

Bibliografska i sadržajna obrada video igara

Turčinov, Stipe

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:112701>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Diplomski sveučilišni studij Informacijske znanosti - knjižničarstvo



Stipe Turčinov

Bibliografska i sadržajna obrada video igara

Diplomski rad

Zadar, 2017.

Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Diplomski sveučilišni studij Informacijske znanosti - knjižničarstvo

Bibliografska i sadržajna obrada video igara

Diplomski rad

Student/ica:

Stipe Turčinov

Mentor/ica:

prof. dr. sc. Mirna Willer

Komentor/ica:

Dr. sc. Drahomira Cupar, poslijedoktorand

Zadar, 2017.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Stipe Turčinov**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Bibliografska i sadržajna obrada video igara** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 31. listopada 2017.

Sadržaj	
Sažetak	1
1. Uvod.....	2
2. Deskriptivna i sadržajna obrada videoigara	3
2.1. Deskriptivna obrada.....	3
2.1.1. Huthov opisni okvir za prve generacije videoigara.....	3
2.1.2. Autorstvo videoigre i stvarni naslov	4
2.1.3. Očuvanje digitalnog sadržaja videoigara kao dio opisa građe	8
2.1.4. Verzije i modifikacije.....	9
2.1.5. Zaključno o deskriptivnoj obradi	11
2.2. Sadržajna obrada videoigara.....	11
2.2.1. Važnost priče u videoigrama.....	15
2.2.1.1. Problem priče i načina igranja	17
2.2.2. Fasete žanrova videoigara	17
2.2.3. Zaključno o sadržajnoj obradi	23
2.3. Zaključno o deskriptivnoj i sadržajnoj obradi	23
3. Istraživanje	24
3.1. Svrha istraživanja i metodologija	24
3.1.1. Svrha istraživanja	24
3.1.2. Metodologija istraživanja	25
3.2. Prvo istraživačko pitanje: istraživanje opisa videoigara.....	26
3.2.1. Standard ISBD i shema metapodataka UW/SIMM.....	26
3.2.1.1. ISBD: Međunarodni standardni bibliografski opis.....	26
3.2.1.2. Analiza deskriptivnih opisa videoigara	29
3.2.1.3. Shema metapodataka UW/SIMM.....	35
3.2.1.4. Zapis izrađen prema shemi UW/SIMM.....	39
3.2.2. Usporedba elemenata ISBD-a i sheme metapodataka UW/SIMM	41
3.2.3. Zaključno o prvome istraživačkom pitanju	45
3.3. Drugo istraživačko pitanje: individualno i korporativno autorstvo.....	46
3.3.1. Zaključno o drugome istraživačkom pitanju	49
3.4. Treće istraživačko pitanje: predmetnice i pojmovi kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM.....	50
3.4.1. Kontrolirani rječnici sheme UW/SIMM	50
3.4.2. Primjeri videoigara opisanih pojmovima iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM	55

3.4.2.1.	Prvi primjer pojmova za videoigru „FIFA 09“	55
3.4.2.2.	Drugi primjer pojmova za videoigru „F1 2013“	56
3.4.2.3.	Treći primjer pojmova za videoigru „Zoo tycoon 2“	57
3.4.2.4.	Četvrti primjer pojmova za videoigru „Super Mario Galaxy 2“	57
3.4.2.5.	Peti primjer pojmova za videoigru „GTA IV“	58
3.4.3.	Zaključno o trećemu istraživačkom pitanju	60
3.5.	Četvrto istraživačko pitanje: analiza predmetnica hrvatskih kataloga	61
3.5.1.	Zaključno o četvrtome istraživačkom pitanju	64
3.5.2.	Usporedna analiza pojmova iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM i predmetnica iz knjižničnih kataloga	65
3.5.2.1.	Primjer pojmova i predmetnica za videoigru „FIFA 09“	65
3.5.2.2.	Primjer pojmova i predmetnica za videoigru „Zoo Tycoon 2“	67
3.5.2.3.	Primjer pojmova i predmetnica za videoigre „F1 2000“ i „F1 2013“	69
4.	Zaključak.....	71
5.	Prilozi.....	74
5.1.	Popis slika.....	74
5.2.	Popis tablica.....	74
6.	Summary	75
7.	Popis literature	76

Sažetak

Zbog popularnosti građe videoigre se sve više pojavljuju u knjižničnim fondovima. Knjižnice moraju osmisliti pravilne načine poslovanja s tom vrstom građe, što uključuje njihovu selekciju i nabavu, bibliografsko i sadržajno obrađivanje, očuvanje i uporabu. Takve specijalne zbirke omogućavaju korisnicima uporabu, ali i provođenje raznih istraživanja ili informiranje pri vlastitoj nabavi. Većina istraživanja i projekata koji se trenutačno vode u svijetu najviše se koncentriraju na očuvanje videoigara kao kulturnih objekata, no paralelno se za potrebe očuvanja također provode i istraživanja za pravilno opisivanje te vrste građe. Rezultati takvih istraživanja omogućili su osnovne elemente opisa koji odgovaraju potrebama krajnjeg korisnika. Kako ne postoji standardizirani kontrolirani rječnik kojim se koristi za sadržajnu obradu, tako se on trenutačno pokušava izraditi i usavršiti da bi se njime moglo koristiti unutar knjižnica, ali i drugih ustanova koje se bave sakupljanjem ili prodajom videoigara. Razlog je tomu taj što se svaka komercijalna stranica koja prodaje ili recenzira videoigre koristi vlastitim pojmovima za predmetnice koje nije moguće ujednačeno rabiti jer postoje prevelike razlike pri dodjeljivanju pojmova. Svrha je ovoga diplomskog rada prikazati elemente opisa videoigara i usporediti ih s elementima standarda ISBD te pokazati probleme koji se pojavljuju pri obrađivanju videoigara. Zbog toga su se analizirali bibliografski i sadržajni elementi na primjerima zapisa iz kataloga GKZD-a i KGZ-a te kataloga WorldCat, u navedenim se primjerima koristeći shemom metapodataka UW/SIMM. Glavna je pretpostavka pri ovoj analizi da će postojati razlike među primjerima i da će u svakom opisu unutar navedene sheme metapodataka nedostajati važni elementi.

Ključne riječi: videoigre, kataložni opis, ISBD, sadržajna obrada, predmetnice, katalogizacija, shema metapodataka

1. Uvod

Videoigre su komercijalni i umjetnički objekti koji pružaju korisnicima prostor za kompetitivnost i socijalizaciju, ali i prostor zabave i opuštanja. Kao vrsta građe, videoigre imaju jedinstvene interakcije s korisnicima, koje se razlikuju od osobe do osobe. Svaki će korisnik pronaći vlastiti način igranja, uz onaj zamišljen unutar igre, što znači da samim time korisnici pronalaze i vlastiti smisao igranja. Sam pojam videoigre (ili digitalne igre) opširan je jer obuhvaća velik broj formata i različitih iskustava interakcije. Igre se mogu razvrstati prema kriteriju raspačavanja. Mogu se raspačavati internetom (daljinski pristup ili digitalno) ili fizičkim medijima poput optičkih diskova i drugih. Bez obzira na način raspačavanja, riječ je o istom proizvodu, odnosno korisnik će upotrebljavati istu igru ili izvorni kôd. Sama interakcija razlikuje se ovisno o platformama i načinu igranja videoigre. Platforme za igranje videoigara mogu biti računala ili posebno napravljene igraće konzole (kao što su Playstation, Xbox, Nintendo Wii i druge), mobilni uređaji (pametni telefoni ili tableti), arkadni strojevi i drugo. Videoigre za uporabu na platformama često zahtijevaju dodatnu opremu ili povezanost na internet. Način igranja pojedine videoigre ovisi o tome kako je ona izrađena i u mnogim slučajevima način igranja definira vlastiti žanr po kojemu korisnici prepoznaju videoigre. Najjednostavnija je podjela videoigara prema načinu igranja na one s grafičkim sadržajem s vlastitim virtualnim svijetom i jednostavne tekstualne videoigre. Sociološki element videoigara prikazuje se kao interakcija s drugim igračima. Korisnici mogu igrati videoigru sami, zajedno s nekolicinom ljudi (u istom prostoru ili povezanošću na internet) ili s velikim brojem igrača na internetu u isto vrijeme.¹ Ovaj diplomski rad podijeljen je na četiri poglavlja. Nakon „Uvoda“ slijedi drugo poglavlje, „Deskriptivna i sadržajna obrada videoigara“, koje govori općenito o obradi te vrste građe, s trenutačnim istraživanjima koja se bave tom tematikom. Treće poglavlje sadrži samo istraživanje. U njemu se navode istraživačka pitanja, svrha i metodologija. Istraživačka pitanja podijeljena su na četiri dijela koja pokrivaju područja deskriptivnih elemenata opisa potrebnih za videoigre, razlikovanje individualnoga i korporativnog autora, sadržajno opisivanje videoigre i sadržajnu obradu videoigara u hrvatskim knjižnicama. Posljednje, četvrto poglavlje ovog rada, jest „Zaključak“.

