom ja, Dorotea Horvat, potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom *Politička korektnost u videoigrama* te mentorstvom doc.dr.sc. Ivice Šole rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 3. 9. 2020.

Potpis:

Horvat, D.

SADRŽAJ:

1. UVOD 1
2. OSNOVNI POJMOVI ZA SHVAĆANJE (DANAŠNJE) POLITIČKE KOREKTNOSTI 2
   2.1. Moralni i kulturni relativizam 3
   2.2. Kulturni marksizam 5
3. O POLITIČKOJ KOREKTNOSTI 7
   3.1. Dvije oporbe 10
4. UPORABA JEZIKA I NJEGOVA VAŽNOST 14
5. UMJETNOST I VIDEOIGRE 18
6. POLITIČKA KOREKTNOST U VIDEOIGRAMA – PRIMJERI 22
   6.1. *Tomb Raider* 22
   6.2. *Six Days in Fallujah* 24
   6.3. *Wolfenstein* 25
   6.4. *Battlefield I i V* 27
   6.5. *Blizzard* i *Overwatch* 30
   6.6. *Assassin's Creed* 34
   6.7. Kud idu videoigre – BAFTA 36
7. ISTRAŽIVANJE – INTERVJU S *GAMERIMA* 40
   7.1. Tina Škrljac 40
   7.2. Bea Mihaljević 43
   7.3. Daniel Sedlar 44
   7.4. Ante Kolobarić 46
   7.5. Viktor Benkotić 48
8. RASPRAVA 51
9. ZAKLJUČAK 53
10. LITERATURA 55
11. PRILOZI 60

1. UVOD

Politička ispravnost ili politička korektnost kišobranski je termin te nema univerzalnu definiciju, no najčešće se koristi u svrhu modifikacije ponašanja, jezika i stava prema osobama s određenim značajkama kao što su religija, seksualna orijentacija, rasa, rod, spol, itd. Dok neki smatraju kako ta ideja ima dobre smjernice te da vodi ka boljem društvu i jednakosti, za druge ona je samo jedan od oblika cenzure i diktature koji stvara još veću segregaciju. Smatra se kako politička korektnost želi imati vlast nad slobodom govora i izražavanja, a umeće se i u umjetničke krugove tako utječući na autorovo pravo stvaranja.

Stoga, ovaj će se rad pozabaviti poviješću, odnosno razlozima nastanka političke korektnosti, njezinim raznovrsnim definicijama, utjecajem te drugim pojmovima povezanima sa shvaćanjem političke korektnosti kao što su teror kajanja, moralni i kulturni relativizam i kulturni marksizam. Isto tako, stavit će se naglasak i na pitanje jezika i njegovu upotrebu te kako funkcionira u odnosu sa centrima moći. Nadalje, jedno od poglavlja fokusirano je na određivanje značenja umjetnosti s posebnim osvrtom na stvaralaštvo videoigara koje će, zatim, zauzeti središte nadolazećeg poglavlja, a bavit će se politički nekorektnim videoigrama, odnosno onim igrama koje su morale promijeniti svoju prvotnu bit kako bi zadovoljile nametnute kriterije. Nakon što se predstave primjeri politički nekorektnih videoigara, iznijet će se kratko istraživanje napravljeno u obliku intervjua s nekoliko *gamera* i njihovim stajalištem o (ne)potrebnom umetanju novih pravila u tu kategoriju umjetnosti. Zaključno, iznijet će se kratak sažetak cijeloga rada te autoričino mišljenje o navedenoj temi.

2. OSNOVNI POJMOVI ZA SHVAĆANJE (DANAŠNJE) POLITIČKE KOREKTNOSTI

Češki političar i književnik Vaclav Havel je 1978. godine u eseju pod naslovom *Snaga bespomoćnih* pisao o dobu kada je čovječanstvo u stanju krize, kada su ljudi otuđeni i iskorijenjeni te gube osjećaj o značenju svijeta – tada ideologija dobiva određenu hipnotičku privlačnost. Sve što treba učiniti jest ju prihvatiti i odjednom sve postaje jasno, život poprima novo značenje, a sva neodgovorena pitanja, usamljenost i tjeskoba nestaju. No, kako piše Havel, cijena je odricanje vlastitog razuma, savjesti i odgovornosti, a bitan je aspekt te ideologije povjeravanje razuma i savjesti višoj instanci. Govor ideologije postupno se pretvara u svijet pojava, puki ritual, a oblikovan jezik biva lišen semantičkog doticaja sa stvarnošću te se pretvara u sustav obrednih znakova koji zamjenjuju stvarnost sa pseudostvarnošću. Iako se Havelovo razmišljanje odnosilo na razdoblje komunizma, ono je i dalje relevantno (usp. Cerovac, 2017).

Od kraja Drugog svjetskog rata Europu je mučila potreba da se pokaje. Zbog razmišljanja o svojim prošlim zločinima (ropstvo, imperijalizam, fašizam, komunizam), Europa dolazi do zaključka da svoju povijest vidi kao niz ubojstava i nasilja koji je doživio vrhunac u dva globalna sukoba. Prosječan Europljanin, bio muškarac ili žena, izuzetno je osjetljivo biće, uvijek spremno sažaliti svjetske tuge te preuzeti odgovornost za njih. Oni rođeni nakon Drugog svjetskog rata prožeti su sigurnošću da pripadaju talogu čovječanstva, odvratnoj civilizaciji koja je stoljećima dominirala i pljačkala veći dio svijeta u ime superiornosti bijeloga čovjeka. Europljani sebe vide kao bolesnog čovjeka planeta Zemlje čija kuga uzrokuje svaki problem u zapadnjačkom svijetu[1]. Kada je bijelac zakoračio u Aziju, Afriku ili Ameriku, uslijedili su smrt, kaos i razaranje. Europljani od rođenja nose stigmu – bijelac je sijao tugu i propast gdje god je otišao. Njegova blijeda koža upozorava na njegovu moralnu manjkavost (usp. Pipes, 2010).

Od konkvistadorskog razdoblja Europa je usavršavala umjetnost spajanja napretka i okrutnosti. Međutim, civilizacija odgovorna za najveća zvjerstva ne može sebe shvatiti samo u smislu krivnje. Sada živi i na samoodricanju, kao da je trajno zadužena za siromašne, za doseljenike,

[1] http://onlinerjecnik.com/rjecnik/strane-rijeci/ojkofobija – riječ ojkofobija, grč. *oikos* (kuća), *fobos* (strah); med. strah od kuće, od vlastitoga doma.

za obnavljanje onoga što je uzimala od početka. Taj se val kajanja[2] širi kao epidemija. No najgori neprijatelj Europe jest ona sama, s pokajničkim pogledom na prošlost i nagrizajućom krivicom koja dovodi do paralize. Stoga, postavlja se pitanje: Kako Europa može očekivati da ju se poštuje ako ona samu sebe ne poštuje? (usp. Bruckner, 2010)

2.1. Moralni i kulturni relativizam

Definiranje pojma moralnog relativizma[3] započinje trima tezama koje daju odgovor na pitanje o tome koliko ispravnih morala ima. Ako je odgovor da postoji samo jedan ispravan moral, riječ je o tezi koja se naziva *moralni apsolutizam*. Teza prema kojoj ne postoji niti jedan ispravan moral naziva se *moralni nihilizam*. Ako je odgovor na pitanje koliko ispravnih morala ima taj da postoji više nego jedan ispravan, riječ je o *moralnom relativizmu*. Moralna ispravnost varira u odnosu na društva i nema univerzalno valjanih standarda. Kao osnovnu motivaciju za prihvaćanje relativizma uzima se različitost običaja različitih društava. Pregledom različitih društava i njihovih moralnih kodova uviđa se da moralni kod civilizacije kojoj se pripada nije jedini i da su stoga svi postojeći moralni kodovi dobri. Zbog toga ih se ne može osuđivati (usp. Lubina, 2017: 2).

Moralni relativizam nastaje kao reakcija na apsolutizam i stoga se najbolje vidi u usporedbi s njim. Za razliku od apsolutista, relativizam nalaže da ispravnost sudova ovisi o tome tko ih, kad i gdje izgovara. Iz takve teze, u konjunkciji s propozicijom prema kojoj svatko treba činiti sve i samo ono što je ispravno, dobiva se propozicija koja glasi: *Svatko treba činiti sve ono i samo ono što je u skladu s moralnim kodom grupe kojoj pripada* ILI *Svatko treba slijediti pravila grupe kojoj pripada* (usp. Lubina, 2017: 4). Dakle, ako je relativizam istinit, nema apsolutnog standarda prema kojemu bi se, primjerice, mogla osuđivati masovna ubojstva – sve je prihvatljivo. Taj nedostatak standarda kojeg promiče moralni relativizam izaziva potrebu za njegovim pobijanjem. Protivnicima moralnog relativizma izbjegavanje osuđivanja užasnih

[2] S druge strane, Bruckner objašnjava: *Ovo je očinstvo grižnje sasvjesti – gledati sebe kao nevaljale kraljeve još je uvijek način držanja pozicije na vrhu povijesti. Predodžba da je Zapad Velika Sotona hrani njegov egoizam.*

[3] Prema Rogeru Scrutonu, moralni je relativist, laički rečeno, netko tko vjeruje da je moralni sud izraz subjektivnog mišljenja pojedine osobe i da ga se ne može procijeniti ni iz jedne druge pozicije osim njezine. Znači, svaki je sud relativan u odnosu na interese i pozicije osobe koji ga donosi pa na kraju nema pozicije izvan pojedinca s koje ga se može suditi.

događaja u drugim kulturama daje motivaciju za ukazivanje na to da relativizam time podržava užasne događaje u drugim kulturama.

Ni same zapadne države nisu izuzete od unutarnjih moralnih neslaganja. Levy kao primjere takvog suprotstavljanja navodi pitanje pobačaja, znanstvenih pokusa na životinjama i poligamije. Kao reakciju relativista na takve primjere navodi da se, kao kod slučajeva pokolja i obrezivanja djevojčica, ne može zauzeti neutralan stav. Moralni se stav ne može izbjeći – poligamija i pobačaj mogu biti ili dopušteni ili zabranjeni, zlostavljanje životinja može se ili prihvatiti ili zabraniti. Relativizam se, ističe Levy, često opravdava tolerancijom[4]. Ako vjernici toleriraju druge religije ne pozivajući na promoviranje samo svoje religije, takvu tolerantnost treba pokazati i prema drugim moralnim standardima (Lubina, 2017: 8). Prema Levyju, moralni relativizam onemogućava nužnu kritiku kršenja ljudskih prava te da suđenje o drugim kulturama nije prvi korak na putu do genocida, nego je riječ o nužnom uvjetu za pružanje pomoći žrtvama nepravde. Taj se zaključak može povezati i s pojmom kulturnog relativizma[5] – reći da je nešto dobro ili loše zato što (ni)je u skladu s običajima, nije dobra interpretacija. U svakome društvu postoji opcija reforme ili unapređivanja običaja.

Unatoč tome što postoje različite vrste relativizma – epistemološki, moralni, kulturni, kognitivni – svi ti relativizmi imaju dvije zajedničke značajke:

1. Oni tvrde da određena stvar, poput moralnih vrijednosti, znanja ili značenja, vrijedi drugačije u odnosu na određeni okvir (individualni subjekt, kultura, razdoblje, jezik).

2. Negiraju da je bilo koje stajalište ono jedinstveno i privilegirano nad ostalim stajalištima.

Dok postmodernisti i poststrukturalisti slave kulturni relativizam, moralni konzervativci na njega gledaju negativno – oni kulturni relativizam vide kao rušenje moralne obveze;

[4] Tolerancija zapravo znači nešto sasvim suprotno – tolerancija znači prihvaćanje onoga što pojedinac ne odobrava ili prihvaća ono s čime se ne slaže. Tradicija tolerancije u Engleskoj, koja je izrasla iz 17.st., bila je rješenje radikalnoga konflika. Voljeti grijeh i ne smatrati ga grijehom.

[5] Kulturni relativizam odnosi se na to da se kulturu ne osuđuje prema vlastitim standardima onoga što je ispravno ili pogrešno, čudno ili normalno. Taj pristup kreiran je kako bi se izbjeglo osuđivanje različitih kultura od vlastite. Postoje dvije različite kategorije kulturnog relativizma – apsolutni i kritički. Apsolutni relativizam govori o tome da sve što se dogodi unutar neke kulture ne smije biti ispitivano izvan njihova konteksta, odnosno niti jedna druga kultura ne može kritizirati njihovu tradiciju i običaje, dok kritički relativizam stvara pitanja i razmišljanja o kulturnim praksama s obzirom na to tko ih prihvaća i zašto.

transformacija znanstvenoga poduhvata u slučajni niz besmislenih, subjektivnih odluka i izbora koji označava kraj sudjelovanja u građanskim poslovima (usp. Lubina, 2017: 10).

Središnja ideja relativističkog pristupa jest da su moralne vrijednosti ljudski konstrukti, a ne rezultanta transcendentne istine. Položaj moralnog relativizma u filozofiji govori da moral i/li etika ne odražavaju apsolutne ili univerzalne moralne istine. Univerzalne vrijednosti su nadindividualne – duhovne vrijednosti. Međutim, te nadvremenske vrijednosti ne mogu se iskustveno spoznati (a priori). Postmoderno doba, koje se nekritički slavi kao vrijeme u kojemu su sve veće mogućnosti kreiranja čovjekovih sloboda, postaje vrijeme porobljavanja čovjeka u kojemu se gube potrebe za pripadanjem, (samo)poštovanjem i ljubavlju (Miliša, Tolić, 2009: 145).

2.2. Kulturni marksizam

Pojam *kulturni marksizam* u zadnje se vrijeme koristi u pejorativnom kontekstu protiv mladih ljevičara i ideologa ratnika društvene pravde[6]. Izvorna marksistička teorija povijesti sastojala se od nekoliko pretpostavki – prvi je da se povijest bilo kojeg društva može podijeliti u tri epohe: antičko, feudalno i kapitalističko društvo. Marxova teorija, također, sadrži nevidljivu pokretačku silu nazvanu *materijalna sila proizvodnje* koja je ovisila o epohi – u feudalno je doba to bila zemlja, dok su u kapitalističkom društvu to tvornice ili kapitalna dobra. To dovodi do drugog elementa – klasne svijesti. Marx je vjerovao da svaka društvena epoha sadrži unutarnja proturječja koja će, zatim, podijeliti društvo na različite klase. U feudalnom razdoblju to su bili kmet i posjednik, a pod kapitalizmom proletarijat i buržoazija. Unutarnja proturječja dovela bi do sukoba između klasa – klasne borbe – te bi na kraju niža klasa svrgnula društvo i povela ga ka sljedećoj fazi. To je tzv. Marxova poznata *analiza klase*. Treći i zadnji važan element jest determinirana teorija gdje Marx zaključuje kako je pomak društva s jedne etape na drugu neizbježan, a ta neizbježnost dovodi do četvrte i posljednje epohe koja bi dovela do svrgavanja proletarijata. Ta je posljednja faza bila socijalizam[7] (usp. Calton, 2018). Kulturni marksizam postao je kulturna grana globalizma. Ogromni utjecaj te ideologije na zapadnu kulturu nije moguće umanjiti ili zanemariti. Ta je teorija učinkovito srušila društvene strukture

[6] SJW – *social justice warriors*.

[7] Marx nije pravio razliku između socijalizma i komunizma, a tu su izmjenu njegove teorije povijesti napravili Vladimir Lenjin i Josif Staljin.

propagirajući kulturnu perverziju – stvorila je društvo rasno mješovitog, ali i izuzetno politički podijeljenog, seksualno promiskuitetnog, ravnodušnog i bizarnog obilježja.

Termin kulturnog marksizma, u suvremenoj uporabi, odnosi se na antisemitsku teoriju zavjere koja tvrdi da je Frankfurtska škola dio kontinuiranog akademskog i intelektualnog napora da se potkopa i uništi zapadnjačka kultura. Kulturni marksisti nagone društvo u moralnu krizu identiteta pomoću lažnih standarda licemjerne etike. Cilj više nije diktatura proletarijata, već diktatura političke korektnosti čiji je vrhovni autoritet u rukama kulturnih marksista. Kao nova klasa svećenika, čuvari nove ortodoksije upravljaju institucijama čija se moć pokušava proširiti na sve dijelove društva. Moralno uništenje pojedinca nužan je korak za postizanje konačne pobjede (usp. Mueller, 2018).

Revolucionarni zadatak izvrtanja tradicionalnog društva odavno je poznat kao kulturni marksizam, no taj je koncept cenzurirala ljevica te su i *mainstream* mediji potpali pod režim. Ako se putem interneta pretražuje navedeni pojam, politički senzibiliziran algoritam daje niz definicija o pojmu kao desničarskoj antisemitskoj teoriji zavjere (Kurten i McCrae, 2019). Treba imati na umu da cilj nije bio oslobađanje žena i crnaca, nego sredstvo za marksiste; upotrijebili su ih kako bi fragmentirali društvo putem taktike razdvajanja i osvajanja. Krajnja je svrha uništenje zapadne bijele civilizacije, provođenje svjetske revolucije te nametanje svjetske vlade.

Raspad moralnog poretka koji su uveli kulturni marksisti doveo je do izmijenjene percepije bijele rase. Njezina vrijednost općenito – a naročito zapadnih ljudi – umanjena je, dok je vrijednost svih ostalih rasa porasla. To je postignuto umnom propagandom, posebice putem školskih udžbenika i medija. Kulturni su marksisti proširili tvrdnju kako su zapadnjaci krivi za sve svjetske nevolje, uključujući rat, ropstvo, rasizam, seksizam, homofobiju, ksenofobiju te represiju nižih slojeva. Pobudili su osjećaj sažaljenja i suosjećanja za određene *žrtve* u nižim slojevima istodobno demonizirajući bijelce. Važno je zapamtiti da svrha komunizma/marksizma nije dijeljenje bogatstva – važno je usredotočiti svu vlast u ruke nekolicine pojedinaca te stvoriti društvo u kojemu mogu živjeti u raskoši, dok ostali žive u siromaštvu ili kao srednji sloj (Anonymous 1, 2019).

3. O POLITIČKOJ KOREKTNOSTI

Merriam-Webster definira političku korektnost u skladu s uvjerenjem uklanjanja jezika i postupaka koji imaju uvredljiv naglasak. Encyclopedia Brittanica određuje taj termin kao jezik s najmanje prekršaja, odnosno omalovažavajućih znakova, posebice prema grupama ljudi koji su obilježeni rasom, spolom, kulturom ili seksualnom orijentacijom. Pošto društvo postaje sve više raznoliko i multikulturalno, taj je termin trebao predstavljati polazište građanskog dijaloga. Međutim, politička se korektnost često izjednačava s *liberalnom preosjetljivošću* ili, još negativnije, kao *oružje protiv suprotstavljenih ideja*. Politička korektnost redovito je prisutan pojam u političkom leksikonu suvremenoga Zapada. Iako je njegovo točno definiranje sporno, prema Oxfordskom rječniku novih riječi on označava sukladnost s liberalnim i radikalnim mišljenjima o društvenim pitanjima, a karakterizira zagovaranje određenih stavova te odbijanje jezika i ponašanja koji se smatraju diskriminirajućim ili uvredljivim. Politička korektnost naglašava snažnu uključivu poziciju prema kojoj pojedinci zahtijevaju moralnu ravnopravnost u svim aspektima života bez obzira na vjeru, rasu, starost, etničku pripadnost, rod ili spol. Da bi takvo mišljenje zaživjelo, zagovornici zahtijevaju ograničavanje slobode govora raznim kodeksima i zakonima protiv diskriminacije (usp. Dzenis i Faria, 2019: 101-102).