¹ Usp. Winget, Megan A. Videogame Preservation and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: A Review of the Literature. // Journal of the American Society for Information Science & Technology 62, (2011), str. 1869–83. URL: https://www.researchgate.net/profile/Megan_Winget/publication/220433738_Videogame_Preservation_and_Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Games_A_Review_of_the_Literature/links/55356ca80cf218056e9297d7.pdf (2016-07-16), str. 1870.

2. Deskriptivna i sadržajna obrada videoigara

Ovo je poglavlje uvod u deskriptivnu i sadržajnu obradu. Ono je podijeljeno na dva dijela koja zasebno govore o pojedinoj temi pregledavajući radove koji navedene teme obrađuju.

2.1. Deskriptivna obrada

Opis videoigara kao neknjižne građe, koristeći se knjižničnim standardima poput Međunarodnog standarda za bibliografski opis (nadalje ISBD), uvijek je predstavljalo problem. Prema autorima rada „Developing a video game metadata schema“ Jin Ha Lee i drugima glavni je problem opisa taj što elemente koji se rabe za opis knjiga, a koji se nalaze na naslovnoj stranici, videoigre nemaju.² Zbog toga se pri opisivanju videoigara katalogizatori trebaju služiti drugim izvorima ili popratnom građom ako postoji, odnosno ako fizički primjerak videoigre ima ikakvu popratnu građu. Mogu se upotrebljavati svi podatci koji se nalaze na početnom izborniku videoigre, koji se pojavljuju nakon pokretanja ili unutar zasluga te se to može smatrati naslovnom stranicom. U zaslugama (eng. *Credits*) se nalaze sva imena osoba koja su sudjelovala u izradi videoigara, no one imaju previše pojedinaca i teško je razaznati najodgovornije među njima.

U većini slučajeva opisi videoigara zasnivaju se na fizičkim medijima, umjesto na sadržaju videoigara, odnosno na interaktivnosti s korisnicima. Dodatan je problem taj što se danas sve više videoigara pojavljuje samo u digitalnom obliku koji se preuzima s interneta, tako da temeljiti opis prema fizičkom mediju više nije primjenjiv na njih.³

2.1.1. Huthov opisni okvir za prve generacije videoigara

Kao primjer sistematski napravljenih opisnih okvira za videoigre, za potrebe bibliografske obrade, može se uzeti deskriptivni okvir autora Karstena Hutha koji ga je podijelio u pet grupa. Taj se opisni okvir temelji na videoigramama za platforme Atari 2600 (1977. godine) i Commodore 64 (1982. godine), a sam autor smatra da se njegov okvir ne može u potpunosti primijeniti na suvremene igre jer se tehnologija upotrijebljena za njihovu izradu uvelike promijenila od navedenih godina. Međutim, bez obzira na promjenu tehnologije od 1977.

² Usp. Lee, Jin Ha et al. Developing a video game metadata schema for the Seattle Interactive Media Museum. // International journal on digital libraries 13, 2(2013), str. 105–117. URL: https://digital.lib.washington.edu/researchworks/bitstream/handle/1773/33392/IJDL_GameMetadata.pdf?sequence=1 (2016-11-20), str 2.

³ Usp. Isto, str. 3.

godine, taj opisni okvir i dalje pokriva osnovne elemente opisa koji su i danas prisutni u videoigrama. Huthov opisni okvir sadrži pet grupa informacija, a to su:

1. reprezentativne informacije – sadrže osnovne informacije za instalaciju videoigre i instrukcije za kontrole, potrebnu dodatnu opremu, zahtjeve sustava i količinu potrebnog prostora (na tvrdom disku ili drugom mediju) te dodatne službene zakrpe i neslužbene dodatke videoigri
2. referentne informacije – predstavljaju standardne deskriptivne katalogne podatke poput naslova, verzije, platforme i slično
3. informacija provenijencije – sadrži opsežne tehničke opise, autorska i druga prava, izvorni kôd (ako je dostupan), upotrijebljene programske jezike i slično; ovom grupom informacija primarno se koristi za emuliranje okruženja u kojem se videoigra pokretala (poput starijih verzija Windowsa)
4. stabilnost informacija – deskriptivna funkcionalnost zapisa i informacije o zaštiti od kopiranja
5. kontekstualne informacije – sadrže elemente sheme metapodataka Dublin Core.⁴

Kako je u većini slučajeva velik broj ljudi odgovoran za izradu videoigara, tako Huth smatra da se polja *Creator* i *Credits* trebaju proširiti i bolje podijeliti, odnosno da se trebaju uvesti dodatna polja koja će bolje obuhvatiti imena odgovornih osoba zaslužnih za stvaranje igre. Samim time može se pratiti razvoj njezine izrade. Takva je podjela ponekad važna za korisnike jer na temelju imena osoba mogu sami odlučiti odgovara li videoigra njihovim potrebama.⁵

2.1.2. Autorstvo videoigre i stvarni naslov

Kako na videoigrama radi velik broj ljudi, tako korisnike u većini slučajeva zapravo ne zanima tko je individualni autor, odnosno koji je pojedinac odgovoran za stvaranje igre, osobito ako ime nije poznato. U većini slučajeva svaku videoigru radi neki studio ili programerski tim (odnosno korporativno tijelo). Prema Jin Ha Lee i drugim autorima taj je problem povezan s nedostatkom naslovne stranice videoigre, stoga su tradicionalni knjižnični standardi, poput korištenoga standarda AACR2 (*Anglo-American Cataloguing Rules, Second Edition*),

⁴ Usp. Winget, Megan A. Op. Cit., str. 1877.

⁵ Usp. Isto, str. 1877.

neupotrebljivi.⁶ Naslovna stranica videoigre trebala bi sadržavati sve potrebne podatke za njezinu obradu. Podatci poput autora ili nakladnika bili bi jasno vidljivi. S obzirom na to da videoigre nemaju takve naslovnice, često se trebaju provjeravati drugi izvori podataka da bi se utvrdila osoba ili korporativno tijelo odgovorno za njihovu izradu ili nakladnik. Ako bi se uzimala prednja i/ili stražnja stranica spremnice kao naslovna stranica za izvor podataka, bilo bi teško razlikovati nakladnika od programera. U većini slučajeva svaki nakladnik ima više vlastitih programskih timova. U rijetkim slučajevima zna se pojedinac koji je odgovoran za stvaranje pojedine videoigre.

Prema „Pravilniku i priručniku za izradbu abecednih kataloga“ Eve Verona⁷ treba se utvrditi tko je odgovoran za stvaranje jedinice građe, u ovom slučaju videoigre. Zbog nejasnog razlikovanja autorstva između programera i nakladnika, ili slučajeva u kojima je programer ujedno i nakladnik, većina korisnika prepoznaje ili pamti određenu videoigru prema njenom naslovu.

Da bi se odredila odgovornost za videoigru, potrebno je utvrditi koji bi se element rabio kao pristupnica, a to su programer i nakladnik. U skladu s člankom 1 „Pravilnika“ odrednicu, odnosno pristupnicu, mogu činiti:

1. ime fizičke osobe (osobna odrednica)
2. naziv korporativnog tijela (korporativna odrednica)
3. stvarni naslov (stvarna odrednica).

U slučaju da se zna, ili da je navedeno ime pojedinca kao autora videoigre, taj se podatak uzima kao osobna odrednica, kao što je propisano člankom 4, točkom 12.

Za većinu videoigara problem je taj što korporativno tijelo može biti odgovorno za izrađivanje i raspačavanje. U slučaju da je nakladnik ujedno i programer, uzima se kao autor. No dodatan su problem videoigre s jednim nakladnikom koji nije programer, a navedeno je više korporativnih tijela odgovornih za stvaranje videoigre. Taj podatak pri određivanju odgovornosti treba provjeriti koristeći se bilo kojim pouzdanim izvorom podataka, kako bi se odredila uloga jednoga korporativnog tijela. Prema „Pravilniku“, korporativna je odrednica propisana člankom 9, točkom 10.

⁶ Usp. Lee, Jin Ha et al. Op. Cit., str. 2–3.

⁷ Verona, Eva. Pravilnik i priručnik za izradbu abecednih kataloga, Dio 1: Odrednice i redalice. Zagreb: Hrvatsko društvo, 2009.

Videoigre kao djelo najpoznatije su prema svome stvarnom naslovu koji se može uzeti kao pristupnica za pronalaženje specifične jedinice građe. Ako se za videoigru ne može odrediti osoba ili korporativno tijelo kao autor, ili jedinica sadrži veći broj imena autora ili korporativnih tijela, onda se ona popisuje pod stvarnu odrednicu i uvrštava u abecedni katalog pod glavnim stvarnim naslovom u skladu s člancima 1 i 2 „Pravilnika“.

Slika 1 prikazuje probleme opisa vezane uz nedostatak informacija za utvrđivanje autorstva, odnosno razlikovanje osobnoga i korporativnog autora.



Slika 1. Prednja strana kutije za videoigru „Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain: tactical espionage operations“⁸

⁸ Slika preuzeta s URL: http://cdn4.dualshockers.com/wp-content/uploads/2015/03/MGSVTPP_Xbox-One_Prelim.jpg (2016-10-05)

Na slici 1 može se vidjeti kako na navedenoj videoigri postoji ime individualnog autora uz naziv korporativnog tijela. Hideo Kojima je autor, a Konami je korporativno tijelo također odgovorno za stvaranje i raspačavanje videoigre. Međutim, ovisno o izdanju ili regiji, na igri nije uvijek navedeno ime autora (odnosno Hideo Kojima), kao što se može vidjeti iz opisa u katalogu WorldCat.⁹ Na vrhu spremnice korisnik jasno može vidjeti za koju je platformu izrađena igra (u ovom slučaju igrača konzola Xbox ONE). Ono što se još može vidjeti na slici jesu naslov i podnaslovi videoigre te ocjena ESRB-a za ciljanu publiku. Logo Fox Engine govori korisniku u kojem je programu korporativno tijelo Kojima Productions, čiji se logo također pojavljuje na slici, izradilo videoigru.

2.1.3. Očuvanje digitalnog sadržaja videoigara kao dio opisa građe

Projekt „Preserving Virtual Worlds“ (PVW) pokrenut je 2008. godine u cilju ispitivanja problematike očuvanja digitalnih sadržaja. Projekt su u suradnji pokrenuli Institut za tehnologije u Rochesteru (*Rochester Institute of Technology*), Sveučilište u Stanfordu (*Stanford University*), Sveučilište u Marylandu (*University of Maryland*) i Sveučilište u Illinoisu na Urbana-Champaignu (*University of Illinois at Urbana-Champaign*).¹⁰

Projekt se također bavi opisom interaktivne fikcije, a time i problemima bibliografskog opisa videoigara, i to prvenstveno sa stajališta njihova stvaratelja, a manje korisnika.¹¹ Osim navedenih ciljeva projekta, cilj je također i stvaranje arhivskih informacijskih paketa (AIP)¹² koji bi bili usklađeni s referentnim modelom *Open Archival Information System (OAIS)*.

Analizom odabranih igara u rasponu od 1962. do 2003. godine, na različitim platformama i medijima, projekt PVW ustanovio je sljedeće probleme:

1. dostupnost – izvorni kôd ili izvršni binarni oblik nije uvijek dostupan
2. verzija – zbog službenih i neslužbenih verzija teško je odrediti originalni izvorni kôd videoigre, a samim time otežava se njezino opisivanje; u pogledu korištenja teško je odrediti u kojoj je verziji neki kvar popravljen, što donosi probleme za emulaciju

⁹ Opis videoigre „Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain: tactical espionage operations“ preuzet iz kataloga WorldCat. URL: <http://www.worldcat.org/title/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-tactical-espionage-operations/oclc/919623047> (2017-01-20)

¹⁰ Usp. McDonough, Jerome P. Packaging videogames for long-term preservation: Integrating FRBR and the OAIS reference model. // *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 62, 1(2011), str: 171–184. Str. 172.

¹¹ Usp. Lee, Jin Ha et al. Op. Cit., str. 4.

¹² *Archival Information Package, AIP*

3. fizički medij – korišteni mediji za videoigre drastično su se promijenili u danom vremenskom rasponu i danas je teško pronaći podršku za takve medije (primjerice *Floopy disk*); svaki medij ima vlastite načine očuvanja
4. igrivost – zbog promjena u tehnologiji može se promijeniti iskustvo igranja koje ne može biti isto kao kada je sama igra objavljena
5. dostupnost informacija reprezentacije – referentni model OAIS zahtijeva i očuvanje reprezentativnih informacija uz sam digitalni sadržaj; za jedan digitalni sadržaj knjižnica ili arhiv mora također posjedovati svu popratnu građu koja bi dala kontekst o tome kako se taj digitalni sadržaj stvorio
6. intelektualno vlasništvo – u starijih igara teško je ili nemoguće odrediti vlasnika.¹³

AIP za videoigre treba sadržavati njezin opis i njenu izvornu dokumentaciju ili popratnu građu te drugu građu koja bi služila za detaljno objašnjavanje same igre. To se odnosi na priču, objašnjenje žargona kojim se koristi unutar igre, verziju ili izdanje, njene korisničke modifikacije i sve priručnike koji služe objašnjavanju programskog jezika ili korištene obvezne i dodatne opreme (poput mikroprocesora i slično) pri izradi videoigre.¹⁴ Takav je pristup potreban primarno u svrhu očuvanja videoigara, odnosno u arhivističke svrhe, ali i za potrebe istraživača i drugih korisnika koji su zainteresirani za izradu videoigara. Smatra se da je popratna građa koja nije sadržana u izvornom pakiranju nepotrebna korisnicima koji videoigru žele samo rabiti.

2.1.4. Verzije i modifikacije

Poput knjiga, i videoigre objavljuju se u više izdanja i na više jezika, pa samim time nisu statični ili homogeni entiteti. U odnosu na izdanja, odnosno verzije, videoigre mogu se podijeliti na službene i neslužbene.

Službene verzije videoigara međusobno se razlikuju po tome što svaka novija verzija ispravlja greške prijašnje ili dodaje nove sadržaje na izvorni sadržaj. U tu skupinu mogu se dodati ekspanzije ili proširenja videoigara koja imaju vlastiti naslov, no u većini slučajeva igre neće raditi bez izvornog naslova (kao da je neka knjiga podijeljena na dva dijela). Tijekom izrade videoigre, prije nego što bude objavljena na tržištu, programeri rade njezine verzije kako bi sami testirali kodove unutar igre ili je daju na korištenje manjem broju igrača kako bi je testirali

¹³ Usp. McDonough, Jerome P. Op. Cit, str. 172–173.

¹⁴ Usp. Isto, str. 174.

u svrhu dodatnog ispravljanja grešaka i dobivanja povratnih informacija. Sadržaji koji ispravljaju greške zovu se zakrpe (eng. *Patch*), a dodatni je sadržaj DLC (*Downloadable Content*).

U neslužbene verzije spadaju svi ispravci izvornog kôda ili modifikacije koje su izradili igrači. One sadrže proširenja izvornog kôda videoigre i nove opcije za njenu uporabu. Modifikacije svojim opsegom mogu toliko promijeniti izvorni kôd da se može govoriti o novoj videoigri.

Zaključno, prema Jeromu McDonoughu i drugima, izrada različitih verzija videoigara (ili programa ili ikakvoga drugog programskog kodiranja) osnovni je način procesa stvaranja videoigara ili druge digitalne građe.¹⁵

U opisu videoigara trebao bi se nalaziti podatak o onoj verziji koju knjižnica posjeduje jer se različite verzije jedne videoigre mogu toliko međusobno razlikovati da se mogu smatrati novim entitetima ili različitim igrama.

Danas će se novije igre, bez obzira na oblik raspačavanja, same nadograđivati putem interneta i time će se korisnik koristiti posljednjom, najnovijom verzijom. Stoga većina igrača i ne obraća pažnju na podatak o verziji jer zna da posjeduje posljednju, osuvremenjenu verziju videoigre.

Starije videoigre u većini slučajeva više nemaju mogućnost nadogradnje jer su korporativna tijela koja su izradila igru ili propala ili ugasila mrežnu podršku. Jedini način da se u tom slučaju videoigre nadgrade jest da ih knjižničar ili korisnik sam nadogradi na posljednju verziju.

S obzirom na to da sami igrači rade na modifikacijama, za jednu videoigru može postojati velik broj modifikacija, što znači da je praktički nemoguće pratiti koje sve verzije postoje i koje su njihove karakteristike. Knjižnice same mogu pronaći najpopularnije modifikacije i primijeniti ih na videoigre koje posjeduju, ali to bi trebalo napomenuti u njihovu opisu.

¹⁵ Usp. McDonough, Jerome et al. Preserving virtual worlds final report. // University of Illinois at Urbana-Champaign, 2010. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.229.303&rep=rep1&type=pdf> (2016-09-25), Str. 24–25.