Politička se korektnost gleda i kao jezik čija je namjera pružiti što manje uvredljivih i omalovažavajućih znakova u komunikaciji, posebice u opisivanju skupina koje su identificirane po rasi, spolu, kulturi ili seksualnoj orijentaciji. Osobe koje se protive političkoj korektnosti smatraju kako je to samo jedan od načina cenzuriranja govora i slobode izražavanja. Jedan od rezultata političke korektnosti jest brisanje originalnog i iskrenog diskursa uz dvostruke standarde i postupno ušutkavanje građana (usp. Fernández, 2019).

Današnja se kultura političke korektnosti ne može definirati samo kao akademski fenomen. Politička je korektnost stil politike u kojoj radikalniji članovi ljevice pokušavaju regulirati politički diskurs definirajući suprotstavljena stajališta kao puna predrasuda i nezakonita. Prije dva desetljeća jedine su zajednice unutar kojih je ljevica mogla vršiti ideologijsku kontrolu bile unutar akademskog kruga te je tako utjecala na intelektualni život. Današnja politička korektnost procvjetala je ponajviše zbog društvenih medija uživajući u ogromnom kulturnom dosegu. Politička korektnost nije opredjeljenje za društvenu jednakost koliko sustav ljevičarske ideološke represije – ne samo da nije oblik liberalizma, ona je njegova antiteza (usp. Chait, 2015).

Politička korektnost poprima kulturni i politički značaj u zapadnim zemljama 1980ih godina. Bez posjedovanja zajedničke definicije, politički komentatori i akademici (prije svega humanističkih znanosti) prepiru se oko njezinih društvenih vrijednosti i prednosti. Najčešći argument njezinih zagovaratelja jest da ona sprječava diskriminaciju povijesno ugroženih skupina te da ima funkciju zaštite društvenog dobra koja promiče poštenje i jednakost. S druge se strane tvrdi kako politička korektnost potencijalno smanjuje slobodno izražavanje time potkopavajući znanost i demokraciju. Politička je korektnost višestruki fenomen koji uključuje: političku raspravu o diskriminaciji te kako se najbolje nositi s njom (primjerice, rasizam, seksizam, heteroseksizam), društveni i politički identitet, zakonske propise o primjerenom i neprikladnom jeziku, osjećaj moralne zakonitosti te podržavanje politika i radnji koje uključuju raznolikost i zastupljenost društvenih grupacija (usp. Ford, 2017: 1).

Uporaba termina datira još u 1930e, u doba maoističke Kine i staljinističke Rusije. Izraz je doslovno značio *prepravljanje politike* te se i dalje upotrebljavao tijekom 1960ih od liberala, često ironično, a odnosio se na članove njihove stranke za koje se smatralo da su previše radikalni ili samopravedni. S vremenom ta je ironična uporaba termina, korištena za unutarstranačke borbe liberala, preuzeta od članova desnice, a od 1980ih, skraćenica PC[8] počela se koristiti kao pejorativ na konzervativnoj strani kako bi se *poplјuvala* nastojanja promoviranja kurikularnih reformi i kodeksa govora na sveučilištima (usp. Ford, 2017: 3).

Politička je korektnost bila i dalje ostaje problem o kojem se, prije svega, raspravlja na sveučilištima. Devedesetih godina prošloga stoljeća sveučilišni su kampusi bili krcati diskusijama o tome kako bi visoko obrazovanje trebalo izgledati, a te su debate često uključivale razgovor o političkoj korektnosti. Nekoliko popularnih knjiga[9] ističu kako su oni obrazovani u šezdesetim godinama prošloga stoljeća postali ljevičarsko nastavničko osoblje te da su oni odgovorni za stvaranje opasnog politički korektnog ozračja na sveučilištima. Isto tako, te knjige tvrde kako mnogi od tih radikalnih profesora pomoću političke korektnosti nameću promoviranje raznolikosti i zaštite marginaliziranih skupina tako gubeći vrijednost akademskih standarda i slobode (usp. Ford, 2017: 3-4).

Zatim, Ford piše kako je politička korektnost obilježena trima značajkama. Prvo, ona je strategija, funkcionalna je te donosi korist onima koji se na nju pozivaju, no to ne znači da se

[8] Eng. *political correctness*.

[9] Dinesh D'Souza: *Illiberal Education*, Allan Bloom: *The Closing of the American Mind* i Roger Kimball: *Tenured Radicals.*

savjesno koristi. Istraživanje motiviranog zaključivanja otkriva da ljudi, umjesto da objektivno interpretiraju događaje i ponašanje drugih osoba, donose zaključke koji su u skladu s njihovim očekivanjima te da se taj proces odvija automatski. Drugo, političku korektnost izvode politički akteri – oni ne moraju izravno biti uključeni u politiku, već to mogu biti i pojedinci koji promiču svoje interese. Treće, ona se koristi za poticanje ideologija o tome kakav je svijet te kakav bi trebao biti (usp. Ford, 2017: 22).

Primjenjujući pragmatično stajalište na temu, Žižek implicira da iako je politička korektnost poželjnija od rasizma, ona u konačnici označava zabludu. Žižek vjeruje kako su zagovornici političke korektnosti zarobljeni u paradoksu osporavanja pluralističkih vrijednosti za koje tvrde da promiču, dok zapravo pokušavaju utišati mišljenja koja smatraju u kontrastu njihovim vrijednostima. Nadalje, Žižek iskazuje kako politički korektni oblici komunikacije sprječavaju pojedince u ostvarivanju međusobnog kontakta te smanjuju mogućnost uspostavljanja stvarnih veza i prijateljstava (usp. Levy, 2016: 5-6). Politička korektnost proizlazi iz razumijevanja da rasizam i nejednakost postoje i da će umjesto popravljanja tih problema uljepšavanje jezika odraditi posao – kao da će izbjegavanjem besramnih šala i uvredljivih riječi nestati nečistoća stvarnosti. Žižeku politički ispravni izrazi postaju omalovažavajući jer zapravo ističu nejednakost (usp. Merelli, 2015).

Iako izraz nije postojao 1859. godine, John Stuart Mill bio je poprilično upoznat s pojmom političke korektnosti ili, kako je on to zvao, *društvenom netolerantnošću*, te je bio vrlo zabrinut zbog njezinog utjecaja na društvo. Bloom u svom članku ističe Millovo mišljenje koje glasi: *Naša društvena netolerantnost nikoga ne ubija, ne iskorjenjuje mišljenja, ali tjera ljude da svoja mišljenja preruše ili suzdržavaju od bilo kakvih aktivnih napora da se raširе. Cijena koja je plaćena za takvu vrstu intelektualnog smirivanja jest žrtva cjelokupne moralne hrabrosti ljudskog uma*. Mill smatra kako društvena stigmatizacija nepopularnog govora čini ogromnu štetu na slobodu govora (usp. Bloom, 2017: 1). Za njega, sloboda izražavanja bila je ključna za razvijanje pojedinca kao autonomnog mislioca te izjavljuje kako je u prošlosti sloboda govora najčešće bila ograničena silom zakona. Međutim, u novije vrijeme (sredinom devetnaestog stoljeća kada je Mill pisao) govor je bio učinkovitije i prodornije suzdržan kroz društvenu netolerantnost. Ono što je zapravo bilo najopasnije za suzdržavanje govora bilo je jačanje društvene stigme. Mill zaključuje kako privatni subjekti drže većinsku vlast, posebice zbog korištenja ekonomske moći te postepeno, ali učinkovito, gase slobodu govora (usp. Bloom, 2017: 3). Društvena netolerantnost revolucionarnih govora čuva *status quo*, a rezultat je mir u intelektualnom svijetu nastavljajući sva pitanja u njemu unutar istoga ritma. Laički napisano,

ljudi se slažu kako bi se slagali, a to potkopava intelektualnu i moralnu hrabrost. Oni koji se smatraju velikim i najaktivnijim intelektualcima, njih se potiče da zadrže svoje mišljenje. Shodno tome, to koči mentalni razvoj ne samo intelektualaca, već i prosječnog građanina (usp. Bloom, 2017: 4).

Moglo bi se reći kako trenutna složenost definiranja političke korektnosti proizlazi iz same njezine paradoksalne srži. S jedne strane odnosi se na uključive i dobronamjerne vrijednosti, dok s druge strane te vrijednosti dolaze skupa s nizom restriktivnih i kaznenih praksi usmjerenih na njihovo primjenjivanje. Ta je protuslovnost izražena kao *liberalna ortodoksija* ili *pozitivna diskriminacija* koja je prikazana pomoću postmodernističkih izraza isprepletenih tradicijom i liberalizmom koji čine političku korektnost (usp. Levy, 2016: 4).

3.1. Dvije oporbe

U knjizi *Political Correctness* Feldstein tvrdi da su termin političke korektnosti u javni govor uveli pripadnici američke ljevice za opisivanje osoba koje prihvaćaju rigidnu komunističku dogmu. Zatim piše, pritom se pozivajući na Herberta Kohla, da su krajem četrdesetih godina prošloga stoljeća taj izraz koristili američki socijalisti kako bi pogrdno obilježili i moralno osudili osobe koje je odanost komunističkoj partiji dovela do pristajanja uz pakt Staljina i Hitlera. Posrijedi su osobe koje odustaju od vlastitog promišljanja nekog čina i posljedica političkog djelovanja. U toj se tradiciji pojam kasnije izjednačavao s političkom podobnošću koja je tijekom staljinizma označavala pokorno i poslušničko prihvaćanje partijske linije i načela političkog, društvenog i kulturnog života što ih je određivao centralni komitet, odnosno partijski vođa. Kako pokazuje Hannah Arendt, riječ je o prihvaćanju i označavanju samo partijskog i vođina stava kao politički podobnoga, a to jest obilježje totalitarizma čija je zbiljnost samoća, a načelo šutnja. Međutim, iz samoga bi se značenja političke podobnosti teško mogao izvesti moderni pojam političke korektnosti. Engleski jezik, iz kojega pojam vuče porijeklo, za podoban rabi riječi *suitable*, *apt* ili *eligible*, a za korektan *correct* ili *straight-laced*. Sinonimima su ih učinili neokonzervativci kako bi svaki zahtjev za promjenom u političkom govoru ili ponašanju tretirali kao bespogovorno pridržavanje autoritarnih diktatura, pokreta ili pojedinaca (usp. Knežević, 2010: 34).

Politička korektnost kao desničarska agenda. Kritičari sa strane desnice optužuju svoje multikulturalističke neprijatelje da djeluju kao *policija mišljenja*, da provode orvelijansku

vladavinu netolerancije prema svima koji se s njima ne slažu tako kršeći slobodu govora u visokom obrazovanju (Mesić, 2005: 171-172). Prema Alvinu Schmidtu, izraz *politička korektnost* najprije je upotrijebila Karen de Crow 1975. godine u svom govoru u kojem je, kao predsjednica Nacionalne organizacije žena, izjavila da njezina organizacija sada kreće u *politički korektnom smjeru*. Politička je korektnost za njega nastojanje pridobivanja ljudi i njihovog prilagođavanja mišljenja i djelovanja koje promovira multikulturalizam. On drži da promicatelji političke korektnosti imaju dva temeljna cilja:

1. Nametanje multikulturalističkih vrijednosti koje revitaliziraju svo znanje i standarde istine, osim njihovih vlastitih i
2. Rastrojavanje euroameričke kulture (usp. Mesić, 2005: 172).

Postoje dva razloga, smatra David Thiboddaux, zašto ljudi nisu sigurni što je točno politička korektnost. Najprije, pojam se toliko koristi, ili bolje reći previše iskorištava, da se njegovo specifično značenje zamaglilo. Potom, jer su njegovi dobrohotni pristaše počeli svoja gledišta označavati manje kompromitantnim pojmovima, kao što je multikulturalizam. U jednom fakultetskom listu politička korektnost definirana je kao *proces strukturiranja fakultetskog i studentskog tijela na način da odrazi udio žena, manjinaca i drugih u općoj populaciji te da se promijene nastavni programi u smislu isticanja pozitivnosti i otklanjanja ili barem smanjivanja negativnosti o određenim pojedincima ili grupama ljudi* (Mesić, 2005: 172). U svojoj, već drugoj knjizi na tu temu, autor političku korektnost vidi kao središnji pokret oko kojega se okupljaju njegovi različiti prateći *–izmi* (multikulturalizam, afrocentrizam, radikalni feminizam, rodizam, okolišizam, dekonstrukcionizam, poststrukturalizam, itd.). Politička je korektnost cijelo obrazovanje pretvorila u sustav indoktrinacije, u kojemu su rasprava, otvoreno istraživanje, logička analiza i povijesno znanstvene činjenice žrtvovani na oltar političke i društvene agende te svih politički korektnih pojmova na kojoj je agenda temeljena. Ona se nameće intelektualno nepoštenim taktikama kao što su osvetoljubivi osobni napadi na sve one koji se usude dovesti u pitanje bilo koju njezinu sastavnicu ili akciju, ili lijepljenjem etiketa za rasizam, seksizam, eurocentrizam, homofobiju, neosjetljivost na razlike, itd. (usp. Mesić, 2005: 173).

Mnogi su ljudi upoznati s političkom korektnošću u njezinom odnosu spram jezika. Autor dopušta da je taj pokret s pravom upozorio na moć da se jezikom omalovažavaju i vrijeđaju drugi ljudi iako drži da ni jedan častan čovjek ne želi to činiti. Stoga, možda početno i u dobroj namjeri, politički korektna politika ubrzo je prešla finu granicu između uzvišenog i smiješnog.

No dok se jedne – bijelce – i dalje slobodno jezično ugnjetava, neke se grupe sustavno štite. One uključuju neke žene, određene etničke zajednice, ali ne sve[10], rasne zajednice, ali ne i neke druge rasne grupe[11] te neortodoksne seksualne orijentacije, ali ne i heteroseksualce (usp. Mesić, 2005: 173).

Svoje su čistke potom raširili i na područje sporta tražeći, primjerice, odbacivanje indijanskih nadimaka ili maskota koje su klubovi u različitim sportovima tradicionalno nosili. Za razliku od većih profesionalnih klubova, kod kojih su u rijetkim slučajevima uspjeli ostvariti poneku promjenu, u tome su bili puno uspješniji na sveučilištima. Tako je Sveučilište Marquette u Milwaukeeu morao za svoje sportaše ukinuti naziv *ratnici*, a Sveučilište Južni Kolorado *Indijanci*. Pokazalo se, međutim, da indijanski nazivi ne omalovažavaju same Indijance, već da se njima ponose. Primjera radi, poglavice indijanskih zajednica u Virginiji jednodušno su se izjasnili u anketi fakultetskog lista protiv ukidanja nadimka *Pleme* za atletsko društvo Sveučilišta William and Mary u Koloradu. Slično, Indijanci Floride nisu imali primjedbe na korištenje imena plemena *Seminoles* kao nadimka Državnog sveučilišta Florida (usp. Mesić, 2005: 177).

Politička korektnost kao ljevičarska agenda. Lijeva akademsko-politička scena nije tako jednoglasna u stavovima oko političke korektnosti kao desna strana. Grubo i uvjetno mogu se razlikovati dvije lijeve pozicije. Predstavnici su prve prepoznatljivi po svom oštrom odbacivanju i negiranju postojanja problema političke korektnosti kao politike nametanja kodeksa govora i ponašanja na sveučilištima, a onda i široj javnosti. Prema njihovom mišljenju, desnica je uspjela – pozivanjem na nekolicinu anegdotalnih ekstremnih slučajeva – u javnosti stvoriti predodžbu o ljevičarskoj prijetnji tradicionalnih američkih liberalnih vrijednosti, ponajprije slobode govora i izražavanja, projektirajući na ljevicu vlastite težnje za ideološkom dominacijom i jednoglasnosti koje su otvoreno došle do izražaja u vrijeme makartizma[12]. Političku je korektnost desnica oblikovala kako bi zamaglila svoj frontalni ideološki napad na

[10] Uključuju npr. Latinoamerikance, ali ne i Irce.

[11] Uključuju crnce i američke Indijance, ali ne Azijate i Židove.

[12] Prema mrežnom izdanju Hrvatske enciklopedije, makartizam označava provođenje političkih istraga i progona koje je početkom 1950ih u SAD-u pokrenuo senator Joseph Raymond McCarthy radi onemogućivanja navodne komunističke subverzije. Kao predsjednik stalnog senatskog pododbora za istraživanje antiameričke djelatnosti, McCarthy je poduzeo istrage protiv velikog broja znanstvenika, umjetnika, pisaca, svećenika, sindikalista, itd. Političke optužbe za pripadnost ili solidarnost s komunističkim ili drugim ljevičarskim pokretima bile su stvarane i zastrašivanjem, denuncijacijama, itd. Gotovo su sva područja javnoga života došla pod udar makartizma.

društvena i akademska postignuća ljevice (od šezdesetih godina prošloga stoljeća do multikulturalizma), ukratko, na jednakost i društvenu pravdu za žene, homoseksualce i manjine. U drugu poziciju svrstavaju se zagovornici multikulturalizma koji su (bili) suglasni s osnovnim idejama poštovanja različitosti, ali pokazuju otklon od radikalističkih zastranjivanja označenih političkom korektnošću (usp. Mesić, 2005: 178).

Izvorište političke korektnosti, tvrdi Feldstein, treba ipak tražiti nešto dalje u prošlosti. Inicijalno su ju koristili ljevičari kao oznaku onih svojih sumišljenika koji su se odveć doslovno pokušali držati komunističkih dogmi. Za vrijeme Drugoga svjetskog rata ona je imala konotaciju stanovite kritike onih članova komunističke partije SAD-a koji su bespogovorno podržavali Staljinov pakt s Hitlerom kao strateškom nužnošću držeći se linije, bez obzira koliko su i sami bili svjesni njezine neprincipijelnosti i nemoralnosti. Drugim riječima, pojam političke korektnosti skovali su slobodnomisleći ljevičari kao kritičku žaoku spram (tvrdo)linijaša u vlastitim redovima. Ukratko, u ljevičarskoj tradiciji taj je termin imao upravo suprotno značenje od onoga koje mu danas pridaju njegovi kritičari. I nisu ga skovali ni desničarski retoričari niti ljevičarski ironičari, kako su u posljednje vrijeme tvrdili različiti autori (Mesić, 2005: 178).