2.1.5. Zaključno o deskriptivnoj obradi

Prema literaturi može se zaključiti kako autori smatraju da se zbog nedostatka naslovne stranice videoigre ne mogu pravilno opisati kao knjige. Također je pokazano da se opisi videoigara više zasnivaju na fizičkim obilježjima nego na sadržaju. To predstavlja problem, s obzirom na to da je sve više videoigara izrađeno samo u digitalnom obliku.

Verzije videoigara mogu dodatno zakomplicirati izradu njihova opisa. Može se postaviti pitanje: ako se igra automatski nadograđuje, je li podatak službene verzije važan za korisnike? Također, ako igra ima mogućnost modificiranja, je li važno reći koje je sve modifikacije knjižnica dodala na nju?

2.2. Sadržajna obrada videoigara

Knjižnični katalogi, općenito, pružaju pouzdane deskriptivne informacije, no zapisi često nemaju dovoljno informacija o samom sadržaju nekog djela, bilo da je riječ o videoigri ili djelu na nekome drugom mediju. U većini takvih kataloga ili sustava gotovo pa i nema predmetnica koje bi okupljale građu i davale korisnicima pristup toj građi. Takvi se sustavi oslanjaju na deskriptivne podatke poput platforme, naslova, izdavača, cijene i žanrova. Istraživanje¹⁶ je pokazalo da se podatak o žanru najviše upotrebljava u katalogima i na komercijalnim mrežnim stranicama te da se može iskoristiti kao pristupnica. Međutim, žanr nije moguće u potpunosti primijeniti jer nedostaju standardi i detalji koji omogućuju da se sadržaj videoigre pobliže opiše. Potencijalnim istraživačima takvi su podatci od male koristi jer ne mogu otkriti građu za istraživanje sa specifičnom temom.¹⁷

Za razliku od drugih digitalnih sadržaja, videoigre nemaju specijalne indeksne jezike ili kontrolirane rječnike za određivanje predmeta. Predmetni sustav Kongresne knjižnice (*Library of Congress Subject Headings* (dalje u tekstu: LCSH)) za opću uporabu opisuje videoigre prema njihovom naslovu ili žanru. LCSH sadrži 219 predmetnica za opisivanje različitih videoigara prema njihovim naslovima (primjerice „Legend of Zelda“, „Halo“ i drugi), ali među njima nedostaju drugi poznati naslovi (primjerice „Final Fantasy“, „Mass Effect“ i drugi). Za opisivanje žanra LCSH ima samo pet predmetnica, a to su *računalne avanturističke igre*,

¹⁶ Welhouse, Zach; Lee, Jin Ha; Bancroft, Jennifer. What Am I Fighting For?: Creating a Controlled Vocabulary for Video Game Plot Metadata. //Cataloging & Classification Quarterly 53, 2(2015), str: 157–189. URL: https://digital.lib.washington.edu/researchworks/bitstream/handle/1773/33323/CCQ_What%20Am%20I%20Fighting%20For_Preprint_Lee-1.pdf?sequence=1 (2016-10-15)

¹⁷ Usp. Isto, str. 2.

računalne bejzbolske igre, računalne avijacijske igre, računalne ratne igre i računalne riječne igre. Navedenih pet predmetnica nije dovoljno da se opiše većina videoigara i samim time otežava se njihovo pretraživanje.¹⁸

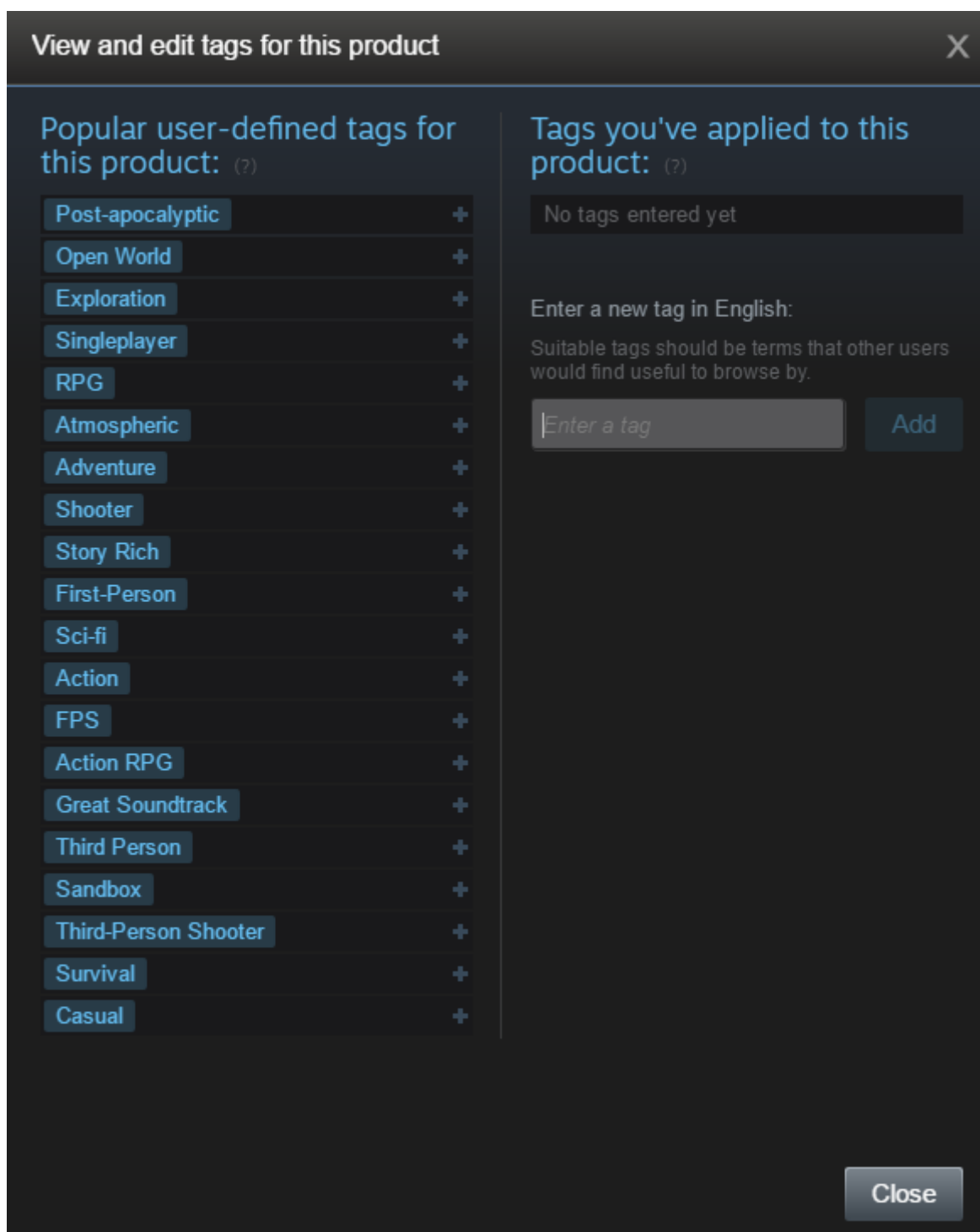
Komercijalne stranice koje se bave katalogizacijom i opisivanjem videoigara također nude opširne podatke o njihovom sadržaju, no ti podatci nisu strukturirani, odnosno nemaju oblik predmetnica. Uz pojedinu videoigru zabilježen je sadržaj opisan u nekoliko rečenica, no ti se podatci mogu rabiti samo u svrhu informiranja, ali ne i pretraživanja ili u neke druge svrhe poput istraživanja videoigara ili okupljanja građe. U slučaju da komercijalne stranice imaju strukturirane predmetnice, one u većini slučajeva nisu dobro definirane. Takve predmetnice koriste se preopćenitim pojmovima ili su ih izradili korisnici. Najbolji je primjer takvog sustava platforma Steam tvrtke Valve koja za svaku videoigru, osim standardiziranih metapodataka, sadrži i korisničke oznake ili predmetnice koje pobliže opisuju sadržaj same igre. Za korištenje platformom Steam potrebno je napraviti korisnički račun na samoj platformi, ali s obzirom na to da se ona oslanja samo na monetarne transakcije, podatke koji se nalaze u njoj nije moguće iskoristiti ili preuzeti za potrebe opisivanja videoigara. Platforma Steam namijenjena je samo računalnim operativnim sustavima (Windows, Mac i Linux).¹⁹

Svaki korisnik platforme Steam može za bilo koju igru izraditi korisničku oznaku koja može označavati bilo koji aspekt same videoigre, bilo da je riječ o žanru ili načinu igranja, okruženju i slično. Nadalje, sama platforma raspoređuje oznake ovisno o frekvenciji pojavljivanja i svaka oznaka automatski postaje jedna od glavnih oznaka za tu videoigru. Također se uz pomoć izrađene oznake mogu okupljati ostale igre te ih se može i pretraživati. Korisnici mogu davati korisničke oznake bilo kojem proizvodu koji se nalazi unutar platforme, i to na bilo kojem jeziku koji platforma podržava. Dodatno, platforma ima mogućnost uz pomoć korisničkih oznaka automatski pronaći i preporučiti druge videoigre slične onima koje korisnik već posjeduje. Tijekom postavljanja videoigara na platformu Steam, programeri moraju odabrati osnovne oznake koje se s vremenom mogu zamijeniti oznakama koje su dodijelili korisnici.²⁰ Slika 2 pokazuje korisničke oznake dodijeljene videoigri „Fallout 4“.