Za razliku od većine sudionika rasprave o političkoj korektnosti koji zauzimaju strane u blažoj ili oštrijoj inačici, predbacujući jedni drugima, Ravitch ističe kako ju zapravo koriste i ljevica i desnica za svoje različite političke i obrazovne agende. Desnica se mobilizira oko kontrole nekih, za nju, ključnih tema, ponajprije protiv bilo čega što dovodi u pitanje autoritet Biblije ili vrednote tradicionalne američke obitelji. Konkretnije, traži zabranu spominjanja čarobnjaštva, dinosaura, disfunkcionalnih obitelji, razvoda, djece koja ne poštuju roditelje, itd. S druge strane, ljevica osobito vodi brigu o jeziku i stereotipima. Jedni i drugi dijele mišljenje o tome da sve što djeca čitaju doživljavaju kao neku vrstu uzora te je zato obrazovanje iznimno važno za političke ciljeve (usp. Mesić, 2005: 184).

4. UPORABA JEZIKA I NJEGOVA VAŽNOST

Slično kao i Havel, koji je spomenut u prvom poglavlju rada, piše i njemački katolički filozof Josef Pieper, s većim naglaskom na jezik. U knjizi *Zlouporaba jezika, zlouporaba moći* piše kako to što se čovjekovo egzistencijalno područje može prepustiti pseudostvarnostima je depresivna pomisao. Isto tako, piše kako je šira javnost svedena na bivanje u kojem ljudi ne mogu saznati istinu, ali ju ujedno i ne traže, već se zadovoljavaju obmanama i trikovima koji usmjeravaju njihova uvjerenja unutar izmišljene stvarnosti stvorene po nacrtu zlouporabe jezika (usp. Cerovac, 2017).

Drugi tipični, i vrlo česti slučajevi korupcije jezika, jesu tendenciozna i neopravdana uporaba riječi kojima se nastoji obezvrijediti i napasti nečije mišljenje, odnosno svjetonazor. U tom smislu najilustrativnija je (i vjerojatno najčešća) uporaba riječi *rasist*. Rasistom se vrlo olako *postaje* – dovoljno je da se netko ne slaže s tuđim stajalištem, najčešće s tzv. progresivnim lijevim sekularnim svjetonazorom, bez obzira što je u sučeljavanju riječ o stajalištima i sadržajima koji nemaju nikakve veze s rasnom problematikom. Sličnu sudbinu doživljava i riječ *mržnja* koja se koristi za označavanje neprijateljstva, odbojnosti i gađenja, bilo to opravdano ili ne, u odnosu na nečija stajališta. Oni koji, primjerice, javno brane tradicionalni brak, mogu od sekularizirane javnosti očekivati da će biti označeni mrziteljima, osobama punih predrasuda, homofobima, odnosno iracionalnim teokratima. Riječ *mržnja* nosi vrlo snažan negativan naboj – čovjek optužen za mržnju biva odmah guran u ulogu *zloga*, a onaj koji za napad koristi tu riječ uzurpira si ulogu čuvara ljubavi i humanosti.[13] (usp. Cerovac, 2017).

Mentalitet žrtve uzrok je i posljedica multikulturalizma. Multikulturalizam promiče kulturu žrtava koja ima trajno pravo na društvo i slobodu. Rezultat toga podjela je društva na političke interesne skupine sa zahtjevima koji se međusobno suprotstavljaju, a ne mogu se ispuniti.

Multikulturalizam dovodi do politički korektnoga jezika. Takav jezik mora biti u skladu s multikulturalističkim načelima. To znači da jezik:

1. Ne smije favorizirati niti jednu skupinu nad drugom;
2. Ne smije kršiti pravo bilo koje grupe na suverenitet;

[13] A gotovo postoji konsenzus, sudeći po medijima, da mrziti mogu samo konzervativne i desno orijentirane osobe i skupine.

3. Ne smije se miješati u miran odnos bilo koje manjinske skupine s onima iz drugih skupina;

4. Ne smije ometati društvo, odnosno državu u njezinim pokušajima zaštite kulturnih skupina (društvenih, ekonomskih i etničkih manjina) čiji su stavovi proglašeni jednako valjanima te koji imaju pravo na jednake mogućnosti, integritet i stajalište te

5. Ne smije promicati stereotipe (usp. Younkins, 2000).

Zagovornici političke korektnosti pokušavaju homogenizirati jezik u smislu poboljšanja samopoštovanja žena i korisnika države, ali i u smislu očuvanja moralne slike same države. Jedan od načina postizanja tog cilja uklanjanje je omalovažavajućih, diskriminirajućih i uvredljivih riječi i izraza te zamjena bezazlenog rječnika na štetu ekonomije, jasnoće i logike. Drugi je pristup dekonstrukcija riječi ili fraza na njihove sastavne dijelove te fokusiranje na sekundarna značenja sastavnih dijelova (usp. Younkins, 2000).

Primjeri uključivog jezika. Sveučilište u Wollongongu upućuje studenta na izbjegavanje riječi koje u sebi sadrže korijen *man* poput riječi *man, manpower, man-made ili groundsman*. Istih tih pravila drži se i Sveučilište Zapadne Australije, dok Sveučilište Macquarie zabranjuje govore koji nisu *dobrodošli*, a Sveučilište Swinburne zabranjuje govor i ponašanje koji mogu dovesti pojedinca u nelagodnu situaciju. U međuvremenu na sveučilištima kao što su Queensland i Zapadni Sidney dolazi do zabrane sarkazma. Te smjernice promiču politiku koja daje prednost osjećajima nad intelektualnom raspravom (usp. Lesh, 2016). Smatra se kako najveća prijetnja za slobodu govora danas dolazi zapravo od male skupine pojedinaca koji oštro i s prijezirom ne odobravaju stavove govornika čiji je pogled na svijet drugačiji od njihovog te koji žele spriječiti da se ti pogledi čuju.

Ideologija političke korektnosti propagira normativni jezik koji održava njezine političke sklonosti (primjerice, oznake za zaštićene skupine ljudi) tako pomažući svojim političkim ciljevima. Jezik i njegova uporaba imaju moć – riječi koje ljudi upotrebljavaju ne odražavaju samo status i odnose moći, već pomažu u stvaranju moći tamo gdje je nema i prikrivanju uloga moći koje su više učinkovite kad su skrivene (usp. Ford, 2017: 9).

U raspravama o političkoj korektnosti suprotstavljaju se dvije koncepcije govora. Protivnici političke korektnosti vide u njoj jezičnu policiju i lingvistički totalitarizam koje njegovi pobornici žele uvesti. Oni polaze od referencijalne, odnosno nominalističke paradigme govora

– govor je samo sredstvo, kognitivna tehnologija koja omogućuje imenovanje stanja i predmeta u svijetu koje je postojalo prije govora. Funkcija je govora referencijalna – označavanje posredstvom imenovanja. S tog se stajališta voluntaristički pokret za političku korektnost, odnosno njegovi *jezični amandmani*, smatraju nemogućima i nekorisnima. Svako se *imenovanje odozgo* izlaže opasnosti da se razbije o zid navika govorne prakse. Kad bi se takva preinaka govora i uspjela nametnuti, ostala bi bez učinka jer ne bi mogla promijeniti samu stvarnost. Svoje stajalište često ilustriraju iskazom da *slijepac neće biti manje slijep ako ga se zove čovjekom koji ne vidi*. Ni čišćenje jezika od njegovih seksističkih idioma neće smanjiti diskriminaciju žena u svijetu politike ili rada. Iz te je perspektive govor samo sredstvo priopćavanja spoznaja, definicijski je neutralan te je stoga izvan dosega bilo koje ideologije. To što se govoru ponekad pripisuje odgovornost za određene situacije koje samo označava, tada su zapravo simptomi proglašeni uzrocima. Modifikacijama samoga jezika ne može se doći do modifikacije društvenoga stanja. Kada stvarni odnosi moći budu dorađeni, lingvističko će oruđe registrirati te promjene (usp. Knežević, 2010: 35-36).

S druge strane, pobornici ideje političke korektnosti brane konstruktivističku koncepciju govora. S tog stajališta odnos između stvarnosti i jezika nikada nije neutralan, a jezik nije odvojen od stvarnosti nekim *ontološkim rezom*. Govor je sredstvo koje dubinski određuje način prikazivanja svijeta i spoznaje. To je posebno vidljivo kada je riječ o intelektualnim (idejama, teorijama, konceptima) ili društvenim (identitetima, kategorijama, tendencijama) konstrukcijama. Jezik je tumačen kao mjesto na kojemu se kristaliziraju odnosi isključenosti i dominacije, ali i kao mjesto na kojemu se ti odnosi dogovaraju, stvaraju i reproduciraju. Odnos govora i društvenog djelovanja nije neutralan, a govor ne samo da bilježi nejednakosti, već i pridonosi njihovu stvaranju, oblikujući percepciju koje neko društvo ima o sebi i skupinama koje ga čine. Važno je imati u vidu da kristalizacija takvog učinka govora ima svoju povijesnost; ona se u svakom trenutku podvrgava kritičkom preispitivanju i mijenjanju te tako postaje suvremena. Promjena jedne riječi može usmjeriti aktera na druge pravce ili izmijeniti pogled na ono što obično ostaje u sjeni. Odatle slijedi zaključak da preinaka jedne riječi može promijeniti stvarnost. Slijepac neće, doduše, biti manje slijep ako ga se zove *čovjekom koji ne vidi*, ali potonji izraz može modificirati percepciju društva o sljepoći (usp. Knežević, 2010: 36).

U javnom govoru glavnih europskih medija kao simbol općeg zla često se rabe riječi *fašist* i *neonacist* do jedne vrste *reductio ad absurdum*, odnosno postupka koji Leo Strauss naziva *reductio ad hitlerum*. Cilj je liberalnog sustava da se intelektualnog i političkog suparnika ili pak neku stravičnu ideju diskreditira ili ocrni fašističkim pridjevom, a sebe prikaže u

tolerantnom i demokratskom sazviježđu. Francuski filozof Alain Finkelkraut piše kako *postoji tipično europska vrsta političke korektnosti koja se sastoji u tome da se svugdje vide fašisti*. Stoga će propagatori liberalizma svaku društvenu izobličenost u liberalizmu opravdati tvrdnjom, kako piše Alain de Benoist, da bi u komunizmu ili fašizmu moglo biti mnogo gore. To je utoliko točno jer osuditi nekoga za fašizam sjajna je prigoda za današnje političare da sebi pripišu nove vrline. Najkorumpiraniji među njima koriste to na besraman način kako bi umanjili razmjere vlastite pronevjere jer, ako je fašizam apsolutno zlo te ako oni osuđuju to apsolutno zlo, onda ne mogu biti apsolutni negativci. Prikriveni računi, izborna obećanja koja nisu održana, nepravilnosti i pritisci svih vrsta samo su zlosretni propusti koji su u komparaciji s onim najgorim drugorazredne stvari (usp. Sunić, 2010: 41-42). Nadalje, Sunić piše kako su sirovost službenoga komunističkog jezika te stalne čistke i jaka policijska represija diskreditirali i srušili komunistički eksperiment. Nasuprot tome, moderne liberalne demokracije dovele su represiju do intelektualnog savršenstva, tako da je teško prepoznati tko je stvarni politički neprijatelj, odnosno, rečeno politički nekorektnim jezikom, tko je inkvizitor, a tko žrtva u njima (Sunić, 2010: 44).

Način na koji ljudi komuniciraju, razrađuju različite teme i slobodno izražavaju svoje misli i osjećaje je kroz jezik. Lišavajući ljude toga značenja jest uspostavljanje kontrole nad njima. Orwellovo stvaranje jezika posebno stvorenog za kontrolu ljudi savršeno prikazuje način na koji jezik utječe na ljudski um, omogućujući tako manipulaciju, bila ona trivijalna ili zlonamjerna. Na taj način ljudi postaju kota sustava, a to je upravo ono što represivna vlada želi, kao što je bila i ona u *1984.* (usp. Uštulica, 2018).

5. UMJETNOST I VIDEOIGRE

Svijet umjetnosti poznat je po tome što se uvijek čvrsto pridržavao liberalnih, slobodoumnih i nepredvidivih vrijednosti. Kreativni umovi već stoljećima propitkuju i izlaze izvan *status quo* te dovode u pitanje konzervativne poglede na svijet i društvo. Od temeljnog pomaka paradigme u 16. stoljeću kada je tema slika prešla sa sakralne na svjetovnu preko društveno izazovnih i kritičkih slika Francisca Goye i Gericaulta nakon Francuske revolucije do moderne avangardne umjetnosti i njihovom neprekidnom potragom za novim. S druge strane, ta duga tradicija progesivnoga razmišljanja i uključivanja umjetnika u društveno-politička zbivanja suprostavlja se drugoj važnoj ideji u teoriji umjetnosti – larpurlartizmu. Ideja stvaranja umjetnosti radi sebe pojavila se u 19. stoljeću kada se umjetnost sve manje doživljava kao nešto isključivo dekorativno što prikazuje društveni status, već se više doživljava kao užitak stvaranja iz čisto estetskih razloga bez uzimanja u obzir moral, religiju, povijest ili politiku (usp. Kraus, 2017: 5). Kako piše Robert Tracinski, umjetnost ne mora izbjegavati filozofske i političke teme – umjetničko djelo može prenijeti autorovo stajalište, ali to čini pokazujući svijet iz druge perspektive. Umjetnost prikazuje likove i događaje prema vlastitim uvjetima, a ne samo kao ilustraciju u pratnji rasprave (usp. Tracinski, 2018).

Današnja su umjetnost i diskurs sigurni, manje izazivaju, uznemiravaju i šokiraju. Umjetnička je vrijednost zamijenjena moralnim prosuđivanjem. Primjerice, osjetljivi su zastupnici političke korektnosti u New Yerseyju 2018. godine predstavili odluku kojom bi se uklonila jedna knjiga iz školskoga programa. Zašto? Zato što roman, napisan 1880ih, sadrži rasističke pogrde te prikazuje stavove i stereotipe koji bi kod učenika mogli izazvati uznemirenost. Umjesto da se navedeni roman koristi za podučavanje djece o rasizmu i njegovoj povijesti, zastupnici ideje odlučili su ga se riješiti unatoč tome što, primjerice, rasistički komentari pripadaju likovima koji su prikazani negativno (usp. Morris, 2018).

Kultura videoigara definirana je kao supkultura obilježena određenim ukusom te kao umjetnička forma, dok ju neki gledaju kao društvenu praksu. Prema Winkeru, video kultura obilježena je načinima odijevanja, specifičnim jezičnim žargonom te osjećajem solidarnosti. Ta kultura ima i negativne i pozitivne konotacije koje se vežu uz nju – dok u negativne konotacije spadaju problemi poput gojaznosti, opsesije te društvene izoliranosti, s druge strane neki istraživači smatraju kako igre mogu poticati igrača na rješavanje problema i logičko razmišljanje (usp. Shaw, 2010: 411). Unutar *gaming* svijeta odvija se aktivan, složen, višeslojni

eskapizam. Uključuje korištenje složenih aktivnosti gdje se umjesto gledanja, slušanja i čitanja nešto radi i uči u pokretu. Kultura videoigara u interakciji je s medijima, sudjelovanjem i konvergencijom. Igrač pokušava shvatiti igru, slično kao i s filmom, samo što unutar tog svijeta on može prouzročiti i reagirati na prikazane događaje (usp. Shaw: 412). Proizvođač videoigara Johnny Chiodini tvrdi kako je važno vidjeti i pozitivne strane videoigara. Njegov YouTube serijal *Low Batteries* ispituje kako videoigre pomažu igračima u borbama s mentalnim zdravljem, a temelji se na njegovim vlastitim iskustvima. Izjavljuje kako je kroz cijeli život koristio videoigre kao alat za podršku tijekom teških vremena. Ako ga preplave osjećaji tjeskobe i depresije, tada zaroni u virtualni svijet kako bi spriječio unutarnji monolog koji ga odvede na loše mjesto. Također, vjeruje kako su igre često simptom većeg mentalnog problema negoli uzrok. Laura Kate Dale s *gaming* web-stranice Kotaku UK piše kako su videoigre jedna od najmoćnijih platformi za stvaranje priča jer igrači mogu aktivno rješavati probleme lika, a ne ih pasivno gledati kao u TV drami (usp. Judge, 2018).

Digitalne igre imaju više od pedeset godina povijesti. U početku kao eksperimentalni programi, preskupi i grafički primitivni, nisu mogli doprijeti do masovne publike. No već sredinom 1970ih, s razvojem tehnologije, shvaća se kako se taj medij može koristiti u komunikaciji s korisnicima. Videoigre igraju mladi i stari, žene i muškarci, i to diljem svijeta. Igraju se nasilne igre, sportske, akcijske te igre sa zagonetkama. One pomažu igračima da misle, prisiljavaju ih da budu aktivni te da angažiraju tijelo. Videoigre su ostavile utjecaj na kulturu, uključujući onu nacionalnu, medijsku i sportsku. Isto tako, one mijenjaju tehnologiju i umjetnost, kako čovjek uči i što očekuje od svijeta. Kultura videoigara se često vidi kao nešto rubno, marginalizirano, ali ipak ono nešto što utječe na popularnu kulturu. Ideološke i političke posljedice omogućuju da videoigre budu označene ili kao oblik zabave ili kao kultura (usp. Shaw, 2010: 414-415).

Lars Konzack analizira igre kroz sedam razina:

1. Odnos hardvera i softvera potrebnog za njihovo pokretanje,
2. Karakteristike umjetnog programskog jezika,
3. Konzola (uređaj) i podrška korisnika,
4. Zabavljačke vrijednosti,
5. Značenja koja nastaju unutar uma korisnika,
6. Znakovi putem kojih sadržaj igara odgovara sadržaju koji se prenosi drugim sredstvima komunikacije te

7. Društveni utjecaj igara na pojedince i grupe.

Uočeno je kako je sustav igre interaktivan – igrač stvara značenja manipulirajući slikama predmeta vidljivih na zaslonu tako utječući i na razumijevanje same igre te drugih komunikacijskih procesa. Tako je sustav igre promaknut u semiotički sustav koji promovira značenja te postaje medij komunikacije. U početnoj je fazi tehnološkog napretka komunikacija bila jedan na jedan, a kada su digitalne igre došle do interneta, komunikacija dobiva novi status. Takva vrsta komunikacije postala je povratna i višesmjerna te su igrači počeli komunicirati međusobno, a ne samo sa sustavom (usp. Babecki, 2018: 3). Računalna se snaga povećavala, a igre su postajale jasnije i grafički naprednije. Nakon stvaranja i razvoja računalnih igara, bilo je moguće uspostaviti društvene odnose. U novom su obliku igre doprinijele uspostavi petog tipa mreže stvorene tijekom komunikacije – globalne mreže – te promicale razvoj nadnacionalnih zajednica igrača (usp. Babecki, 2018: 4).

Prva dimenzija igranja videoigara vezana je uz važnost tehnološke i medijske pismenosti potrebne za instalaciju, pokretanje i navigiranje kroz većinu navedenih žanrova i njihovih najpopularnijih naslova. Druga dimenzija upućuje na važnost usvajanja i čitanja kulturnih kodova vezanih uz narativ virtualnih svjetova i akumulacije vještina potrebnih za kompetentno igranje (upravljanje avatarom, praćenje i usavršavanje strategija igranja i slično). Treća je dimenzija vezana uz intenzitet komunikacije s programskom strukturom igre, ali i intenzitet društvene komunikacije s ostalim *gamerima* i *gamericama* koja pretpostavlja suradnju s ljudima koji dolaze iz drukčijeg sociokulturnog konteksta (Krolo, 2015: 29).

Termin političke korektnosti u svojoj srži sadrži ideju da bi se ljudi trebali suzdržati te maknuti od jezika i ponašanja koji mogu uvrijediti određenu skupinu ljudi. Ta ideja zvuči univerzalno moralno i napredno, ali neki se boje kako bi to moglo dovesti do ograničenja govora i osobnog izražaja. Što se tiče samih videoigara, one predstavljaju otvoren prostor gdje se ljudi mogu slobodno ponašati te se postavlja pitanje: Treba li industrija ograničiti govor ljudi u svrhu da zaštiti druge ljude? Politička korektnost podrazumijeva da postoji određeni jezik koji je ili u pravu ili u krivu, ali tko je sudac i koji su to točno standardi jezika po kojima se treba voditi? To ne znači da ljudi ne bi trebali biti svjesni što govore i kako se ponašaju prema drugima, već se tu stvara problem prisutnosti *hipersenzitivnosti* i *bijesne kulture* (usp. Moylan, 2018).

Pobornicima političke korektnosti rasa dolazi prije karakterizacije lika. Reprezentacija dolazi ispred zapleta, a politika prije igranja. Tada su programeri prisiljeni usklađivati se sa zadanim normama. Ljudi trebaju naučiti razliku između fikcije i stvarnosti. Raznolikost nikad ne treba

biti usiljena niti je koristiti za dokazivanje nečega. Ako programeri žele prikazati raznolikost kako bi popunili narativ, to bi trebalo biti isključivo zbog umjetničke vizije (usp. Navarette, 2019). Zbog odbijanja shvaćanja problema, da je takav mentalitet razarajući, ne dopušta se da videoigre iskoriste svoju sposobnost da budu genijalne. Tim se putem govori kreatorima igara da ne postavljaju izazove, da govore da se ne koristi um, da nikada ne postavljaju svoje korisnike u neugodnu situaciju (usp. Nix, 2017). Primjera radi, *gaming* tvrtka Destructive Creations razvila je i objavila 2015. godine izometrijsku videoigru pod nazivom *Hatred*[14]. Unatoč ogromnom pritisku od javnosti kako je igra previše nasilna te da njezino objavljivanje ne bi trebalo biti dopušteno, kreatori videoigre odlučili su ne poslušati kritike te je igra ugledala svjetlo dana što je iznenađujuće u usporedbi s drugim tvrtkama i njihovim igrama koje su zbog svoje tzv. nekorektnosti doživjele javni pritisak, ali su popustile. U jednom intervjuu[15] s kreatorima iza igre *Hatred*, postavljeno im je pitanje u vezi politički korektnog trenda unutar industrije videoigara te da iskažu svoje mišljenje, na što su odgovorili: *Većina današnjih igara nisu poput onih od prije. Prije se moglo puno više zabaviti od samog igranja, istraživanja, razmišljanja, kombiniranja i traženja. Igre su bile puno više buntovne i izazovnije. Danas samo žele biti 'umjetnost' s beskrajnim cutscenama, par klikova i ništa više. Umorni smo od igara gdje svaka akcija glavnog protagonista mora biti opravdana. Također, postoji trend koji konstantno vodi igrača za ruku zbog čega igra postaje smiješno lagana. Nedostaje im zabave i sudjelovanja tijekom akcije.*

Postavlja se pitanje treba li se dopustiti da politička korektnost mijenja i utječe na čovjekovu umjetnost, njegovu kreativnost, mjesta gdje si osoba daje oduška, a da je čisto fiktivan svijet? Benjamin Franklin dobro je rekao, pišući pod pseudonimom farmerove udovice Silence Dogood: *Bez slobode misli ne može postojati mudrost pa tako ne može postojati ni javna sloboda bez slobode govora.* Pojedinac smije shvatiti tuđe riječi, ponašanje te umjetnost kao uvredu, ali ne bi smjeo gledati svoj subjektivan utisak kao nešto generalizirano.

[14] Glavni je lik mizantropski masovni ubojica koji započinje osvajački genocid kako bi ubio što više ljudskih igrača. Programer *Destructive Creations-a* opisao je igru kao reakciju na estetske trendove videoigara poput političke korektnosti, uljudnosti, živopisnih boja i igara kao vrste umjetnosti.

[15] https://gameperspectives.hr/hatred-intervju-unreal-engine-4-nasilje-i-politicka-korektnost-unutar-video-igara/

6. POLITIČKA KOREKTNOST U VIDEOIGRAMA – PRIMJERI

6.1. *Tomb Raider*

Tomb Raider akcijsko-avanturistička je videoigra koju je razvila tvrtka Core Design, a objavio Eidos Interactive. Prvi nastavak serijala izašao je 1996. godine, a igra se smatra jednom od najutjecajnijih naslova 1990ih godina. *Tomb Raider* stvorio je mnoge nastavke i postavio inovativne temelje za takav žanr poput novog dinamičnog *gameplaya*. U originalnom *Tomb Raideru* igrači kontroliraju Laru Croft, lijepu i hrabru arheologinju u potrazi za blagom. U nizu postavljenih *levela* u Peruu, Egiptu, Grčkoj te izgubljenom gradu Atlantidi, igrači se susreću s nizom raznolikih izazova, od streljaštva do zagonetki. Lik Jacqueline Natla, Larin poslodavac na početku, a protivnik pred kraj igre, pomaže zaokružiti jedinstvenu priču koja je dotad bila rijetkost u tom žanru. Larini su pokreti jedni od najvažnijih naglasaka igre, a omogućuju igračima pješačenje, puzanje, ronjenje, itd. (usp. Encyclopedia Brittanica).

Rad se neće baviti svakim dijelom serijala zasebno, već će staviti naglasak na jedan segment cjelokupnog serijala navedene videoigre. Riječ je o izvedbi iz 2013. godine razvijenoj od tvrtke Crystal Dynamics, a objavio ju je Square Enix. Ta inačica sadrži kontroverznu temu koja je tada negativno dočekana od javnosti te se i dan danas priča o njoj – o problematici scene koja sadrži pokušaj silovanja i cijelu raspravu o tome je li taj sadržaj bio potreban.

Priča dvadesetjednogodišnje Lare započinje na brodu njezinog mentora Conrada Rotha na kojem zajedno s ostatkom posade putuje prema misterioznom japanskom otoku Yamatai u potrazi za relikvijama. Brod upada u snažnu oluju koja ga potapa te svi završe nasukani na otoku, a Lara se odvaja od ostatka posade i završi u nezgodnoj situaciji iz koje jedva izvuče živu glavu. Ubrzo dolazi do saznanja da njezinu posadu drže opasni pripadnici misterioznog kulta koji obitava na tom otoku, zbog čega se njezina misija pretvara iz istraživačke u spasilačku. U prvih par sati igranja priča je vrlo napeta. Larine prvotne odluke na koje je bila prisiljena situacijom duboke su i imaju težinu. Ona se nalazi u stanju u kojem je nikada do sada nitko nije imao prilike vidjeti. Lara nije neustrašiva pljačkašica grobova na kakvu su igrači navikli, već je mlada uplašena djevojka, stjerana u kut poput životinje i bez ikakvog stvarnog iskustva s preživljavanjem u divljini. Na raspolaganju su joj jedino njezina neupitna hrabrost, znanje i oštri, gotovo životinjski, instinkti (usp. Nagy, 2013).

Nakon što je izvršni producent Ron Rosenberg izjavio da je Lara žrtva pokušaja silovanja u 2013. verziji *Tomb Raider*, nastala je kontroverza te se tema smatrala suviše neprikladnom za videoigru

i lik Lare Croft. Zatim je Karl Stewart, glavni direktor CD-a, izjavio kako je njegov kolega izrekao neke stvari koje nije trebao reći te da je to njegovo subjektivno mišljenje, a ne mišljenje cijele tvrtke. Zatim je nadodao kako smatra da vjerojatno oko 90% ljudi koji su podnijeli žalbu u vezi scene zapravo istu nisu ni vidjeli, već su dobili informaciju od treće strane. Ona u navedenoj sceni niti kroz jedan izbor igrača ne bude silovana, već kao žrtva ubojstva ili ubojica. *Radimo vrlo pažljivo i ponosni smo na stvaranje igara koje će sadržavati smislene priče, drame i uzbudljiv gameplay. Žao nam je što nije bio kvalitetnije pojašnjen smisao igre te ćemo sigurno biti obzirniji s onim rečenim u budućnosti* – izjavio je Darrell Gallagher nadodajući kako seksualni napad bilo kakve vrste nije tema te igre (usp. Matulef, 2012).

Cjelokupan razvoj događaja koji se odvio zbog jedne scene u jednoj videoigri ironičan je iz dva razloga. Prvo, kao što je direktor Karl Stewart rekao, da smatra da većina ljudi koji su se požalili na kontroverzu unutar videoigre *Tomb Raider* nisu uopće upućeni u cijeli njezin sadržaj, već u djelić konteksta koji im je neka treća strana priopćila na svoj način tako potičući daljnju raspravu. Međutim, bilo da se ustvari radilo o prikazu seksualnog napada, zašto bi se itko trebao osjećati loše ako uključi takvu tematiku u igru? Takvi se primjeri pojavljuju i u serijama kao što su *Zakon i red: Odjel za žrtve* i *Spartacus* te filmovima poput *The Accused* i *Eye for an Eye*. No zašto se onda samo na videoigre vrši napad pod nekim nepravednim i licemjernim standardom? Iz danoga bi se dalo zaključiti kako videoigrama nije dopušteno baviti se kontroverznim temama poput seksualnog napada, za razliku od televizijskih serija i filmova.



Slika 1. *Tomb Raider* – scena „pokušaja silovanja“

6.2. *Six Days in Fallujah*

Politička je korektnost već dovela do gašenja različitih projekata videoigara. 2008. godine *Six Days in Fallujah* postala je toliko toksična za glavnog izdavača da igra nikada nije ni izašla iako je bila dovršena. Zašto? Zato što su različite grupe zagovornika mira i ratni veterani smatrali da zbog toga što još traje rat u Iraku, da igru ne bi trebao nitko iskusiti. Umjesto da je izdavač slušao tržište i kolektivnu misao, Konami je dopustio nekolicini glasnih ljudi da iz razloga što su ljudi ginuli u ratu u Iraku, da ne bi trebala ni postojati videoigra o tome. Nema veze što postoji gomila igara o Drugom svjetskom ratu, ratu u kojem je poginulo 65 milijuna ljudi, sve što se tiče Iraka bi trebalo biti cenzurirano. Zašto? Zato što se to tad odvijalo? (usp. Nix, 2017)

Dramatični interaktivni postupak igre bio je stvoriti mješavinu smrtonosne iračke bitke iz stvarnog života i snimaka intervjua marinaca koji su bili tamo kako bi se precizno prikazao tadašnji ratni događaj. Ubrzo nakon vojne operacije, nakon dva mjeseca borbe, Destineer i Atomic Games, na čelu s osnivačem Peterom Tamteom, preuzeli su na sebe odgovornost stvaranje videoigre koja je temeljena na bitki kod Faludže, s naglaskom na detaljnim događanjima koji su se tad odvili. Destineer je proveo između tri i četiri godine na izradi igre. Razlog proizvodnje te igre proizašao je iz razgovora s marincem narednikom – kontaktirao je osnivača Petera Tamtea te ispričao priče koje su bile nevjerojatne upitavši ga mogu li stvoriti igru koja bi rekreirala te priče (usp. Paprocki, 2018).

Najvažnije što sam htio prenijeti jest bila upravo ta priča o marincima s kojima smo radili te zbog kojih smo bili nadahnuti – rekao je kreativni direktor Juan Bonito. *To je bio smisao igre – da ljudi shvate s čime su se ti pojedinci suočili. Htjeli smo pogurati granice onoga što u igri može biti prikazano, a da igrači stvore empatiju i razumijevanje ljudi koji su te strahote doživjeli u stvarnom životu. Ono što smo osmislili trebao je biti prvi ratni dokumentarac u obliku videoigre jer smo smatrali kako igrači putem medija igre mogu iskusiti sve što su oni doživjeli te koje su odluke morali donijeti.* No strah od medijskog izvještavanja uplašio je tvrtku Konami – kada su glavne osobe shvatile da imaju kontroverznu igru na svojim rukama, nastalo je zatišje te je suradnja propala (usp. Paprocki, 2018).



Slika 2. *Six Days in Fallujah* – igra koja do danas nije objavljena unatoč tome što je završena

6.3. *Wolfenstein*

Wolfenstein serijal jedan je od najstarijih i najcjenjenijih franšiza videoigara. Tijekom 39 godina ta je igra stvorila i popularizirala žanrove, naprednu tehnologiju te razbila koncepte sa svakim nastavkom. Radnja je videoigre Drugi svjetski rat, a stvorila ju je tvrtka Muse Software. Prva su dva nastavka usredotočeni na prikrivenom načinu igranja iz ptičje perspektive, no ubrzo zatim igre postaju ubrzane, postaju pucačine iz prvoga lica te se smatraju da su pomogle populariziranju takvoga žanra.

Zabrana nacističkih simbola u igrama datira već u 1990e godine. Jedna nedavna kontroverza uključivala je *blockbuster* igru *Wolfenstein II: New Colossus*, postavljenu u alternativnoj povijesti u kojoj je nacistička Njemačka pobijedila u Drugom svjetskom ratu te u kojoj je Hitler još uvijek živ. Njemačka je verzija igre zamijenila svaku svastiku logotipom igre ili drugim neuvredljivim simbolima. U videoigri, kakva je prikazana u većini zemalja, kada Hitlerov lik dolazi na scenu, obraćaju mu se s riječi *Fuhrer*, dok ga u njemačkoj verziji nazivaju *kancelarom*. Isto tako, njegovog najpoznatijeg obilježja nema – njegovih brkova. Te su promjene bile potrebne da bi se igra prodavala u Njemačkoj, no takva je vrsta cenzure ismijana od Njemačke, ali i drugih država diljem svijeta. Sljedeća igra u nizu serijala, *Wolfenstein: Youngblood*, predstavljena je 2019. godine, a u *traileru* njemačke verzije igre može se vidjeti zamjena svastike s drugim geometrijskim oblikom (usp. Anonymous 2, 2018).

Njemački zakon smatra simbole poput svastike i određenih gesta kao što je nacistički pozdrav *simbolima antiustavnih organizacija*. Njihovo je javno prikazivanje ilegalno. Međutim, postoje iznimke kada se simboli smiju koristiti, primjerice u obrazovanju ili u umjetničke svrhe. Tako je TV serija *Man in the High Castle*, čiji je fokus isto alternativna povijest Drugog svjetskog rata, u Njemačkoj prikazana necenzurirano upravo zahvaljujući toj rupi u zakonu. No za *Wolfenstein* serijal promjena se dogodila tek prošle godine – *Wolfenstein: Youngblood and Wolfenstein: Cyberpilot* bit će prve videoigre dostupne u maloprodaji unutar Njemačke s nacističkim simbolima (usp. Anonymous 4, 2019).

Zabrana ekstremističkih simbola još uvijek je na snazi, no upravno tijelo zaduženo za ocjenjivanje igara, USK[16], izjavilo je da će se pravila primjenjivati na videoigre na isti način koji se koristi za ocjenjivanje filmova. Igra bi mogla proći postupak ocjenjivanja ako je umjetnička i/li dramatična upotreba opravdana, no to ne znači da bilo koje daljnje igre u serijalu *Wolfenstein* moraju biti nužno u skladu s tim (usp. Anonymous 4, 2019). To postaje još apsurdnije ako se pogledaju primjeri fikcije i filma koji su pušteni u svom pravom izdanju u Njemačkoj, a koji se tiču nacizma i šala na račun nacionalsocijalizma. Prije nekoliko je godina objavljena knjiga *Er ist wieder da*[17] koja opisuje povratak Hitlera iz mrtvih ponovno pokušavajući uspostaviti političku moć 2014. godine. Isto tako, film *Dead Snow*, o nacističkim zombijima koji napadaju hrpu mladih putnika u Norveškoj, na širokoj je sceni u Njemačkoj. Dalo bi se zaključiti kako postoji posebna razina straha kada je u pitanju interaktivnost u igrama.

[16] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.

[17] Pr. *Pogledajte tko se vratio*; ta je knjiga dobila svoju filmsku verziju par godina nakon njezinog objavljivanja.



Slika 3. Prikaz Hitlera u njemačkoj verziji (desno) te u drugim verzijama (lijevo) videoigre *Wolfenstein II: New Colossus*



Slika 4. *Wolfenstein Youngblood* – zamjena nacističkih simbola s logotipom igre ili manje uvredljivim simbolima

6.4. *Battlefield I i V*

Battlefield nagrađivan je serijal računalnih igara i igara na konzoli koji je započeo izlaskom prvog dijela pod nazivom *Battlefield 1942*. Igru je razvila tvrtka Digital Illusions CE, a objavio ju je Electronic Arts. Igre su usredotočene na veće bitke u kojima sudjeluje više igrača,

s naglaskom na pješadijske borbe i timski rad, a ne na tradicionalne FPS[18] igre. *Battlefield* serijal prodan je u više od 17 milijuna primjeraka od 2008. godine, a od 2012. godine broji više od 50 milijuna igrača diljem svijeta (usp. Anonymous 5, 2018).

Govoreći o jednom od dijelova serijala videoigre *Battlefield*, igrači su izrazili negodovanje zbog povijesne netočnosti pošto je *Battlefield I* trebao prikazati atmosferu i okolinu Prvog svjetskog rata. U igri su prikazani sukobi više suprotstavljenih strana kao što su SAD, Njemačko Carstvo i Britansko Carstvo iz čega se očituje želja za povijesnim pregledom raznovrsnih oružja i uniformi vezanih za svaku stranu. Međutim, zbog nesrazmjera reprezentativnog povijesnog uzorka svake vojske zasebno, igrači su smatrali kako je to samo jedan od mnogobrojnih načina nametanja političke korektnosti koji nema veze s početnim *gameplayom*. Navedena će se teza potkrijepiti povijesnim podacima. Kada se govori o prisutnosti crnaca u američkoj vojsci[19], taj je postotak bio iznimno nizak. Od o. 350 000 vojnika, njih 42 000[20] bili su dio borbene postrojbe, dok su ostali činili dio pričuvnih postrojbi. Samo je 1%[21] vojnika crnaca vidjelo rata na prostorima Europe. Međutim, u navedenoj igri, taj je postotak povećan – za 25% – te su ti vojnici prikazani u ulozi pješadijske postrojbe. Bitno je za napomenuti kako je u Americi tada teško bilo za očekivati da će neki bijelac biti podređen crncu[22]. Nadalje, klase Britanskog Carstva u igri podijeljene su na četiri dijela – i sve su etnički mješovite. Dvije od četiri klase čine crnci[23], jedna je sačinjena od Indijaca, a za jednu se smatra kako predstavlja Europljanina, no nosi masku pa se ne može sa sigurnošću zaključiti. Broj Indijaca koji je činio britansku

[18] Eng. *First person shooter*.