¹⁸ Usp. Lee, Jin Ha et al. Op. Cit., str. 3–4.

¹⁹ Usp. Welhouse, Zach; Lee, Jin Ha. Op. Cit, str. 3.

²⁰ Usp. Steam User tagging. URL: <http://store.steampowered.com/tag> (2016-11-20)



Slika 2. Korisničke oznake za videoigru „Fallout 4“ na platformi Steam²¹

Iz slike 2 može se vidjeti da prva korisnička oznaka govori u kakvom je okruženju smještena radnja priče (*postapokaliptično razdoblje*). Oznaka *Open World* govori korisniku da bez ograničenja može istraživati cijeli svijet. Međutim, iz samog popisa oznaka također se može vidjeti da su upotrijebljene i one koje nisu povezane sa samim sadržajem, poput oznake *Great*

²¹ Preuzeto s platforme Steam

Soundtrack. Podatak o tome kakva je glazba unutar igre nije povezan sa samim predmetom videoigre, no određeni broj korisnika smatra da je taj podatak relevantan za njih. Same oznake raspoređene su prema frekvenciji korištenja, tako da se pri vrhu nalaze najčešće upotrijebljene oznake. Također se vidi koje oznake korisnik može dodijeliti, kao i mogućnost dodavanja nove korisničke oznake na engleskom jeziku. Slika 2 može poslužiti kao primjer nestandardiziranih oznaka i pokazuje probleme oznaka koje su ili preširoke ili specifične. Primjer su oznake *RPG*, *Action* i *Action RPG*. Prve dvije oznake obuhvaćaju prevelik broj videoigara (3 000 i 7 300 naslova), a *Action RPG* obuhvaća mali broj videoigara (200 naslova).

Predmetnice, odnosno oznake koje se nalaze na komercijalnim stranicama ili na platformama poput Steama, nisu standardizirane i svatko se koristi vlastitim nekontroliranim rječnikom za opisivanje sadržaja ili žanra. Korisnici se moraju privikavati na svaku takvu mrežnu stranicu ili platformu kako bi lakše pronašli videoigre koje ih zanimaju. Iste oznake mogu se upotrijebiti u predmetnoj obradi tako da se pokažu korišteni termini za opisivanje sadržaja ili žanra koji bi pomogli pri izradi kontroliranih rječnika.

S obzirom na to da je potrebno odigrati cijelu igru da bi se saznao njezin sadržaj, što može trajati od 1 do 70 sati, oznake koje platforme poput Steama pružaju mogu biti korisne pri njezinoj sadržajnoj obradi. Katalogizatori nemaju vremena za detaljno proučavanje sadržaja knjiga, a i skraćeni pregled videoigara može oduzeti previše vremena. Zbog toga se rabe i drugi izvori podataka, poput Wikipedije (općenito ili posebno izrađene stranice za pojedinu videoigru), službenih stranica videoigara i raznih komercijalnih stranica. Drugi izvori podataka također mogu pružiti dodatne informacije za detaljnije opisivanje sadržaja videoigara.²² Takvim pristupom javlja se problem vjerodostojnosti drugih izvora podataka. Službena stranica može prekinuti svoju mrežnu podršku, pri čemu se gubi pristup potrebnim informacijama. Informacije s Wikipedije mogu biti pogrešne. Komercijalne stranice mogu pružiti dobre informacije, bilo da se bave prodajom bilo samo recenzijom videoigara, no informacije na takvim stranicama mogu biti pristrane jer im je cilj prodaja i zarada na videoigramima.

Ovo poglavlje služi kao uvod u sadržajnu obradu koja se detaljnije opisuje u sljedećim potpoglavljima, kao i važnost priče u videoigramima i fasete žanrova videoigara. Prvo potpoglavlje opisuje zašto je priča važna za sadržajnu obradu, uz druge elemente opisa sadržajne obrade poput žanra, a drugo poglavlje navodi kojim se sve elementima opisa može koristiti pri sadržajnoj obradi.

²² Usp. Isto, str. 24.

2.2.1. Važnost priče u videoigrama

Kao što je slučaj s drugom vrstom građe, priča u videoigrama može dati bolji kontekst, no pri sadržajnoj obradi ona se često zanemaruje. Priča se može definirati kao skup događaja koji daju neki smisao. Zapleti omogućavaju spajanje pojedinih događaja u svrhu praćenja priče. Tijekom spajanja različitih događaja važno je pratiti kauzalnost. Likovi priče moraju imati motivaciju, događaji moraju imati uzroke i posljedice, a određene teme priče moraju se pojavljivati. U protivnom, priča može biti odbojna publici (odnosno korisnicima). Richard Boon smatra da je bez dobre priče i dobrih zapleta, bez obzira na dobro prepričavanje, nemoguće zabaviti korisnike. Naracijom se priča prepričava drugima, a može se prepričati na različite načine ili na drugim medijima. Zbog toga i postoje filmovi snimljeni prema knjigama. Također, naracijom se postavljaju različiti elementi priče, poput krajolika, likova i tijeka radnje. Glavna je razlika u upotrijebljenom mediju jer svaki medij ima prednosti i nedostatke u odnosu na druge. Film, primjerice, ne može u detalje obraditi priču neke knjige jer je vremenski ograničen. Jednak je slučaj i s videoigrama. Dodatan je problem autorima (odnosno programerima) implementacija priče s načinom igranja te ostvarivanje interaktivnosti s korisnicima.²³

Priča videoigara ovisi o načinu igranja. Može biti narativna samo ako je korisnik može prepričati drugima. U igri „Tetris“, primjerice, korisnik treba slagati blokove i ne postoji nikakva priča u njoj. Sama priča videoigre može se preuzeti ili prilagoditi iz već postojećih djela. Primjerice, „Gospodar prstenova“ prilagođen je oko 50 puta²⁴ za videoigre. Korisnici u takvim videoigrama proživljavaju događaje iz književnih djela tako da se stavljaju u određene uloge ili kontroliraju akcije likova iz priča. Bez obzira na interaktivnost, korisnik će kao rezultat svojih akcija unutar igre iskusiti isti događaj kao da ga je pogledao u filmu ili pročitao u knjizi. Neke videoigre koriste se glavnom pričom knjige ili filma u svrhu postavljanja kronološkog slijeda događaja.

Videoigre s originalnom pričom mogu poslužiti za izradu drugih djela na različitim medijima. Filmovi kao što su, primjerice, „Tomb Raider“, „Prince of Persia“ ili „Assassin's Creed“ prilagođeni su prema priči videoigre. Problem je u takvim slučajevima što se priča videoigre teško prilagođava za druge medije zbog načina igranja i interaktivnosti. Jesper Juul smatra da

²³ Usp. Boon, Richard, Citirano prema: Bateman, Chris. Story, Plot, & Narrative. Only a Game (blog). (2005). URL: http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/story_plot_narr.html (2016-10-11)

²⁴ Oko 50 naslova prema URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Middle-earth_in_video_games

videoigre imaju narativne elemente kao filmovi ili knjige, ali oni nisu toliko važni naspram interaktivnosti ili načina igranja.²⁵

Priča videoigre jedan je od glavnih čimbenika koji privlače korisnike, uz način igranja ili interaktivnost. Opisivanjem priče, zajedno s načinom igranja i interaktivnošću, korisnik dobiva bolji uvid u sadržaj videoigre bez njezine uporabe. Trenutačno ni knjižnični katalozi ni komercijalne mrežne stranice ili portali koji se bave prodajom ili recenzijama videoigara ne opisuju njihove sadržaje u dostatnoj mjeri (ako se ne računa kratki sažetak priče).

Priča videoigre kompleksna je naspram priče drugih djela. Primjerice, u književnim djelima nije uobičajeno da je priča (a samim time i sadržaj) nelinearna, što je u videoigramama čest slučaj. One korisnicima mogu pružiti mogućnost odabira napredovanja u priči. Ovisno o odabirima, ishod priče videoigre razlikovat će se među korisnicima. Teško je opisati takvu priču jednim pojmom jer on može biti preopširan i opisivati velik broj videoigara ili toliko specifičan da se odnosi na premali broj videoigara. Taj problem kompleksnosti može se riješiti tako da predmetnice ili pojmovi u kontroliranim rječnicima budu prilagodljivi i mogu opisati bilo koji sadržaj, bio on linearan ili nelinearan. Na taj se način izdavanjem svake nove videoigre kontrolirani rječnici nadopunjuju i nadograđuju. Pri nadopunjavanju kontroliranih rječnika novim pojmovima trebaju se uključiti katalogizatorovo ili indeksерово znanje, ali i povratne informacije koje pružaju korisnici.²⁶ Dodatan problem kompleksnosti priče taj je što pojmovi koji je opisuju mogu korisniku pokvariti njezin doživljaj. Najjednostavnije je rješenje tog problema skrivanje predmetnica za priču u kataložnom zapisu te omogućavanje korisniku svojevolutnu odluku o pristupu tim predmetnicama.²⁷

Knjižnični katalozi daju dobre deskriptivne podatke o videoigramama, no nedovoljno opisuju njihov sadržaj. Element žanra, koji se rabi za opisivanje videoigara, u većini slučajeva opisuje samo način igranja ili okruženje, ali ne i priču. Za potrebe opisivanja priče ili sadržaja videoigre često se u kataložnim zapisima u *Napomenama* nalazi sažetak priče, koji je preuzet iz drugih izvora, poput različitih mrežnih stranica, popratne građe ili originalnog pakiranja, ako postoji.²⁸

²⁵ Usp., Juul, Jesper. Game Telling Stories?: A Brief Note on Games and Narratives. // The International Journal of Computer Game Research 1, 1(2001). URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (2016-10-12)

²⁶ Usp. Welhouse, Zach; Lee, Jin Ha. Op. Cit., str. 22–23.

²⁷ Usp. Isto, str. 25.

²⁸ Usp. Isto, str. 2, 26.

2.2.1.1. Problem priče i načina igranja

Kako postoje razni žanrovi videoigara, tako ne mora svaka igra nužno imati priču. Problem koji se javlja u tom slučaju miješa priču s načinom igranja. Igra s pričom koristi se raznim mehanikama igranja kako bi omogućila korisniku prolaženje kroz nju, a pri tome se postavlja pitanje što je važnije, priča ili proces prolaženja. Iz katalogizatorove perspektive važnije je opisati što se događa u nekoj priči nego kako se kroz nju prolazi, što je djelomice istina. Igre poput „Tetrisa“ nemaju priču, no takve igre služe za slaganje slagalica i korisnicima pružaju opuštanje ili nekakvo zadovoljstvo. Koliko je priča važna za neke igre, toliko je za drugu polovicu važan način na koji se igre igraju. Svaki korisnik traži nešto posebno u videoigri, što ga i navodi na odluku hoće li neku igru igrati ili ne. Prema Zachu Wellhouseu, Jin Ha Lee i Jennifer Bancroft, opis videoigre trebao bi sadržavati predmetnice za sadržaj i za način igranja.²⁹ U većini se slučajeva videoigre i klasificiraju prema načinu igranja, što zapravo predstavlja i njihov žanr. Primjerice RPG (*Role-Playing game*) odnosi se na žanr u kojem korisnik igra ulogu jednog ili više likova pomoću kojih upoznaje priču videoigre. S druge strane, žanr RTS (*Real time strategy*) daje korisniku kontrolu nad vojskom kojom treba poraziti protivnika ili ispuniti određeni zadatak u stvarnom vremenu. Takve videoigre ne trebaju nužno imati priču da bi se korisnik mogao zabaviti.

Sljedeće poglavlje opisuje istraživanja koja su detaljnije proučavala kako sadržajno obraditi videoigru, koji sve žanrovi postoje i koje se sve dimenzije informacija mogu primijeniti u sadržajnoj obradi.

2.2.2. Fasete žanrova videoigara

Istraživanje opisano u radu „What Am I Fighting For?: Creating a Controlled Vocabulary for Video Game Plot Metadata“ pokazalo je da se komercijalne stranice najviše koriste žanrom za opisivanje sadržaja videoigara. Istraživanje je ukazalo i na jedan problem – oznake kojima se koristi na takvim mrežnim stranicama opisuju različite dimenzije sadržajnog opisa. One opisuju kategorije za način igranja, stil, svrhu, ciljanu publiku, prezentaciju, umjetnički stil, vremenski aspekt, gledište, temu, okruženje, raspoloženje ili utjecaj i vrstu završetka bez ikakva razlikovanja među njima. Korisnik tako ne može prepoznati informaciju za žanr među navedenim kategorijama. Istraživanje je izdvojilo one kategorije koje su važne za sadržajnu obradu videoigara, a to su *vremenski aspekt* (kako vrijeme teče u igri), *tema* (najčešća ideja ili

²⁹ Usp. Isto, str. 23–24.

tema koja se javlja u priči igre), *okruženje* (okolina u kojoj je smještena radnja priče), *raspoloženje ili utjecaj* (atmosfera stvorena tijekom igranja) i *vrsta završetka* (metoda kojom se koristi da bi se došlo do kraja priče videoigre).³⁰

Zbog toga su autori rada „Facet analysis of video game genres“ prepoznali 12 različitih faseta, sa svojim fokusima (predmetnicama), koje se mogu upotrebljavati pri predmetnoj obradi. Fasete su se dobile prikupljanjem podataka s različitih komercijalnih i drugih stranica, mrežnih rječnika ili enciklopedija i drugih znanstvenih radova na tu temu. Tih 12 fasetu jesu:³¹

1. Način igranja (*eng. Gameplay*) – iskustvo dobiveno pri igranju koje je definirano obrascima interakcije i pravilima igre; ovo je najvažnija faseta u bilo kojoj organizacijskoj shemi jer se u većini slučajeva videoigre razlikuju i prepoznaju prema ovom podatku; problem je što se neki od pojmova mogu pomiješati s drugima jer su slični, no također je važno napomenuti da jedna videoigra može imati više navedenih pojmova jer je tako izrađena; pojmovi koji se mogu upotrebljavati za ovu fasetu pri predmetnoj obradi jesu:
 - a. akcija (*eng. Action*) – igre koje zahtijevaju od korisnika odrađivanje niza akcija da bi došao do cilja ili obavio neki zadatak (npr. „Super Mario“)
 - b. akcija/avantura (*eng. Action/Adventure*) – igre smještene u svijetu koji korisnik može istražiti te pritom mora ispuniti zadatke koje mu je igra postavila obavljanjem određenih akcija (npr. „The Legend of Zelda“, „Prince of Persia“)
 - c. utrkivanje/vožnja (*eng. Driving/Racing*) – igre u kojima korisnik vozi različita vozila ili sudjeluje u utrkama vozilima (npr. „Need for Speed“, „Mario Kart“, „Gran Turismo“, „Formula 1“)
 - d. tučnjave (*eng. Fighting*) – igre u kojima korisnik kontrolira jednog lika i tuče se s drugima, bilo protiv računala bilo protiv osobe (npr. „Mortal Kombat“, „Street Fighter“)
 - e. slagalice (*eng. Puzzle*) – igre u kojima je cilj shvatiti rješenje problema rješavajući enigme ili manipulirajući okolinom (npr. „Tetris“, „Portal“, „Talos Principle“, „Minesweeper“)

³⁰ Usp. Isto, str. 11.

³¹ Usp. Lee, J. H.; Karlova, N.; Clarke, R. I.; Thornton, K.; Perti, A. Facet analysis of video game genres. // Proceedings of the iConference, (2014), str. 125–139. URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2014/06/iConf2014_GameFacetAnalysis_camready_FINAL_02.pdf (2016-05-05), str. 4–6.