[19] Prema mišljenju visokog zapovjedništva oružanih snaga, Afroamerikanci su bili previše lijeni, glupi i kukavički nastrojeni da bi bili dobri vojnici, mornari ili piloti. Smatralo se kako su oni osposobljeni samo za poslove utovara, istovara, premještanja tereta, kuhanja i posluživanja hrane bijelim časnicima i vojnom osoblju. Borba za crnce nije dolazila u obzir, osim možda u rasno podijeljenim jedinicama i eskadrilama.

[20] Ta je brojka preuzeta iz knjige Altona Hornsbyja Jr. pod nazivom *African Americans and Wars For Democracy* pt. VII.

[21] Ukupan broj američkih vojnika u Prvom svjetskom ratu iznosio je 4 355 000. Još kada se u obzir uzme činjenica da je SAD ušao u rat za ljeto 1917., a nedugo je zatim i završio što bi moglo značiti da je taj postotak još i manji te da je manji broj vojnika zapravo sudjelovao u ratu.

[22] Detaljnije na: https://www.loc.gov/exhibits/african-american-odyssey/world-war-i-and-postwar-society.html

[23] Tek je sredinom 1918. godine Vojno vijeće odlučilo da se britanski crnci i crnci novaci iz kolonija mogu uvrstiti u redove britanske vojske. Što se tiče Prvog svjetskog rata, direktiva War Office-a (Odjel britanske vlade odgovoran za administraciju britanske vojske od 1857. do 1964. godine) glasila je da bi crnci trebali služiti u tropskim pohodima ili biti ograničeni na neborbene dužnosti.

vojsku iznosio je 130 000 (1,46%) od ukupno 8,9 milijuna[24]. U igri, cijela izviđačka vojska Njemačkog Carstva sastoji se od crnaca, no u stvarnosti to je sasvim druga priča. Istina je da su crnci bili dio njemačke vojske, ali su se koristili za obranu njemačkih protektorata u Africi te su to najčešće bile nenaoružane pomoćne jedinice. Od 11 000 000, oni su činili brojku od 20 000, s tim da su neki od njih bili glazbenici. U vrijeme rata njemački i britanski mediji prikazivali su *nebijelce* kao *barbare* iliti *divljake*, a Britansko Carstvo protivilo se novačenju crnaca u svoje postrojbe (usp. Anonymous 6, 2016).

Razlog zašto su se korisnici igre pobunili i razočarali u taj nastavak jest da nisu vidjeli svrhu takvog prikaza osim nametanja političke korektnosti umetanjem kvote raznolikosti. Uz ubacivanje raznolikosti, *Battlefield I* ubacio je i raznovrsna oružja koja su u to doba tek napravljena u svega nekoliko komada ili kao prototip, no igrači su se složili kako više različitih oružja doprinosi boljem igranju i većem izboru za razliku od umetanja raznolikosti što nema nikakav doprinos za dubinu igre ili početni *gameplay*. Isto tako, na *coveru* igre prikazan je crnac kao prezentator igre iako nije bitan za cjelokupnu priču, već se pojavljuje u par scena. Narodi koji su bili manjinski dio vojske u ratu, poput Rusa, Talijana, Francuza i Srba, nisu prezentirani u igri unatoč stvarnom sudjelovanju jer se ne uklapaju u namijenjen narativ. Problem raznolikosti nije najveći problem, već u tome što se *Battlefield* serijal promovira kao povijesni sadržaj, dok je zapravo oličenje povijesnog revizionizma koji degradira vojnike koji su doista sudjelovali u Prvom svjetskom ratu[25].

[24] https://www.britannica.com/event/World-War-I/Killed-wounded-and-missing

[25] Preuzeto s: https://www.youtube.com/watch?v=8VjfKxlO-QA



Battlefield I – naslovnica

Što se tiče *Battlefield V*, kod tog dijela nije problem same radnje, već je problem u zabrani pisanja određenih riječi u *in-game chatu*. Primjerice, unatoč tome što je radnja igre smještena u doba Drugog svjetskog rata, ako igrač napiše riječ *Nazi*, ona će biti cenzurirana te će umjesto riječi biti simboli zvjezdica. Isto tako, riječi *white man* bit će cenzurirane, dok će riječi *black man* ili *Asian man* biti vidljive u *chatu*. Problem se javlja i pri izradi korisničkog računa – EA/DICE ne dopušta korisniku da se identificira/imenuje kao *white man*, dok su ostali oblici dopušteni.

6.5. Blizzard i *Overwatch*

Blizzard više nije tvrtka kakva je nekada bila. Uspjeh ih je preoblikovao iz strastvenih, fanatičnih, apologetskih igrača koji su iznimne igre pretvorili u kukavičku, saniranu, politički korektnu korporaciju. Posljednjih je godina industrija videoigara kontinuirano na nišanu od kulta ljevičarskih aktivista, modernih lovaca na vještice, u potrazi za pažnjom, a poznati su kao ratnici društvene pravde. U stara vremena čekali su da ih se uvrijedi, a sada to nije dovoljno dobro, već počinju nadgledati političke događaje, društvene medije, web stranice, videozapise, TV emisije, časopise te javno mnijenje tražeći bilo kakvu moguću uvredu. Za njih, pronalazeći bilo kakve naznake nepoštovanja, odmah to pripisuju seksizmu i rasizmu (usp. Anonymous 3, 2016).

Prvi veći incident bio je kada je Mike Morhaime primio otvoreno pismo od feminističkog *gamera* koji se požalio kako kreativni direktor Rob Pardo tijekom panela u Bostonu 2014. godine nije dovoljno iskazao i ispoštovao potrebu za raznolikošću u Blizzardovim igrama. Rob Pardo, glavni pokretač iza *WoW-a,* koji je proglašen u najboljih 100 ljudi 2006. godine u časopisu *Time,* bio je dovoljno pametan da vidi kojim je putem tvrtka krenula te je iste te godine otišao sa svoje pozicije. Mike Morhaime u osnovi se složio s pismom obećavši da će pronaći načine kako Blizzard igre napraviti više uključivima. Uključivost i raznolikost zapravo su šifre koje zlostavljači društvene pravde koriste kako bi prisilili politiku rodnih identiteta te progresivnu ideologiju u sadržaj videoigara. Strahujući od budućih napada s ekscesne ljevice, Blizzard je u kolovozu 2014. godine donirao 10 000 dolara neprofitnoj udruzi GaymerX čiji je naglasak na slavljenju i podršci LGBTQ+ ljudi i kulture u svijetu igara. Ta im je donacija kupila nekoliko mjeseci zaštite od budućih napada moćnog i dobro financiranog LGBT agitiranja i ratnika društvene pravde koji su se požalili kako nema dovoljno gay likova u njihovim igrama (usp. Anonymous 3, 2016).

Zatim, Blizzard Watch izjavljuje kako Blizzard otkriva da će u videoigri *Overwatch* biti uključeni gay likovi. Jesu li korisnici igara zahtijevali to? Ako da, gdje su dokazi? No da se zaključiti kako mišljenje stotine tisuća obožavatelja ne znači ništa u usporedbi sa zahtjevima glasnije manjine. George Orwell bio je u pravu kada je u *Životinjskoj farmi* napisao: *Sve su životinje jednake, ali neke su životinje jednakije od drugih.*

Govoreći o nametanju političke korektnosti, uzet će se dva primjera. Prvi se primjer odnosi na ženskog lika pod imenom Tracer. Tracer je jedna od likova unutar videoigre *Overwatch,* avanturistica koja putuje kroz vrijeme. Incident se dogodio jer se jedna osoba na Blizzardovom beta forumu požalila kako je poza lika suviše seksistička te da stvara nelagodu. Nakon toga je kroz kratko razdoblje Blizzard zamijenio pozu s *manje seksističkom*, a Jeff Kaplan, potpredsjednik Blizzarda, napisao je: *Želimo da se svi osjećaju jako i herojski unutar naše zajednice. Zadnja stvar koju želimo jest stvoriti okolinu u kojoj se netko osjeća nelagodno, podcijenjeno ili pogrešno predstavljeno. Isprike i potrudit ćemo se raditi bolje.* Međutim, bitno je za napomenuti kako Hanzo Shimada, također jedan od *Overwatch* likova, ima identičnu pozu kao što je imala Tracer prije izmjene, no dalo bi se zaključiti kako zbog toga što je muškarac, ne može ga se gledati seksistički (usp. Seppala, 2016).

Zatim, McCree jedan je od heroja u videoigri *Overwatch*. On je odmetnik te bivši član bande koji se bori za načelo pravednosti. Jedno od oružja karakteristično za njegov lik je omča kao

dio kaubojskog motiva, pošto je većina kriminalaca bila vješana na starom Zapadu. Međutim, *gaming* tvrtka Blizzard odlučila je maknuti omču i umjesto toga staviti konjsku potkovu kao drugo oružje. Pravi se razlog ne zna zašto se Blizzard odlučio na takav pothvat, ali *gameri* smatraju kako su proizvođači unaprijed razmislili o mogućoj pobuni jer je velika mogućnost da će neki omču vidjeti kao rasistički simbol zato što je pomoću nje nastradao veliki broj crnaca (usp. Anonymous 3, 2016).

Nitko ne osporava pravo Blizzarda da mijenja svoje umjetničko djelo, već je problem razlog zašto ga mijenjaju tako dokazujući svoje ulagivanje, no da ratnici za društvenu pravdu troše manje vremena žaleći se na imaginarne likove u videoigri, a više vremena potroše pomažući stvarnim ljudima diljem svijeta koji su istinske žrtve netolerantnosti, svijet bi bio daleko bolji.

Industrija igara mora usvojiti neka načela koja štite njihovo pravo iskazivanja kreativnosti te koja čuvaju njihov umjetnički integritet, poput:

1. Nijedna tvrtka koja se bavi videoigrama ne bi smjela dopustiti da ih se maltretira i/li prisiljava na stvaranje nečega što ne žele.

2. Nijedna tvrtka koja se bavi videoigrama ne bi smjela dopustiti da ih se maltretira i/li prisiljava na stvaranje stvarne svjetske demografske slike s obzirom na rasu, spol, vjerovanje, seksualnu orijentaciju ili rodni identitet.

3. Nijedna tvrtka koja se bavi videoigrama ne bi smjela dopustiti da ih se maltretira i/li prisiljava na uključivanje političkih, vjerskih ili drugih ideologija u njihove videoigre s namjenom indoktrinacije i propagande na potrošače videoigara.

4. Programeri videoigara, kao što su umjetnici, pisci, dizajneri i producenti, trebali bi imati slobodu i pravo na stvaranje svjetova, mjesta, naroda, likova, priča i znanosti koji su izvan političkih i ideoloških usmjerenja.

5. Čin umjetničkog izražavanja temeljno je ljudsko pravo koje se ne smije ni na koji način modificirati i ograničavati od niti jedne osobe, skupina ljudi i/li vlade.

Takvo je trenutno stanje u SAD-u kojom sada vlada teokracija političke korektnosti. Tvrtke se smrtno plaše svakog lošeg publiciteta te će učiniti i reći bilo što kako ne bi izazvali gnjev

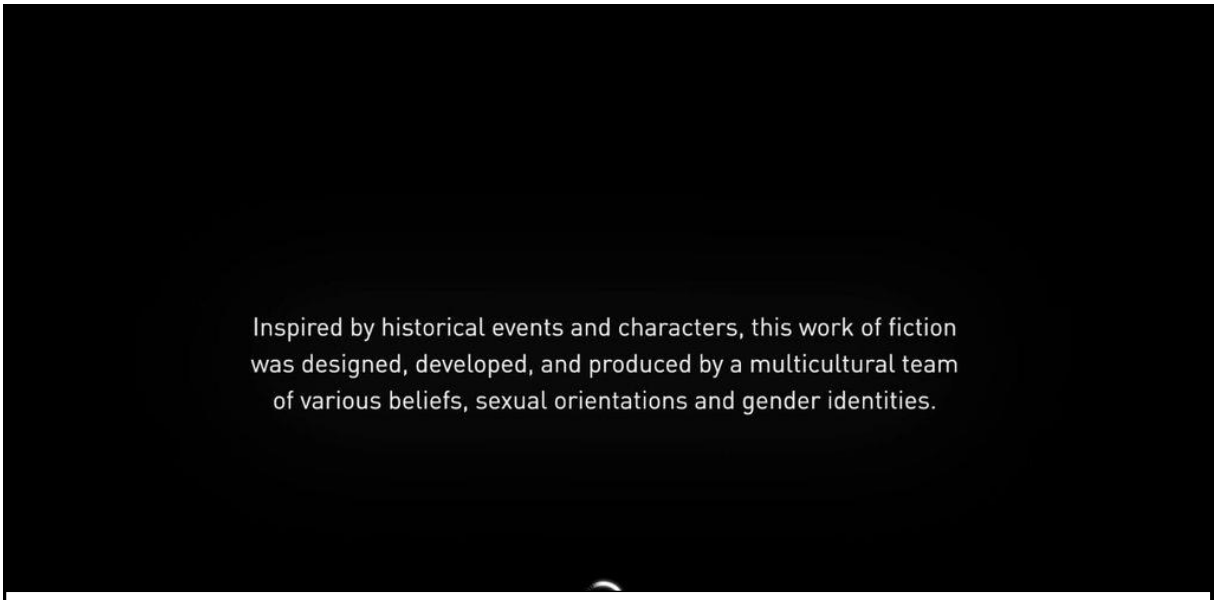
zagovornika političke korektnosti i njihovih kolega u medijima, vladi i akademskom krugu (usp. Anonymous 3, 2016).



Slika 6. *Overwatch* – pobjednička poza Tracer i Hanza

6.6. *Assassin's Creed*

Strah od političke korektnosti i njezinih zagovornika dovela je i do promjene Ubisoftovog tzv. disclaimera za igru Assassin's Creed. Vjerojatno u cilju da se tvrtka ogradi od bilo kakvih mogućih prijetnji da nisu dovoljno raznoliki i uključivi, svoj prvi disclaimer mijenjaju iz *Inspirirano povijesnim događajima i likovima. Ovaj je fiktivni rad kreiran, razvijen i proizveden od multikulturalnog tima različitih religija i vjerovanja u Inspiriran povijesnim događajima i likovima ovaj je fiktivni rad kreiran, razvijen i proizveden od multikulturalnog tima različitih vjerovanja, seksualnih orijentacija i rodnih identiteta.*



Slika 7. *Assassin's Creed* – novi *disclaimer*

Assassin's Creed serijal je videoigara povijesno-avanturističkog žanra koju je razvio Ubisoft Montreal 2007. godine. Središte je prva tri dijela igre korištenje stroja Animus koji korisniku omogućuje pregled genetskih sjećanja svojih predaka usredotočujući se oko glavnog junaka – barmena po imenu Desmond Miles. Govoreći o *Assassin's Creed Odyssey*, igra je smještena u drevnu Grčku za vrijeme Peloponeskog rata gdje se sukobljavaju Sparta i Atena.

Nakon jedne od najvećih pobuna obožavatelja u novijoj povijesti videoigara, Ubisoft je odlučio donijeti mudru, i svakako politički korektnu, odluku donoseći nekoliko krucijalnih promjena za priču i kinematografiju igre *Assassin's Creed Odyssey Shadow of Heritage* DLC. Unatoč što su početno držali stranu originalnog materijala, Ubisoft je ipak odlučio poslušati glas svojih LGBTQ obožavatelja. Ono što je zapravo naljutilo tu bazu obožavatelja jest nedosljednost priče s izborima igrača koji su se odlučili za istospolnu vezu. Drugim riječima, jedini ishod igre bio

je heteroseksualna veza koja je neizbježno rezultirala s djetetom. Jonathan Dumont, kreativni direktor *Assassin's Creed Odyssey*, izjavio je za javnost: *Čitajući reakcije*[26] *igrača našeg novog DLC-a za Legacy of the First Blade, Shadow Heritage, zaključili smo kako bismo se trebali ispričati svim igračima koji nisu bili zadovoljni sa svojim likom i njegovim odnosom. Svrha priče bila je objasniti kako krvna linija lika ima trajni utjecaj na druge ubojice (assassins), no gledajući vaše odgovore shvatili smo kako smo promašili cilj. Alexios/Kassandra, shvativši svoju smrtnost i žrtvu koju su Leonidas i Myrrine predložili kako bi sačuvali svoje nasljeđe, osjećali su dužnost i želju da sačuvaju svoju važnu lozu. Naš je cilj bio omogućiti igračima odabir utilitarističkog pogleda na očuvanje loze ili stvaranje romantične veze. Pokušali smo ih razlikovati, no to smo mogli učiniti pažljivije dok smo hodali uskom linijom između izbora uloga i priče, jasnoća i motivacija za tu odluku bile su loše izvedene. Nastavkom avanture u sljedećem dijelu Bloodline molim vas da imate na umu kako nećete morati stupiti u dugotrajnu romantičnu vezu ako to ne budete htjeli.* Pored toga, ispravit će se još jedna manja pogreška povezana s tim. U slučaju da se igrač zaista odluči za heteroseksualnu vezu, trofej koji se dobije nakon rođenja djeteta bit će preimenovan. Prvobitno ime za trofej bilo je *Growing Up* iliti *Odrastanje*, no Ubisoftovi nadređeni shvatili su da je to netaktično i bezobzirno ime u kontekstu čitave afere jer se može krivo protumačiti kao podcjenjivanje LGBTQ igrača time sugerirajući da su djetinjasti i nezreli jer su gay i nemaju dijete (usp. Wolfe, 2019).

Postoje i neki igrači kojima DLC-ev razvoj radnje nije smetao. Neki su od tih igrača mogli predvidjeti rasprave o inkluzivnosti i uvredi. Drugi su se fokusirali na ideju o autorskim namjerama ili čak tradiciji[27] starijih *Assassin's Creed* igara s naglaskom na zahtjevu da povijesni protagonist ima biološkog potomka kako bi moderni likovi mogli ponovno proživjeti svoj život kroz uređaj Animus. Sloboda stvaranja mora se suprotstaviti obećanjima programera prema bazi igrača. Što se tiče pravila Assassin's Creeda, ona se cijelo vrijeme savijaju, a nedavni dijelovi u serijalu, uključujući *Odyssey*, predstavile su tehnologiju Animus koja ne zahtijeva potomke (usp. Totilo, 2019). Nakon cijele te dramatične situacije, nekolicina je igrača

[26] Mnogo se igrača osjećalo uvrijeđenima jer su smatrali kako je Ubisoft prekršio obećanje. Jedna od korisnica napisala je da je gay te da se osjećala kao da ju netko udara u trbuh. Također, na Twitteru su se ljudi požalili kako su mislili da je AC uključiva igra, a zapravo je laž.