- f. igre uloga, odnosno RPG (*eng. Role-Playing Game*) – igre u kojima korisnik kontrolira i prati razvoj lika, pritom se oslanjajući na narativne elemente priče (npr. „Final Fantasy“, „Mass Effect“, „World of Warcraft“)
 - g. pucačina (*eng. Shooter*) – igre u kojima se puca po drugima igračima (npr. „Doom“, „Call of Duty“, „Battlefield“)
 - h. simulacija (*eng. Simulation*) – igre u kojima se pokušava rekreirati iskustvo iz stvarnog svijeta (npr. „Cities: Skylines“, „SimCity“, „Truck Simulator“)
 - i. sport (*eng. Sports*) – igre u kojima se simuliraju sportske igre poput nogometa (npr. „FIFA“, „NBA“, „Golf“)
 - j. strategija (*eng. Strategy*) – igre u kojima korisnik upravlja resursima, vojskama i slično da bi ispunio zadatke koje mu je igra postavila (npr. „Civilization“, „StarCraft“, „Total War“)
2. Stil (*eng. Style*) – karakterisitka igre, način igranja ili način akcije; ova faseta služi kao podfaseta one navedene da bi se bolje ili detaljnije opisao žanr videoigre; ona se zajedno s prvom može kombinirati kako bi se napravile bolje i detaljnije predmetnice, što omogućava bolje okupljanje videoigara (npr. *RPG – Massive Multiplayer Online RPG*)
 3. Svrha (*eng. Purpose*) – razlog kreiranja videoigre, a upotrebljava se da bi se opisala nakana tvorca igre, a ne način na koji se krajnji korisnik njome koristi; tako igre mogu biti:
 - a. edukacijske – igre koje pomažu pri učenju
 - b. zabavljачke – igre koje pružaju zabavu
 - c. tjelovježbe – igre koje pomažu pri tjelovježbi
 - d. meditacijske – igre koje pomažu pri meditaciji
 - e. tulum – igre izrađene za više korisnika, bilo za igranje bilo za gledanje
 - f. društvene – igre izrađene oko društvene interakcije umjesto igranja u samoći
 4. Ciljana publika (*eng. Target Audience*) – podatak koji govori komu je igra namijenjena; ovaj podatak može se preuzeti od organizacija koje se bave izradom shema baš u tu svrhu (primjerice *Entertainment Software Rating Board*³²); preuzimanje ovog podatka od određene organizacije osigurava korištenje pravilnom shemom koja se rabi u druge svrhe za određenu državu
 5. Presentacija (*eng. Presentation*) – način na koji je videoigra prikazana korisniku; one mogu biti prikazane pomoću sljedećih pojmova:

³² Entertainment Software Rating Board. URL: <https://www.esrb.org/>

- a. 2D – prostor prikazan u dvije dimenzije (npr. „Super Mario“, „Tetris“)
 - b. 3D – prostor prikazan u tri dimenzije (npr. „World of Warcraft“)
 - c. izometričko (*eng. Isometric*) – prikazivanje trodimenzionalnih objekata u dvodimenzionalnoj shemi (npr. „Age of Empires“)
 - d. nepomična pozadina (*eng. Static background*) – igre u kojima se pozadinska slika ne miče ili ne mijenja
 - e. okomito pomicanje (*eng. Vertical Scrolling*) – igre u kojima se slika pomiče okomito, a korisnik pomiče likove od dna prema vrhu
 - f. bočno pomicanje (*eng. Side scrolling*) – igre u kojima se slika pomiče lijevo ili desno (npr. „Super Mario“)
 - g. mreže (*eng. Grid-based*) – igre u kojima je pozadina zapravo mreža kvadrata ili heksagona (npr. „Civilization“, „Bejeweled“, „Tetris“)
 - h. videopozadina (*eng. Video backdrop*) – igre koje se koriste snimkom kamere kao pozadinom
 - i. tekstualna igra (*eng. Text-based*) – igre koje se koriste tekстом kao metodom prikazivanja
 - j. manipulacija percepcije (*eng. Perspective manipulation*) – igre u kojima se prikaz može mijenjati iz dvodimenzionalnoga u trodimenzionalni ili obrnuto
6. Umjetnički stil (*eng. Artistic Style*) – umjetnička karakteristika prikaza videoigre; ova faseta služi razdvajanju tehničkog prikaza videoigre (navedeno) od umjetničkoga ili estetskog prikaza; na taj se način koristi dvjema fasetama za opisivanje vizualnog aspekta videoigre; jedan je od problema koji se može pojaviti u ovoj faseti tehnička podrška, zbog tehničkih mogućnosti koje su se mijenjale tijekom godina (primjerice, nešto što je prije bilo realistično, danas više nije); tako jedna videoigra može biti:
- a. crtana (*eng. Cartoon*) – umjetnički stil prisutan u zapadnjačkim stripovima i animacijama (npr. „Plants vs. Zombies“)
 - b. anime/manga – umjetnički stil prisutan u japanskim stripovima i animacijama
 - c. retro – umjetnički stil koji se koristi pikselima za crtanje likova i objekata te oponaša starije igre (npr. „Hotline Miami“, „Minecraft“)
 - d. realna (*eng. Realistic*) – umjetnički stil koji oponaša likove, objekte i okolinu stvarnog svijeta (npr. „Grand Theft Auto 5“, „World of Warships“)
 - e. apstraktna (*eng. Abstract*) – umjetnički stil koji se koristi jednostavnim oblicima, bojama i linijama

- f. rukotvorine (*eng. Handicraft*) – umjetnički stil koji prikazuje likove i objekte kao da su napravljeni rukom (npr. „Little Big Planet“)
 - g. akvarel (*eng. Watercolor*) – umjetnički stil u kojem igra prikazuje sliku kao da je obojena akvarelom
 - h. *Cel-shaded* – umjetnički stil koji pravi svjetlo i sjene kako bi poboljšao iluziju trodimenzionalne površine (npr. „Borderlands“)
 - i. *Wireframe* – umjetnički stil koji prikazuje strukturu trodimenzionalnog objekta pomoću crta i krivulja
7. Vremenski aspekt (*eng. Temporal Aspect*) – faseta kojom se koristi da bi se opisao način na koji vrijeme prolazi unutar igre; sljedeći pojmovi mogu se upotrebljavati za ovu fasetu:
- a. realno vrijeme – vrijeme unutar igre prolazi kao i u stvarnom svijetu
 - b. igra na poteze – svaki igrač provodi akcije u potezima kao u šahu
 - c. manipulacija vremena – mogućnost manipuliranja vremenom u igri tako da se može poništiti neka akcija
 - d. putovanje kroz vrijeme
 - e. više vremena u igri
 - f. kalendarsko vrijeme – igre u kojima vrijeme prolazi po danima, tjednima itd.
 - g. vremenske radnje (*eng. Timed Action*) – korisnik mora obaviti neki zadatak u određenome vremenskom rasponu da bi mogao nastaviti igrati
8. Gledište (*eng. Point-of-view*) – perspektiva u kojoj korisnik doživljava igru (prvo lice, treće lice i slično)
9. Tema (*eng. Theme*) – najčešća ideja ili nit koja se provlači u igri; ova faseta služi kako bi se bolje opisao sadržaj videoigre bez obzira na način igranja. (npr. *Sci-Fi, sport, religija, smak svijeta* i slično)
10. Smještaj teme (*eng. Setting*) – okolina ili prostor u kojemu je smještena radnja videoigre; ova se faseta dijeli na *prostornu* (primjerice *dvorac, svemir* i slično) i *vremensku* (primjerice *povijest, moderno doba, budućnost* i slično) podfasetu da bi se bolje opisala okolina ili prostor videoigre; problem koji se može pojaviti prisutan je u igrama koje imaju više različitih okolina u kojima je smještena radnja; takve se igre trebaju detaljnije istražiti da bi se utvrdilo je li podatak o okolini važan za korisnike
11. Raspoloženje ili utjecaj (*eng. Mood/Affect*) – atmosfera ili ton videoigre koji pobuđuju korisnikove emocije ili stanje uma (primjerice *horor, mračna atmosfera, avanturističan*

ton i slično); u ovoj faseti mogu se rabiti sheme kojima se koristi za druge medije koji pobuđuje ljudske emocije, primjerice glazbu

12. Vrsta završetka (*eng. Type of Ending*) – metoda kojom se koristi u igri da bi se korisnika privelo kraju priče; završetci su videoigara raznorazni:

- a. granaju se (*eng. Branching*) – priča videoigre ima više završetaka
- b. kruže (*eng. Circuitous*) – korisnik može ispočetka igrati na težoj razini, nakon što jednom prođe priču, pri čemu se postignuća iz prijašnje priče pamte
- c. imaju konačan završetak (*eng. Finite*) – priča videoigre ima samo jedan završetak
- d. traju beskonačno (*eng. Infinite*) – videoigra nema završetka
- e. *Post-game* – nakon prelaska glavne priče korisniku se otključa dodatan sadržaj.³³

Istraživanje opisano u radu „Facet analysis of video game genres“ pokazalo je da videoigre imaju mnogo različitih faseta da bi se sadržajno obradile. Autorima rada, Jin Ha Lee, Nataschi Karlovoj, Rachel Ivy Clarke i drugima, to je istraživanje poslužilo za kreiranje kontroliranih rječnika koji su opisani poslije u ovom radu. Navedenim fasetama neće se koristiti za svaku videoigru jer postoje različiti žanrovi i načini igranja. U tom slučaju primjenjuju se samo one fasete koje odgovaraju sadržaju videoigre, a ostale se izostavljaju.³⁴

³³ Usp. Lee, J. H.; Karlova, N.; Op. Cit., str. 6–10.

³⁴ Usp. Isto, str. 11.