[27] Bitno je za napomenuti kako je Melissa MacCabrey, scenaristica za *Assassin's Creed Odyssey*, izjavila kako se na kraju dana radi o videoigri, a ne o povijesnom dokumentarcu. Međutim, sama privlačnost *Assassin's Creeda* dolazi upravo iz mogućnosti putovanja u različita vremenska razdoblja unutar nepristranih povijesnih okolnosti.

na YouTube-u objavila svoje mišljenje u vezi igre. Jedan od njih[28] objasnio je nezadovoljstvo kratko i jasno – Ubisoft nije trebao prvotno dati odabir orijentacije/veze igračima ako je poanta igre bila imati nasljednika kako bi se dalje nastavila priča, ali ako su već dali izbor, ispada da je cijela njihova priča, sastavljena od izbora napravljenih ranije, nepovezana s krajem tako pokazujući umjetnu slobodu. Međutim, pita korisnik, zar ljudi očekuju da će svaki izbor imati specifičnu priču te da će svaka igračeva potreba biti zadovoljena kao što to možda očekuju u stvarnom životu? Isto tako, poručuje svim onim igračima koji su rekli da su se osjećali zlostavljano te da su bili prisiljeni na heteroseksualnu vezu – *ako je na kraju samo bitno s kim ćeš spavati, postoje i druge igre kojima je to doista i svrha.*

Nadalje, *Assassin's Creed Odyssey* ne bi se trebao okretati od loših aspekata povijesti; on je povijesno fiktivni serijal sa sci-fi elementima, a ne fantazija. Posvećenost točnosti vitalna je komponenta radi doživljavanja stvarnih vremena što je od presudnog značaja za utemeljenje lika i njegovo okruženje u kojem obitava. U antičkoj Grčkoj, posebice, ignoriranje seksizma ogromna je neistinitost. Ako se izostavi taj element atenske povijesti, ne može se onda govoriti o Aspaziji bez priznavanja seksizma koji je oblikovao stav prema njoj, ne može se ni govoriti o atenskoj demokraciji bez priznavanja kako nije uključivala žene, a isto tako ne može se onda ni u potpunosti suprotstaviti Spartu i Atenu bez priznavanja njihovih različitih odnosa prema spolovima (usp. Wolfe, 2019).

6.7. Kud idu videoigre – BAFTA

BAFTA je nagrada koja se u Velikoj Britaniji dodjeljuje prvenstveno za filmska i televizijska ostvarenja, ali i za videoigre, i to ne samo britanske. Zadnjih je godina na BAFTA nagradama u kategoriji najbolje igre bilo očitih pobjednika kao što su *God of War* i *Uncharted 4,* no bilo je tu i kontroverznih odabira poput *Fallouta 4* i prvog *Destinyja*. Od 2021. godine BAFTA nagrade mogle bi izazvati još više podijeljenih mišljenja. Naime, od 2021. za dodjelu ovih nagrada aktivirat će se *BFI standardi diversifikacije* u procesu pregledavanja kandidatura, odnosno odabira nominacija koje će se boriti za nagradu. Ti standardi već su primijenjeni na filmske i televizijske uratke, a od sada će vrijediti i za videoigre. To znači da će se svaka nominacija, osim po svojim

[28] https://www.youtube.com/watch?v=mgWn8eaEirk

kvalitetama, analizirati prema četiri dodatna kriterija inkluzivnosti različitih manjina i općenite ravnopravnosti.

Gledat će se tako prezentiranje manjina u igrama, teme i priče, ali i standardi u strukturi razvojnog studija, pružanje pristupa za rad te omogućavanje razvoja i rasta publike. Da bi neka igra mogla biti nominirana za BAFTA nagradu, morat će ispunjavati sva četiri standarda, a svaki standard ima svoje kriterije koji određuju je li standard ispunjen ili nije. No nominirane igre ne moraju ispuniti sve kriterije unutar jednog standarda, nego moraju imati ispunjena dva do tri kriterija.

U kontekstu samih igara i priče, to će izgledati ovako. Za ostvarivanje prvog standarda igra mora ispuniti tri od sljedećih šest kriterija:

1. Glavni ili igrivi lik pripadnik je neke manjinske skupine, a ako igrač kontrolira grupu likova ta grupa je omjera 50-50 s muško-ženskim likovima ili ih je 10% LGBTQ+ ili ih 20% pripada nekoj manjini.
2. Ostali likovi u igri (NPC-jevi[29]) su 50-50 omjera muškarci-žene ili 20% manjine ili 10% članovi LGBTQ ili 7% hendikepirane osobe (nagluhi, slijepi, invalidi).
3. Glavna priča u igri veže se uz neku manjinsku skupinu i te se teme drži većinskim dijelom cjelokupnog trajanja.
4. Sporedne ili pozadinske priče vežu se uz priče neke manjinske skupine.
5. Igra se lokacijski odvija na području u kojemu boravi neka manjinska skupina, a ako je u pitanju *fantasy* svijet, onda je to regija slabije zastupljenih populacija.
6. Glumci koji glume i posuđuju glas u igrama članovi su manjinskih skupina ako glume manjinske skupine bez da jačaju postojeće stereotipe o tim manjinskim skupinama.

Dakle, da bi igra mogla biti nominirana za BAFTA nagradu, mora ispunjavati bilo koje tri stavke s gornje liste. I to je tek početak – onda se prelazi na preostala tri standarda u kojemu studio, primjerice, mora imati jednak broj muškaraca i žena na glavnim i ostalim pozicijama u timu ili pružati mogućnost odrađivanja pripravništva, mogućnost promocije, itd.

[29] *Non-player character*.

Prilično je zahtjevan i zadnji set kriterija koji baš i nema jasnu metriku. Primjerice, jedan kriterij za dobivanje standarda jest da razvojni tim održava bazu igrača zdravom te da ima jasno definirane odrednice protiv toksičnog ponašanja u toj zajednici. Premda nije nemoguća misija, rijetko si koji nezavisni studio može priuštiti unajmljivanje specijalista koji bi im dizajnirao strategiju marketinga za promoviranje igre među manjinskim skupinama. Samim time, pokraj ovako rigoroznih standarda, izgleda kako najviše šanse za primanje nominacije imaju igre studija koji si mogu platiti sve što je potrebno da bi ti kriteriji za nominaciju bili ispunjeni. A onda se više ne govori o nagradi za najbolju igru općenito, nego o nagradi za najbolju igru čiji su tvorci mogli priuštiti trošak ispunjavanja kriterija za nominaciju (usp. Žalac, 2020).

Nakon objavljivanja novih kriterija koje određena igra mora zadovoljiti ako uopće želi biti nominirana, iz iščitavanja komentara dalo bi se zaključiti kako većinski dio igrača, kada se govori o području Hrvatske, nisu zadovoljni s novim pravilima smatrajući ih nametnutom ideologijom političke korektnosti. Rad prilaže neke od komentara koji izražavaju manjak oduševljenja:

- *Ovo nije forced, ovo je odurni, rasistički i seksistički pristup nominacijama koji apsolutno zanemaruje tvoju priču i spisateljske sposobnosti, ako u iste nisi uključio njihove kriterije diversity-a.*
- *Uopće me ne smetaju seksualne orijentacije likova, rase, manjine u igrama/filmovima kada se sve to uklapa u kvalitetnu priču. Nekada ni ne primijetim je li neki lik crnac, Azijat, homoseksualac ili nešto peto ako je dobro napisan i to ima smisla. Što je tužno je to da će neki filmovi/igre morati žrtvovati dobro napisanu priču i likove da bi uopće bili snimljeni. Producenti neće financirati stvaranje nekih djela ako se ne ispoštuju kriteriji ravnopravnosti i morat će na silu ubacivati LGBTQ likove iako se možda ne uklapaju u priču. A o dodjeli nagrada da ni ne pišem, sve vidimo od Oskara pa sad do BAFTE i slično.*
- *Hoće li svijet biti bolji zbog toga što imamo više različitosti? Ne znam. I dalje smo mi samo ljudi, krvavi ispod kože, sa svim vrlinama i manama ljudskoga roda. Ne podržavam nikakva sadržajna ograničenja u bilo kakvom obliku prilikom dodjela nagrada ili kreiranja sadržaja jer to nije ništa drugo do najobičnije cenzure. Ako ljudi koji razmatraju kojim će se djelima dodijeliti nagrade nisu neovisni, nego su vođeni*

nekakvim motivima drugačijim od motiva izvrsnosti, onda takva nagrada ne bi trebala postojati jer nema bezvremenu vrijednost, već je samo odraz trenutnog političkog stanja društva.

Stoga, zaključuje se da će uvijek netko biti uvrijeđen zbog nečega. No postavlja se pitanje treba li to utjecati na to kako se pristupa umjetnosti i kreativnosti pomoću kojih se doživljava nešto malo vjerojatno, nečuveno ili krajnje izmišljeno? Ukratko, treba li dopustiti da se mijenja ambijent igre – tako ju potkopavajući – samo zato što nekome smeta? Ako se osobi nešto ne sviđa, ona nije dužna to konzumirati, stoga ni ne bi trebala govoriti drugima što smiju, a što ne samo zato što nečija vizija ne odgovara tuđoj. Takav bi trend mogao izbrisati programere koji pružaju nove priče i iskustva tako radeći na razvoju budućnosti igara.

7. ISTRAŽIVANJE – INTERVJU S *GAMERIMA*

Sljedeće će se poglavlje pozabaviti stajalištima *gamera* o pitanju političke korektnosti u videoigrama. Intervju se sastoji od četiri pitanja vezanih uz umjetnost, političku korektnost i raznolikost u videoigrama.

7.1. Tina Škrljac

- *Treba li bilo kakav oblik umjetnosti imati granice ili bi pak trebao biti oslobođen svih politika i ideologija koje mu se pokušavaju nametnuti?*

Smatrati umjetnost bezgraničnom utopističko je razmišljanje i ne postoji svijet u kojemu se može zadovoljiti i kriterij apsolutne slobode i kriterij empatije prema skupinama koje je moguće uvrijediti ili im naštetiti tom apsolutnom slobodom. Međutim, smatram da neko umjetničko djelo treba imati slobodu sve dok ima barem jedna skupina konzumenata te umjetnosti i dok nikoga ne vrijeđa na rasnoj, spolnoj ili nekoj drugoj razini. Ne mora sve biti za svakoga i mislim da nijedan autor ne kreće od toga da će napraviti svoje djelo tako da se svidi svima; svi imaju svoje kriterije i stvari koje im se sviđaju i one koje im se ne sviđaju, to je jednostavno ljudska priroda i način na koji društvo funkcionira. No ovdje se nameće i pitanje preosjetljivosti. Primjerice, crni humor u umjetnosti je sam po sebi prepoznat kao nešto što se koristi i što zapravo velika skupina ljudi konzumira ne osjećajući se prozvanima ili uvrijeđenima, ali opet ako se nađe makar jedna osoba koja kaže da ju određena stvar vrijeđa, koliko god ona benigna bila u autorovim namjerama, ta će se umjetnost početi preispitivati i s vremenom odbaciti kao vrsta nepoželjnog ponašanja.

- *Mislite li da je umetanje/stavljanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče i sposobnosti pisanja?*

Sa stajališta nekoga tko igra videoigre od malih nogu te nekoga tko je vidio i isprobao puno različitih žanrova i vrsta igara, smatram da je forsiranje raznolikosti apsolutno nepotrebno i nepoželjno. S druge strane, svjesna sam da su manjinske skupine na taj način možda zakinute i nemaju dovoljno reprezentacije u medijima, a samim time i videoigrama. Međutim, uvijek sam smatrala kako su videoigre na svojevrstan način bijeg od stvarnosti i osobno me nikad nisu privlačile igre koje su bazirane na npr. točnom rekonstruiranju nekog povijesnog događaja ili ičega što je previše temeljeno na onom što već imam u stvarnom životu. Videoigre je svakako moguće uvrstiti u medijske žanrove, ali smatram da trebaju ostati odvojene od politike i da trebaju ostati pri onome čemu su uvijek prvenstveno služile – zabavi. Time ne tvrdim da se iz

videoigara ne može nešto i naučiti, naravno da je to moguće i osobno sam naučila zaista mnogo kroz njih, poput jezika, znanstvenih činjenica, itd. S tim svime što je rečeno, smatram kako je potrebno pronaći ravnotežu. Ukoliko želimo zaista ubaciti manjinsku skupinu, raznolikost u rodnim skupinama ili bilo kakvu drugu vrstu raznolikosti, to je potrebno ubaciti pod posebnim uvjetima. Najvažnije od svega, razgovarala sam s mnogim igračima koji uvelike cijene dobru priču u videoigrama te sam gotovo uvjerena da bi se složili sa mnom kada bih rekla da ukoliko bi se ubacila reprezentacija neke manjinske skupine, da to treba biti od prvog dijela te videoigre. To ustvari znači da gotovo nitko ne voli naglu promjenu rase lika bez ikakvog razloga, čisto zbog reprezentacije određene rasne ili etničke skupine, promjenu ili uvođenje određene seksualnosti lika, posebice kada to uopće nije ni bio važan element u igri ili se nigdje nije ni spomenuo ili nagovijestio. No to ne znači da su ti ljudi rasisti, nacionalisti ili nešto treće, nego su jednostavno ljubitelji nečega što ih je osvojilo i ne žele da se to modificira jer promjena najmanjih detalja na glavnom liku zaista može oduzeti čar igranja. Ono što je poželjno jest napisati dobru, originalnu priču koja uključuje život, kulturu i ponašanje određene slabo reprezentirane skupine i staviti je na tržište i sigurna sam da se nitko neće buniti. U 2019. i 2020. godini bile su popularne dvije igre koje savršeno oslikavaju japansku kulturu i povijest, a radi se o igrama *Sekiro: Shadows Die Twice* i *Ghost of Tsushima* te se nitko nije bunio zbog tih igara, ljudi su ih s radošću igrali učeći o japanskoj povijesti i baštini kroz zanimljiv *gameplay*. Također, bila bi šteta ne spomenuti serijal *Grand Theft Auto*, u kojemu je glavni lik crnac i gotovo svi drugi likovi su isto tako crnci te svi naslovi iz tog serijala bili su željno iščekivani i prodavani u milijune i milijune kopija diljem svijeta. Tim svim igrama, u kojima sam i sama uživala, bilo je zajedničko to da su se odnosile prema svim manjinskim skupinama s poštovanjem, ali da su ih učinili zanimljivima i nije se forsiralo ništa što ima političke konotacije, barem to nije bila glavna namjera igre. Ako je asocijacija i bilo, to je ostalo samo na suptilnim komentarima i simbolikom. S druge strane, vidjeli smo u drugim primjerima, poput filmske industrije i Netflixa, da se mnogima ne sviđa promjena obožavanih likova u neke druge glumce, druge rase ili čak spola, dok kad je serija ili film od početka imao glavnog lika kao pripadnika neke manjinske skupine i priča je išla u tom smjeru, takav je sadržaj uvijek nalazio svoje ljubitelje i nitko nije imao ništa loše za reći o tome.

- *Ako će gaming industrija stavljati/promicati raznolikost u svim svojim budućim igrama, zar neće doći do zasićenja takvih igara, odnosno zar neće sve igre biti izrađene na isti kalup? I što s grupama koje ne pripadaju manjinskim skupinama kao što su Židovi i Azijati, hoće li za njih biti mjesta?*

Smatram da hoće s takvim stavom, forsiranjem i konstantnim stavljanjem i guranjem raznolikosti tamo gdje ona do sada nije postojala. Vidjela sam negdje prije tekst koji je išao prije prikazivanja starih izdanja crtića Warner Bros i mislim da bi taj tekst odgovarao i u ovom kontekstu, a išao je otprilike ovako: *Svi ovi crtići što ćete vidjeti produkti su svoga vremena, oni mogu prikazati neke etničke ili rasne predrasude koje su u tadašnjem društvu bile normalne, takva su mišljenja bila pogrešna i tada, a pogrešna su i danas, to ne predstavlja nas kao tvrtku, ali ćemo prikazati crtić u svojoj originalnoj verziji jer bi inače značilo da te predrasude nikada nisu ni postojale*. Ono što će se sigurno dogoditi jest to da će svi krenuti u tom smjeru, kao što je i uvijek bilo, u smjeru prodaje proizvoda. Ako je to politička korektnost, svi će biti politički korektni. Ako je to rasizam, svi će biti rasisti, jer jedino novac igra ulogu u svijetu. Nažalost, u takvoj situaciji nitko ne misli na *gamere* što je apsolutno paradoksalno jer bi trebalo biti logično da će *gameri* kupovati videoigre, dok je mala šansa da će politički aktivna osoba koja se zalaže za političku korektnost kupiti takav proizvod. Igre bi trebale biti zanimljive, originalne, produkt ljubavi i uloženog rada neke skupine ljudi, a sve drugo zaista ne pripada u *gamerski* svijet. Politika političarima, igre igračima. Osobno sam uvijek samo marila o tome zabavljam li se i prolazi li mi vrijeme brže dok igram igru, nikada mi nije bilo stalo do repezentacije čovjeka vlastite nacionalnosti, etničke pripadnosti, religije ili boje kože te smatram da to nikome ne bi trebalo biti važno, osim ako se ne radi baš o igri temeljenoj na povijesti gdje se takve stvari ni ne bi smjele dopustiti. Isto tako, ako je igra, primjerice, *fantasy* žanra, kao što većina i je, zašto je važno umetnuti bilo kakvu političku reprezentaciju, što se većine *gamera* tiče, svi likovi mogu imati zelenu kožu i rogove i ne predstavljati apsolutno ništa ljudsko.



- *Politička korektnost – diktatura i cenzura ili termin za ostvarivanje boljega sutra i jednakoga kolektiva?*

Politička je korektnost u teoriji zaista ostvarenje utopističkog svijeta i raja, ali u praksi ona je ostvarenje pakla i goreg društva negoli u bilo kojoj totalitarnoj državi. U vremenu političke korektnosti događa se veliko forsiranje slobode govora, slobode izražavanja, slobode identiteta, a s druge strane, potpuno paradoksalno, dokida se sloboda govora svima koji ne razmišljaju isto kao najglasnija skupina ljudi. Ono što se konstantno zaobilazi u toj situaciji jest činjenica da se idemo boriti protiv forsiranja jednoga tako što ćemo forsirati drugo što apsolutno nema smisla. Ukoliko želimo postići prihvaćanje manjine u većinskom društvu, rješenje nije nametanje prezentacije te manjine u tolikoj mjeri da je većini odbojno, tada se dobiva kontraefekt. Isto tako, svi smo ljudi, zaista nije potrebno nekoga glorificirati ili govoriti da je neka osoba bolja od druge, manjine nisu bolje od većine kao što ni većina nije bolja od manjine, već je potrebno ostvarivanje dijaloga i shvaćanje da smo različiti po kulturnoj određenosti, religiji, rodnoj reprezentaciji ili nečemu drugome, ali trebamo naći način kako koegzistirati u jednom prostoru bez kršenja prava ijedne strane. Asimilacija nije rješenje, ali nije rješenje ni nametanje pravila 0,001% populacije većini jer time ne dobivamo prihvaćanje i normalnu humanu interakciju, dobivamo odbojnost i još veću averziju prema rečenoj manjini. Potrebno je prihvatiti nečije razlike i steći poštovanje prema njima, bez potrebe za nametanjem umjetne jednakosti.

7.2. Bea Mihaljević

- *Treba li bilo kakav oblik umjetnosti imati granice ili bi pak trebao biti oslobođen svih politika i ideologija koje mu se pokušavaju nametnuti?*

Što se tiče samih igara kao oblika umjetnosti, on ne bi trebao imati ograničenja, osim ako apsolutno ne skrene u krivu stranu, no da se politike i ideologije ne trebaju miješati u stvaranje igara, s tim se apsolutno slažem. Svrha videoigara je da stvore virtualni oblik slobode koji ne treba biti pod ničijom kontrolom osim onih koji ih kreiraju zbog svojih ideja i želja.

- *Mislite li da je umetanje/stavljanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče i sposobnosti pisanja?*

Smatram kako raznolikost ne bi trebala biti važnija od priče jer priča je ono što te zadrži, što te hrani dok igraš. Kada si uključen u priču, ona te drži u napetosti i u iščekivanju daljnjih nastavaka, tako da sumnjam da u toj uživljenosti pogledaš i zaključiš – da, moj lik nije dovoljno

raznolik po svojoj rasi, orijentaciji i spolu. Bitno je imati raznolikost, ali nikako u smislu kompromitiranja priče, pogotovo ako je igra smještena u određeno vrijeme u našoj stvarnosti, to bi onda označavalo uništavanje autentičnosti vremena/događaja na koji se igra referira.

- *Ako će gaming industrija stavljati/promicati raznolikost u svim svojim budućim igrama, zar neće doći do zasićenja takvih igara, odnosno zar neće sve igre biti izrađene na isti kalup? I što s grupama koje ne pripadaju manjinskim skupinama kao što su Židovi i Azijati, hoće li za njih biti mjesta?*

Iskreno, imam osjećaj kako su ljudi započeli s tim umetanjem raznolikosti jer je stvarno bio mali postotak raznovrsnosti na početku, no to je tako bilo zbog ciljane publike te se znalo tko su. Smatram kako ne bi trebalo doći do zasićenja takvih igara; vjerujem da će ih biti sve više, no isto tako vjerujem kako će neki od *gaming* studija odlučiti otići u drugom smjeru, isto kao što imamo i u filmskoj industriji neke kontroverzne redatelje i žanrove.

- *Politička korektnost – diktatura i cenzura ili termin za ostvarivanje boljega sutra i jednakoga kolektiva?*

Politička je korektnost dobra u teoriji, ali su rezultati u praksi, rekla bih, čak i zastrašujući. Umjesto da se smanji mržnja i negativni utjecaj, stvara se strah kod umjetnika i osoba koje stvaraju materijale jer odmah misle da će ih se negativno prikazati u medijima. Politička je korektnost, nažalost, došla ruku pod ruku s *cancel*[30] kulturom i ljudi trenutno u tim industrijama imaju više problema negoli pozitivnog utjecaja. Potiče se raznolikost i želi se smanjiti mržnja, no ona se samo vrti u krug, šalje u drugome smjeru. Samo da zaključim, žao mi je što umjetnik ne može sebe izraziti u djelima jer ne može zadovoljiti želje apsolutno svih, a to je u konačnici nerealno razmišljanje.

7.3. Daniel Sedlar

- *Treba li bilo kakav oblik umjetnosti imati granice ili bi pak trebao biti oslobođen svih politika i ideologija koje mu se pokušavaju nametnuti?*

Iako umjetnost dolazi u različitim oblicima, svaka ima svoju svrhu i posljedicu. Svako nam umjetničko djelo može puno prikazati ako pažljivo gledamo. Vrlo često je umjetnost bila odraz

[30] https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Cancel%20Culture

politike ili trenutne društvene ideologije te se njezina vrijednost ogleda u kritici s kojom im se suprotstavlja. Baš iz toga razloga mislim kako umjetnost treba biti potpuno slobodna u izražavanju, bez obzira koji joj je cilj – pokazati nešto lijepo, zabaviti svoju publiku ili biti kritičar i mijenjati mišljenja. Nažalost, upravo se zbog tog posljednjeg cilja ideologija često pokušala „progurati“ zamaskirana u umjetnost. Takva se umjetnost poticala tako gušeći stvarnu slobodu umjetnosti.

- *Mislite li da je umetanje/stavljanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče i sposobnosti pisanja?*

Kratak odgovor bi bio – ne. Nisu sve igre jednake, postoji puno različitih žanrova, a tu je i osnovna podjela na *singleplayer* i *multiplayer* igre. Neke od igara, *singleplayer* pogotovo, kao osnovnu temu/priču imaju povijesni događaj ili više njih ili se odvijaju u određenom stvarnom vremenskom razdoblju. Ako se igra tada oglašava kao povijesno točna (koliko je to moguće), onda to u igri želim i vidjeti. Ne želim vidjeti raznolikost samo kako bi se zadovoljila politička korektnost. Primjerice, ako igra (u ovom slučaju *Ghost of Tsushima*) tematski govori o japanskoj kulturi i samurajima (i sukobu s Mongolima) nastojeći dosljedno prikazati duh vremena i kulturu, nije li očekivano da će likovi biti većinom Japanci (i ostali Mongoli)? U takvoj igri raznolikost bi narušila prezentaciju teme tako da raznolikost rasa svakako nije potrebna. Raznolikost može biti dio igre dokle god nije prepreka dobroj i kvalitetnoj priči te dok ne narušava *gameplay. Multiplayer* igre, koje (uglavnom) nemaju naglasak na kvalitetnoj naraciji i razvoju likova, mogu imati raznolikost, čak je i poželjna jer je krajnji cilj takvih igara privući što veći broj igrača.

- *Ako će gaming industrija stavljati/promicati raznolikost u svim svojim budućim igrama, zar neće doći do zasićenja takvih igara, odnosno zar neće sve igre biti izrađene na isti kalup? I što s grupama koje ne pripadaju manjinskim skupinama kao što su Židovi i Azijati, hoće li za njih biti mjesta?*

Gaming industrija danas je vrlo velika i brzo rastuća industrija. Bez obzira što je glavni proizvod industrije zabava, osnovni je cilj, naravno, profit. Ako raznolikost znači bolju prolaznost igre kod kritike i igrača, onda će igre biti raznolike jer bolja prihvaćenost jest bolja zarada pa makar igre zbog toga moraju biti sličnije jedna drugoj. Kreativnost i inovativnost danas su riskantnije nego prije jer je teško predvidjeti kako će igra biti dočekana po izlasku pošto često ovisi o dobrim ocjenama kritike koja prvo provjerava je li igra politički korektna, a zatim kaže nešto i o samoj igri. Politička korektnost i raznolikost možda mogu biti poželjne u nekim igrama ili

nekim segmentima igre, ali nikako ne bi smjele biti nametnute, a to se naravno odnosi na bilo koje manjine ili rase.

- *Politička korektnost – diktatura i cenzura ili termin za ostvarivanje boljega sutra i jednakoga kolektiva?*

Politička je korektnost sinonim za ispravan govor, pokušaj korekcije govora radi ostvarivanja političkih ciljeva. Moderna verzija odnosi se na nastojanje eliminacije društvene isključivosti različitih identitetskih i/li društvenih grupa. Problem je što se politička korektnost sve više pretvara u svoju suprotnost, odnosno postaje problem kojeg pokušava riješiti. Smatram da politička korektnost ne može ukloniti stvarni društveni problem uklanjanjem ili mijenjanjem riječi koje se na te probleme odnose. Primjerice, uklanjanjem riječi *crnac* iz jezika ne uklanja se rasizam u društvu. Sa željom da se ukloni diskriminacija, slučajno ili namjerno, stvara se nova. Politička korektnost trebala bi biti vrlina, ne obveza.

7.4. Ante Kolobarić

- *Treba li bilo kakav oblik umjetnosti imati granice ili bi pak trebao biti oslobođen svih politika i ideologija koje mu se pokušavaju nametnuti?*

Umjetnost promatram kao ljudsku duhovnu djelatnost pomoću koje se izražava iskustvo, uključujući stvaranje i doživljaj djela. Politiku doživljavam kao umijeće upravljanja državom, a političko djelovanje odražava se na društvo te države. Ideologija u najširem smislu predstavlja nauk o idejama. Ovdje imamo tri pojma koja ovisno o situaciji i kontekstu bitno ili manje bitno utječu jedni na druge. Ako promišljamo o umjetnosti, njezine bi granice trebale biti tehničke prirode. Politike i ideologije ne bi se smjele miješati u autorovu ideju, duhovnost i doživljaj. Da smo zabranjivali satiru politike, ideologije i svakodnevnice, ne bismo poznavali Marina Držića, Molièrea ili Charlie Chaplina. S druge pak strane, imamo primjere kada politika/ideologija nameće vlastite ideje pod krinkom umjetnosti kao što je to slučaj kod redatelja Olivera Frljića. Već duži niz godina o njegovom se radu ne govori iz teatrološke perspektive, već političke i ideološke. Njegove provokacije, usmjerene prema tradicionalnom i konzervativnom svjetonazoru banalne su i trivijalne. Često u svojim predstavama uzima elemente koje su zajednici svete ili profane te ih oskvrnjuje. U nastojanju da šokira gledatelje prikazuje političko-ideološki amaterizam kojim su se zgražale i osobe liberalnog svjetonazora. Umjetnost može i ponekad treba biti korektiv pojedinca i društva, ali ne smije biti alat politike i ideologije.

- *Mislite li da je umetanje/stavljanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče i sposobnosti pisanja?*

Osobno me ne smeta umetanje raznolikosti u videoigre, ali ću gotovo svaku takvu igru preskočiti. Razlog tome je što priča i tekst moraju (u nekim svojim granicama) biti realni. Ukoliko se na tržište plasira videoigra (znanstvena fantastika) gdje je radnja smještena na planet Pandoru u obližnjoj galaksiji, gdje je ljudska vrsta došla uzimati prirodne resurse, a domicilna vrsta (slična ljudima) ne želi da ljudi uzimaju njihove prirodne resurse te se u međuigri čovjek i nečovjek zaljube – tada ću rado odigrati takvu igru jer mi se čini zanimljiva, a u isto vrijeme stvarna i nestvarna. Ukoliko se radi o igri u kojoj je radnja smještena na planet Pandoru, u obližnjoj galaksiji, gdje ljudska vrsta dolazi iskoristiti prirodne resurse, a na tom planetu živi kapitalističko društvo koje im to želi naplatiti, tada sigurno neću igrati videoigru.

- *Ako će gaming industrija stavljati/promicati raznolikost u svim svojim budućim igrama, zar neće doći do zasićenja takvih igara, odnosno zar neće sve igre biti izrađene na isti kalup? I što s grupama koje ne pripadaju manjinskim skupinama kao što su Židovi i Azijati, hoće li za njih biti mjesta?*

Gaming industrija može promicati raznolikost u tolikoj mjeri dok ne dođe do zasićenja. Uvijek će biti velik dio *gaming* populacije koji će biti korektiv istoj. Neće htjeti ulaziti u virtualan svijet koji im djeluje nestvarno. Studiji koji uvide u istraživanjima taj dio populacije početi će raditi videoigre u kojima neće biti raznolikosti, već će priču bazirati na realnosti. To nije protuargument raznolikosti, već argument tržišta, odnosno ponude i potražnje. Nikada nisam patio što u videoigrama nisu dovoljno zastupljeni Hrvati jer sam svjestan da činimo 0,05% svjetske populacije i realno je za očekivati da američki ili japanski studiji koji proizvode videoigre ne žele i neće u većoj mjeri bazirati igre na toj etničkoj skupini (iako je prezime vojnika u videoigri *Battlefield 3* Matković koja je koprodukcija Šveđana i Amerikanaca).

- *Politička korektnost – diktatura i cenzura ili termin za ostvarivanje boljega sutra i jednakoga kolektiva?*

Politička je korektnost izraz kojeg često u zadnje vrijeme možemo čuti od liberalnih političara i liberalnijeg dijela društva. Politička bi korektnost trebala predstavljati izbjegavanje gesti, ponašanja i/li izraza koji se mogu protumačiti kao vrijeđanje i omalovažavanje manjinske društvene skupine. I s time se slažem. Manjinskom dijelu društva (bilo ono nacionalno, etničko, religijsko ili rasno) treba dopustiti uživanje svojih uvjerenja, kulturu i običaje sve dok poštuju

ustav i zakon većinske nacije. Problem političke korektnosti vidim u manipulaciji liberalnih i neoliberalnih struktura u politici, društvu i medijima. Politička korektnost postala je alat Ljevice kojom se diskreditira neistomišljenike. Tako primjerice u Hrvatskoj, ukoliko se ne slažemo s načelima i mišljenjem progresivne ljevice, odmah nas se označava kao fašista, nacista, ognjištara, ekstremista, homofoba, katolibana, klerofašista, Rvata, ustašu, nacionalista ili vjerskog fanatika. To danas predstavlja pojam političke korektnosti u Hrvatskoj. U naprednijim zapadnim društvima, pojam političke korektnosti jest prisutan u politici, ali i u drugim segmentima društva i industrije. Primjerice, BBC-jeva hit mini-serija *Černobil* koju izrazito cijenim iz više aspekata. Tekst, glumačka postava, gluma u cjelini, scenografija i kostimografija preslika su tog doba, mjesta i prostora. Naracija je gotovo savršena jer se drži stvarnih povijesnih činjenica. Glavni (i jedini) argument zagovaratelja političke korektnosti je bio taj da u seriji nema crnaca... Danas se na to u svijetu svodi politička korektnost i društvena raznolikost. Nuklearna elektrana Černobil nalazi se u gradu Pripyatu u Ukrajini, odnosno tada, 1986. godine, u SSSR-u. Nemam statističke podatke, ali uvjeren sam da je domicilno stanovništvo većinski bilo (i jest) bijelo. Ne vidim problem u tome da se stvari prikažu onakve kakve jesu. Nedavno je izašla, po meni originalna i spektakularna, videoigra *Ghost of Tsushima* koja prikazuje invaziju Mongola na taj maleni japanski otok. Igru je napravio američki studio, odnosno, Sucker Punch Productions. Japanci su bili oduševljeni realnim prikazom igre i vremena u kojemu je radnja smještena te su žalili što i sami nisu napravili takvu autentičnu igru. Pitanje koje sam sebi postavljam: Zašto u igri nema bijelaca i crnaca, već samo Azijata?

7.5. Viktor Benkotić

- *Treba li bilo kakav oblik umjetnosti imati granice ili bi pak trebao biti oslobođen svih politika i ideologija koje mu se pokušavaju nametnuti?*

Po meni bi svaki oblik umjetnosti trebao biti oslobođen svih politika i ideologija jer je umjetnost sama po sebi umjetnost i ništa više od toga. Primjerice, netko će po onome što je pročitao čuti iz Beethovenove *Simfonije br. 5* kucanje na vrata na početku djela zato što je dio folklora da je Beethoven tada krenuo gubiti sluh te da mu je kucanje sluškinje na vrata tako zvučalo što nema veze ni sa čim ili što se Wagnerova glazba smatrala nacističkom zbog toga što je napisao esej dok je bio na doktoratu, a u kojem je napisao da židovska glazba nije dobra jer tada nije bilo dobrih židovskih skladatelja. Struja nakon njega je to iskoristila kao vodilju, a on nikad nije bio antisemist. Ili najbolji primjer skladatelja Smetane; *Vltava* koju obožavam i koja je školski

primjer programne glazbe ili glazbe koja opisuje nešto više od glazbe. S jedne strane skladba je genijalna i kada čitaš opis uz glazbu kako rijeka teče, možeš to doživjeti, no izvršen je eksperiment na ljudima koji nikada tu skladbu nisu čuli u životu, ali su bili upoznati s konceptom programne glazbe – niti jedan sudionik nije ništa slično napisao u usporedbi s opisom skladatelja. Tu se može podvući crta da ako uz skladbu imaš opis, ti ćeš to i čuti te ćeš osjetiti tu emociju. Ako nemaš, onda je isključivo individualno shvaćanje skladbe kao što će netko Beethovenu *Mjesečevu sonatu* čuti kao tužnu skladbu, a netko kao sretnu.

- *Mislite li da je umetanje/stavljanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče i sposobnosti pisanja?*

Ne mislim jer bit videoigara jest priča i zabava igranja, barem meni. Ima i ljudi koji vole igre koje su *straightforward* pucanje i to je isto u redu, no svaka bi se videoigra trebala bazirati na dobro razrađenu priču koju prati dobar dizajn i *gameplay* iste. Zadnje sam odigrao *Witcher 3* koji je baziran na knjigama pisca A. Sapkowskog i prati slavensku mitologiju. Nisam rasist, da se i od toga ogradim, ali ako u slavenskoj mitologiji i srednjovjekovnoj Poljskoj u to vrijeme nije bilo drugih rasa osim Europljana, zašto onda izmišljati stvari i dodavati ih kao što je napravila serija *Witcher*? Nemam ništa protiv većeg angažmana i glumaca i redatelja drugih rasa te pratim i japansku i korejsku kinematografiju, mlade redatelje crne rase koji stvaraju odlične filmove, ali ako film prati slavensku mitologiju srednjeg vijeka, zašto onda izmišljati stvari zbog političke korektnosti? Zašto ne slijediti priču kakva je napisana ako se već baziraš na njoj i ako si joj dosljedan, zašto se onda tebe tu zove rasistom?

- *Ako će gaming industrija stavljati/promicati raznolikost u svim svojim budućim igrama, zar neće doći do zasićenja takvih igara, odnosno zar neće sve igre biti izrađene na isti kalup? I što s grupama koje ne pripadaju manjinskim skupinama kao što su Židovi i Azijati, hoće li za njih biti mjesta?*

Gaming industrija je ogromna i ne vjerujem da će doći do zasićenja jer će uvijek biti studija koji rade po svome; primjer je studio koji je radio igru koju sam ranije spomenuo – *Witcher 3*, razvio ju je CD Projekt Red. Oni su, kada su krenuli raditi prvu *Witcher* igru, bili indie poljski *gaming* team koji je radio igru iz ljubavi prema priči, a od autora romana Sapkowskog otkupili su prava na knjige te tako napravili jako dobru igru ispred svoga vremena koja nije imala prevelik odjek. Nakon toga, napravili su *Witcher 2* i pogodili tako pokazavši svijetu što mogu raditi. *Witcher 3* je osvojio *Game of the Year* nagradu i dobili su milijune obožavatelja u cijelom svijetu zato što su radili igru prema izvrsnom materijalu knjiga te zato što su bili dosljedni.

Najnoviji je primjer igra *Ghost of Tsushima* koja je nedavno izdana na PS4 i svi se slažu da je genijalna. Videoigra prati put japanskog samuraja i njegovu priču, a igru je izradio američki studio. Nakon što je objavljena od japanskih medija, igra je dobila ocjene 10/10 i svi njezini kritičari izjavili su kako je odlično izrađena te da je dala predivan *homage* njihovoj kulturi i da su savršeno prikazali to doba i samuraje (nema bijelaca ni crnaca). Američki su mediji u dobroj mjeri popljuvali igru rekavši kako je nerealna te da daje nezahvalan prikaz japanske kulture – nisam bio iznenađen.

- *Politička korektnost – diktatura i cenzura ili termin za ostvarivanje boljega sutra i jednakoga kolektiva?*

Po meni politička korektnost kao ideja ima smisla, ali je prerasla u pokret diktature u kojemu ti se govori ako u svoje neko umjetničko djelo ne staviš određenu manjinsku skupinu, da ćeš biti označen negativnim nazivima. Tada se gubi originalnost kako bi se zadovoljila grupica ljudi koji su možda jednom davno imali dobre ciljeve, ali su kao i većina takvih udruga postali ekstremisti i diktatori.

8. RASPRAVA

Cilj prošlog poglavlja bio je istražiti mišljenja *gamera* o političkoj korektnosti u videoigrama, o slobodi umjetnosti te nametanju raznolikosti u igre. Za takvu vrstu istraživanja, u obliku intevjua sastavljenog od četiri pitanja i molbi za dužim odgovorima, uzet je manji uzorak *gamera* koji predstavlja područje Hrvatske. Uzorak se sastoji od pet ispitanika koji su svojevoljno odlučili odgovoriti na pitanja znajući kako intervju nije anoniman. Od pet ispitanika dvije su osobe ženskog spola, a ostali su ispitanici osobe muškog spola. Taj je uzorak uzet kao optimalan, a uzorak sa ženskim spolom je manji jer je njihova reprezentacija manja kada se govori o korištenju videoigara. Iz ispitanog i iščitanog bi se dalo zaključiti kako se većina ispitanika slaže da bi umjetnost trebala biti oslobođena svih politika i ideologija koje joj se pokušavaju nametnuti tako govoreći i o samim videoigrama kao obliku umjetnosti. Nadalje, većina ispitanika se ne slaže s time da je umetanje raznolikosti u videoigre bitnije od same priče, pogotovo ako se radi o igrama koje se smatraju povijesno točnima. S druge strane, ispitanici smatraju kako neće doći do zasićenja videoigara koje promiču raznolikost jer će postojati barem jedna tvrtka/studio koji rade igru zbog svoje ideje, želje i užitka. Isto tako, uvijek će biti jedan dio *gamera* kojemu nije bitan raznolik lik, već učenje i razumijevanje priče – zanimljiv primjer jest, kao što je četvero od pet ispitanika spomenulo, igra *Ghost of Tsushima* koja realno prikazuje japansku kulturu bez stavljanja neautentičnih obilježja, a koja je od igrača dočekana pozitivno s trenutnom ocjenom 9,3[31]. Zaključno, ispitanici se slažu kako je politička korektnost počela kao dobra ideja, ali da je otišla u smjeru cenzure i dikature. Kao što je jedan od ispitanika napisao, problem je što se politička korektnost sve više pretvara u svoju suprotnost, odnosno postaje problem kojeg pokušava riješiti.

Bitno je za napomenuti kako je istraživački dio trebao biti podijeljen u dva dijela, odnosno prikazati dvije strane povezane s videoigrama i političkom korektnošću; uz mišljenja *gamera* cilj je bio istražiti i mišljenja *gaming* tvrtki o tim aktualnim pitanjima. Uz pitanja koja su dana *gamerima*, tvrtke su dobile dodatno pitanje koje je glasilo: Kuda politička korektnost vodi *gaming* industriju, posebice kada se govori o malim studijima s manjim financijskim resursima koji ne mogu zadovoljiti dane kriterije potrebne za stvaranje politički korektne igre? Nažalost, od 30 poslanih upita putem elektroničke pošte, uključujući i jednoj hrvatskoj tvrtki te jednom hrvatskom *gaming* portalu, osim nekolicine automatski uzvraćenih poruka, u razdoblju od mjesec dana nitko nije odgovorio na pitanja unatoč tome što je napisano kako odgovori mogu

[31] https://www.metacritic.com/game/playstation-4/ghost-of-tsushima

biti anonimni. To može biti iz dva razloga. Prvo, uz trenutnu epidemiju i kaotično razdoblje, moguće je kako zbog raspodjele poslova i rada od kuće nisu imali dostupnu osobu za pružanje konkretnih i kvalitetnih odgovora. S druge strane, pošto je tema aktualna i osjetljiva, tvrtke vjerojatno ne žele riskirati ikakvu moguću uvredu neke skupine, pogotovo jer ovise o profitu kojeg donose korisnici te o medijskoj slici, s tim da je upitno i da je netko odgovorio, bi li to zapravo bili njihovi iskreni ili politički korektni odgovori.

9. ZAKLJUČAK

Svrha rada bila je prikazati višestruki fenomen koji prožima sve sfere života, a poznat je pod nazivom politička korektnost ili politička ispravnost. Pojam političke korektnosti prvotno se koristio u akademskim krugovima te razvojem tehnologije i medija pustio je korijene u sve segmente društva. Neki autori smatraju kako se taj termin pojavio šezdesetih godina prošloga stoljeća, no zapravo je postojao i ranije – čak u 19. stoljeću Mill piše o društvenoj netolerantnosti. Isto tako, bit rada bila je istražiti utjecaj političke korektnosti na polje umjetnosti, s naglaskom na videoigre i *gaming* industriju. Istraživački se dio rada bazirao na pogled sa stajališta *gamera* tako donoseći uvid iznutra.

Smatram kako je politička korektnost u svojim prvim oblicima možda označavala neki pozitivan iskorak prema boljem društvu, jednakosti i ravnopravnosti prema manjinskim skupinama, pazeći na smanjivanje uvreda i omalovažavanja. Međutim, tu se mora uzeti u obzir svaki pojedinac zasebno te kako on shvaća neku riječ i/li ponašanje jer politički korektan jezik je zapravo subjektivno razumijevanje nečega izrečenog. No određena je skupina ljudi shvatila kako jezik sadrži moć te je tu moć počela iskorištavati i zloupotrebljavati etiketirajući one koji nisu istog mišljenja tako kontrolirajući većinski glas, slobodu izražavanja i pravo slobodnog govora.

Kao što je već rečeno, politička se korektnost ukorijenila u sve sfere života pa tako i u područje umjetnosti kroz koje nameće svoje politike i ideologije unatoč tome što bi jedino autor trebao imati kontrolu nad svojim djelom. Što se tiče samih videoigara, one su najnoviji medij koji je politička korektnost počela regulirati jer su shvatili snagu i doseg tog komunikacijskog oblika. Problem je u tome što se *gaming* industrija prepustila nadzoru i vlasti političke korektnosti iz straha od negativnih kritika i medijske slike koju bi ti zagovornici mogli stvoriti. Apsurdno je to što ti ratnici društvene pravde ne drže većinski dio populacije, ali su glasni i agresivni u tolikoj mjeri da se većina boji izgovoriti nešto drugačije da ih se ne bi nepovoljno prikazalo. No bitno je naglasiti kako ipak postoji šačica ljudi, u ovom slučaju *gaming* tvrtki, koje se ne daju prestrašiti tako radeći na svojim istinskim idejama i željama, poput CD Projekt Red i *Witcher* ili pak Destructive Creations i *Hatred*.

Da se pokušam ograditi od mogućih naziva rasista, fašista ili mrzitelja neke manjinske skupine, nije problem poticanje ravnopravnosti među svim ljudima, no problem je što politička korektnost upravo radi suprotno – stvara još veće barikade i segregaciju društva tako stvarajući napetost. Nije problem ni promicanje raznolikosti u igrama, ali sve dok ima smisla. Ako s

umetanjem raznolikosti zapravo gušimo kreativnost zbog apstraktnih predodžbi o vrijeđanju i povrijeđenim osjećajima, zar ne radimo veliku nepravdu ne samo sebi, već i ljudima koji nam žele pružiti nove priče i nove ideje? Takav je mentalitet destruktivan – mi zapravo govorimo kreatorima igara da nas ne izazivaju, da nas ne tjeraju na razmišljanje, da ne govore o problemima koji nas čine nelagodnima. Medij videoigre će se razviti u nešto veće tek kada padnu okovi političke korektnosti te kada se tvrtke ohrabre u radu onoga što su praktički svi drugi mediji davno postigli. Moramo biti spremni za izazov, postaviti se u neugodne situacije te neutralizirati svoje osobne osjećaje kako bismo prihvatili nova iskustva.

10. LITERATURA

Tiskani izvori:

1. Babecki, Milosz. *Digital Games as a Research Subject in the Discipline of Media Science*. Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. 2018.
2. Bloom Jr., Lackland H. *John Stuart Mill and Political Correctness*. University of Louisville Law Review. 2017.
3. Ford, Becky R. *An Empirical Test of the Effects of Political Correctness: Implications for Censorship, Self-Censorship, and Public Deliberation*. UC Santa Barbara. 2017. Doktorski rad.
4. Knežević, Radule. *Povijest i značenje pojma*. Političke analize, Vol. 1 No. 4. 2010. Stručni rad.
5. Kraus, Lisa-Marie. *Political Correctness in Art Perception – The Influence of an Artist's Political Attitude on the Perception of His Paintings*. Erasmus University Rotterdam. 2017.
6. Krolo, Krešimir. Zdravković, Željka. Puzek, Ivan. *Tipologija gamera i gamerica u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike*. Medijske studije, Vol. 7 No. 13. 2016. Izvorni znanstveni članak.
7. Levy, Laura. *Political Correctness, Emotion Regulation Strategies and Tolerance for Disagreement: Is There a Missing Link?* Department of Psychology. Dublin Business School. 2016.
8. Lubina, Martina. *Etički relativizam i njegove kritike*. Hrvatski studiji sveučilišta u Zagrebu, Odsjek za filozofiju. 2017. Završni rad.
9. Mesić, Milan. *Kontroverzije oko političke korektnosti*. Filozofski fakultet Zagreb. Odsjek za sociologiju. 2005. Izvorni znanstveni rad.
10. Miliša, Zlatko. Tolić, Mirela. *Moralni relativizam i medijska socijalizacija u razvoju interkulturalne komunikacije*. MediAnali : međunarodni znanstveni časopis za pitanja medija, novinarstva, masovnog komuniciranja i odnosa s javnostima, Vol. 3 No. 5. 2009. Pregledni rad.

11. Shaw, Adrienne. *What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. University of Pennsylvania, Philadelphia, PA, USA. 2010. Istraživački rad.

12. Sunić, Tomislav. *Politička korektnost – jezična i zakonodavna represija*. Političke analize, Vol. 1 No. 4. 2010. Stručni rad.

Internetski izvori:

1. Anonymous 1 (2019) *What is Cultural Marxism?* URL: https://nordicresistancemovement.org/what-is-cultural-marxism/ (pristup: 05.05.2020.)

2. Anonymous 2 (2018) *Germany Lifts Total Ban on Nazi Symbols in Video Games*. URL: https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651 (pristup 17.06.2020.)

3. Anonymous 3 (2016) *How Blizzard's Infatuation with Political Correctness and Disneyfication is Alienating their Fans*. URL: https://www.wolfsheadonline.com/how-blizzards-infatuation-with-political-correctness-and-disneyfication-is-alienating-their-fans/ (pristup: 21.07.2020.)

4. Anonymous 4 (2019) *Wolfenstein: Youngblood – Nazi Images Shown in First for Germany*. URL: https://www.bbc.com/news/newsbeat-48785435 (pristup 17.05.2020.)

5. Anonymous 5 (2018) *The History of Battlefield*. URL: https://news.game.co.uk/the-history-of-battlefield/ (pristup: 18.07.2020.)

6. Anonymous 6 (2016) *African-American Participation During World War I*. URL: https://history.delaware.gov/african-americans-ww1/ (pristup 18.07.2020.)

7. Bruckner, P. (2010) *Europe's Guilty Conscience – self-hatred is paralyzing the Continent*. URL: https://www.city-journal.org/html/europe%E2%80%99s-guilty-conscience-13302.html (pristup: 10.04.2020.)

8. Calton, C. (2018) *What is Cultural Marxism?* URL: https://mises.org/wire/what-cultural-marxism (pristup: 02.05.2020.)

9. Cerovac, K. (2017) *Korupcija jezika*. URL: https://blog.dnevnik.hr/vjerairazum/oznaka/korupcija (pristup: 10.04.2020.)

10. Chait, J. (2015) *How the Language Police are Perverting Liberalism*. URL: https://nymag.com/intelligencer/2015/01/not-a-very-pc-thing-to-say.html (pristup 12.04.2020.)

11. Fernández, M. (2019) *Political Correctness and Freedom of Speech*. URL: https://www.idareact.org/political-correctness-and-freedom-of-speech/ (pristup: 18.04.2020.)

12. Judge, A. (2018) *Video Games and Mental Health – Nobody's properly talking*. URL: https://www.bbc.com/news/newsbeat-44662669 (pristup: 12.04.2020.)

13. Kurten, D. McCrae, N. (2019) *The Problem with Cultural Marxism*. URL: https://europeanconservative.com/2019/09/the-problem-with-cultural-marxism/ (pristup: 05.04.2020.)

14. Lesh, M. (2016) *Triggering Censorship*. URL: https://ipa.org.au/ipa-review-articles/triggering-censorship (pristup 18.04.2020.)

15. Matulef, J. (2012) *Crystal Dynamics – Controversial Tomb Raider scene is close physical intimidation, not rape*. URL: https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-29-controversial-tomb-raider-scene-is-close-physical-intimidation-not-rape (pristup 02.08.2020.)

16. Merelli, A. (2015) *Slavoj Žižek thinks political correctness is exactly what perpetuates prejudice and racism*. URL: https://qz.com/398723/slavoj-zizek-thinks-political-correctness-is-exactly-what-perpetuates-prejudice-and-racism/ (pristup: 03.05.2020.)

17. Morris, W. (2018) *The Morality Wars*. URL: https://www.nytimes.com/interactive/2018/10/03/magazine/morality-social-justice-art-entertainment.html?mtrref=undefined&assetType=REGIWALL (pristup: 08.05.2020.)

18. Moylan, A. (2018) *Political Correctness in Gaming – An Argument For and Against Enforcing it*. URL: https://www.esportstalk.com/blog/political-correctness-video-gaming-9299/ (pristup 20.06.2020.)

19. Mueller, A. (2018) *Cultural Marxism is the Main Source of Modern Confusion – and It's Spreading*. URL: https://fee.org/articles/cultural-marxism-is-the-main-source-of-modern-confusion-and-its-spreading/ (pristup: 05.05.2020.)

20. Nagy, V. (2013) *Tomb Raider*. URL: https://www.hcl.hr/recenzija/tomb-raider-65711/ (pristup 13.07.2020.)

21. Navarrete, J. (2019) *Why Political Correctness Should Stay Out of Video Games*. URL: https://playstationgalaxy.com/2019/08/03/why-political-correctness-should-stay-out-of-video-games/ (pristup: 18.06.2020.)

22. Nix, M. (2017) *Opinion – The Problem with Political Correctness in Video Games*. URL: https://www.ign.com/articles/2012/07/17/opinion-the-problem-with-political-correctness-in-video-games (pristup: 13.07.2020.)

23. Paprocki, M. (2018) *Six Days in Fallujah – A Bloody Iraq Battle and Video Game that Almost Was*. URL: https://www.thestar.com.my/tech/tech-news/2018/06/07/six-days-in-fallujah-a-bloody-iraq-battle-and-videogame-that-almost-was (pristup 20.06.2020.)

24. Pipes, D. (2010) *In Europe, Remorse Has Turned to Masochism*. URL: https://www.nationalreview.com/2010/04/europe-remorse-has-turned-masochism-daniel-pipes/ (pristup: 08.05.2020.)

25. Seppala, 2016. *Fans Persuade Blizzard to Pull Sexualized Overwatch Pose*. URL: https://www.engadget.com/2016-03-29-overwatch-tracer-victory-pose.html (pristup 17.05.2020.)

26. Totilo, S. (2019) *Assassin's Creed Odyssey Director Says We Missed the Mark With Controversial DLC Relationship*. URL: https://kotaku.com/assassins-creed-odyssey-director-says-we-missed-the-mar-1831818690 (pristup 01.08.2020.)

27. Tracinski, R. (2018) *How Politically Correct Art is Leading to the Age of Didacticism*. URL: https://thefederalist.com/2018/01/29/177880/ (pristup: 14.06.2020.)

28. Uštulica, D. (2018) *Language, Thought, and Manipulation*. URL: https://unravellingmag.com/articles/language-thought-and-manipulation/ (pristup: 10.07.2020.)

29. Wolfe, B. (2019) *Ubisoft Submitted to Pressure and Changed the AC: Odyssey Scene*. URL: https://www.bluemoongame.com/ubisoft-submitted-to-pressure-and-changed-the-ac-odyssey-scene/ (pristup: 21.07.2020.)

30. Younkins, E. (2000*) Why the World is the Way It Is – Cultural Relativism and It's Descendents*. URL: http://www.quebecoislibre.org/younkins26.html (pristup 02.05.2020.)

31. Žalac, Z. (2020) *Za BAFTA nagrade bit će kandidirane samo igre koje promiču ravnopravnost manjina*. URL: https://www.hcl.hr/vijest/bafta-nagrade-bit-ce-kandidirane-igre-koje-promicu-ravnopravnost-manjina-158472/ (pristup: 13.07.2020.)

11. PRILOZI

Popis slika

Slika 1. *Tomb Raider*, preuzeto s: https://whatculture.com/gaming/11-offensive-video-game-moments-you-need-to-see-for-yourself?page=10 (pristup 13.07.2020.)

Slika 2. *Six Days in Fallujah*, preuzeto s: https://www.wearethemighty.com/six-days-in-fallujah (pristup 12.06.2020.)

Slika 3. *Wolfenstein* – prikaz Hitlera, preuzeto iz: https://www.youtube.com/watch?v=kTQ1eBiRRRo (pristup 01.08.2020.)

Slika 4. *Wolfenstein Youngblood* – zamjena simbola, preuzeto s: https://www.bbc.com/news/newsbeat-48785435 (pristup 01.08.2020.)

Slika 5. *Battlefield I* – naslovnica, preuzeto s: https://picnicerror.net/gaming/reviews/battlefield-1-open-beta-review-2016-09-14/ (pristup 11.08.2020.)

Slika 6. *Overwatch* – pobjednička poza Tracer i Hanza, preuzeto s: https://www.polygon.com/2016/3/28/11321138/overwatch-tracer-pose-removal (pristup 11.08.2020.)

Slika 7. *Assassin's Creed* – novi *disclaimer*, preuzeto s: https://v1.escapistmagazine.com/forums/read/9.885660-Ubisofts-Assassins-Creed-opening-disclaimer-change-is-bizarre (pristup 08.08.2020.)