2.2.3. Zaključno o sadržajnoj obradi

Najveći je problem pri sadržajnoj obradi taj što ne postoje kontrolirani rječnici. Zbog toga svaki knjižnični katalog ili komercijalne mrežne stranice imaju različite predmetnice za opisivanje sadržaja. Opisana istraživanja pokazala su da pri opisivanju sadržaja videoigara postoji puno različitih faseta kojima se može koristiti pri sadržajnoj obradi. Postoji i puno drugih izvora podataka koji se mogu rabiti, no problem je u njihovoj vjerodostojnosti, bez obzira na to što mogu pomoći pri samoj katalogizaciji videoigara.

Predmetnicama se mogu opisati priča i žanr videoigara. Žanr načina igranja najbolje određuje kategorije videoigara i prema njemu se one i klasificiraju. Sama priča videoigre korisnicima nije uvijek važna jer videoigre ne trebaju imati priču. U slučaju da je imaju, korisnik bi pomoću predmetnica jasno vidio odgovara li videoigra svojom pričom njegovim potrebama. Predmetnice trebaju opisati sadržaj videoigre bez otkrivanja specifičnosti koje samu igru čine zanimljivom (primjerice predmetnice ne smiju pokvariti sadržaj otkrivanjem najuzbudljivijih dijelova igre).

2.3. Zaključno o deskriptivnoj i sadržajnoj obradi

Prema literaturi vidi se da autori nisu zadovoljni trenutačnim stanjem standarda kojima se koristi za izradu opisa videoigara. Prema većini autora jedino je rješenje provođenje opširnih istraživanja videoigara koja bi donijela specijalno izrađene standarde (ili metapodatkovne sheme) deskriptivne i sadržajne obrade u svrhu boljšega ili pravilnog opisivanja videoigara. Rezultati navedenih istraživanja upotrijebit će se dalje u ovome radu u svrhu pokazivanja načina opisivanja videoigara.

3. Istraživanje

U ovome poglavlju nalazi se istraživanje. Poglavlje je podijeljeno na pet dijelova. U prvom dijelu navode se svrha, istraživačka pitanja i metodologija istraživanja. Ostala četiri dijela odgovaraju na svako od četiri istraživačka pitanja. U svakom dijelu nalazi se zaključak pojedinoga istraživačkog pitanja.

3.1. Svrha istraživanja i metodologija

3.1.1. Svrha istraživanja

Ovo istraživanje proučava probleme deskriptivne i sadržajne obrade videoigara.

Cilj je odgovoriti na pitanje kako se videoigre, kao vrsta knjižnične građe, opisuju u knjižničnoj praksi na temelju elemenata opisa sheme metapodataka UW/SIMM u odnosu na elemente opisa koji su propisani standardom ISBD. Također, cilj je prikazati mogućnosti sadržajne obrade videoigara uporabom pojmova preuzetih iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM i usporediti s korištenim predmetnicama iz preuzetih opisa.

U ovom istraživanju postavila su se četiri istraživačka pitanja.

1. Koji su elementi potrebni za deskriptivni opis videoigre kako bi udovoljili identifikaciji jedinice građe u skladu s potrebama korisnika?
2. Kako razlikovati individualnoga i korporativnog autora te kako odrediti ulogu nakladnika kao autora? U kojoj je mjeri takvo razlikovanje uloga u određivanju pristupnica značajno za korisnike?
3. Jesu li pojmovi iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM dovoljni za opis sadržaja i ostalih relevantnih elemenata videoigre?
4. Kako hrvatske knjižnice sadržajno obrađuju videoigre?

3.1.2. Metodologija istraživanja

U svrhu odgovora na prva dva istraživačka pitanja prvo će se analizirati i usporediti elementi opisa IFLA-ina objedinjenog izdanja ISBD-a s elementima opisa sheme metapodataka za videoigre UW/SIMM. U ovom će se koraku provjeravati koji se deskriptivni podatci upotrebljavaju za opisivanje videoigara.

Sljedeći je korak istraživanje autorstva. Na drugo istraživačko pitanje odgovorit će se analizom kataložnih zapisa za videoigre istih naslova koji su preuzeti iz dva kataloga hrvatskih knjižnica i iz kataloga OCLC Worldcat. Dobiveni podatci usporedit će se s podacima istraživanja iz prvog koraka, točnije s elementima ISBD-a i s elementima iz sheme metapodataka za videoigre UW/SIMM. Hrvatski katalogi upotrijebljeni za istraživanje jesu katalogi Gradske knjižnice Zadar (GKZD) i Knjižnica grada Zagreba (KGZ).

U svrhu odgovora na treće i četvrto istraživačko pitanje treći je korak istraživanja analiza predmetnica u preuzetim kataložnim zapisima koje će se uspoređivati s pojmovima unutar kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM.

Shemu metapodataka za videoigre UW/SIMM i kontrolirane rječnike izradio je Interaktivni medijski muzej u Seattleu, za potrebe opisa svojih zbirki, i grupa GAMER (*Game Metadata Research*) koju vodi profesorica Jin Ha Lee u Informacijskoj školi na Sveučilištu u Washingtonu.

3.2. Prvo istraživačko pitanje: istraživanje opisa videoigara

U ovome poglavlju nalazi se istraživanje elemenata opisa preuzetih iz standarda ISBD i sheme metapodataka UW/SIMM. Odgovara se na prvo istraživačko pitanje, odnosno koji su elementi opisa potrebni za deskriptivni opis videoigara. Nakon prikazivanja standarda ISBD i sheme metapodatka UW/SIMM usporedit će se elementi opisa iz svakoga.

3.2.1. Standard ISBD i shema metapodataka UW/SIMM

Radi potrebe usporedbe elemenata opisa standarda ISBD i sheme metapodataka UW/SIMM prvo će se u ovome poglavlju opisati ta dva pojma s elementima koje sadrže. Tako je ovo poglavlje podijeljeno na dva dijela u kojima se zasebno opisuju standard ISBD i shema metapodatka UW/SIMM. Za potrebe usporedbe potrebno je prikazati koje sve skupine opisa postoje i koje sve elemente opisa sadrže.

3.2.1.1. ISBD: Međunarodni standardni bibliografski opis

Namjena je Međunarodnog standarda bibliografskog opisa (ISBD) poslužiti kao standard za promicanje Univerzalne bibliografske kontrole, odnosno omogućiti univerzalnu i brzu dostupnost osnovnih bibliografskih podataka za svu objavljenu građu u svim zemljama. Cilj je ISBD-a osigurati dosljednost pri međunarodnoj razmjeni bibliografskih podataka. Taj standard utvrđuje elemente podataka koji se bilježe u određenom slijedu i to uzima kao osnovu opisa građe. Koristeći se propisanom interpunkcijom ISBD prepoznaje i prikazuje elemente neovisno o jeziku katalogizacije.³⁵ ISBD određuje uvjete opisa i identifikacije objavljene građe koja se može pojaviti u knjižničnim fondovima. Svrha je tog standarda utvrditi odredbe za usklađenu deskriptivnu katalogizaciju u cijelom svijetu i pritom olakšati međunarodnu razmjenu bibliografskih zapisa.³⁶ ISBD-om se stvara opis koji je dio potpunoga bibliografskog zapisa i obično se ne upotrebljava samostalno. Pristupnice i predmetni podatci nisu uključeni u odredbe ISBD-a, a pravila za takve elemente navode se u kataložnim pravilnicima i drugim normama.³⁷

S elektroničkom se građom, prema standardu ISBD, postupa na dva načina, ovisno o pristupu

³⁵ Usp. Stalni odbor IFLA-ine Sekcije za katalogizaciju; ISBD: međunarodni standardni bibliografski opis: Objedinjeno izdanje. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2014. Str. XV.

³⁶ Usp. Isto, str. 1.

³⁷ Usp. Isto, str. 2.

koji može biti izravan ili daljinski. Izravnim pristupom smatra se postojanje materijalnog nositelja koji se može opisati. Pri daljinskom pristupu ne postoji materijalni nositelj, a pristup se može ostvariti jedino uporabom elektroničnog uređaja spojenog na mrežu. Ta vrsta građe može se pojaviti u više izdanja. Za svako novo izdanje trebalo bi napraviti novi zapis u slučaju značajnih razlika u intelektualnome ili umjetničkom sadržaju. Te razlike sadržaja obuhvaćaju dodavanja i izostavljanja te razlike ili izmjene u programskom jeziku. Ako je riječ o razlikama u formatima koje se odnose na sustave (primjerice PC naspram Macintosha), te razlike ne predstavljaju novo izdanje.³⁸

ISBD sadrži sljedeće skupine opisa:

0. Oblik sadržaja i vrsta medija – služi kako bi se na početku opisa pokazali temeljni oblici u kojima je iskazan sadržaj jedinice građe i vrsta medija, a služi za okupljanje građe³⁹
1. Stvarni naslov i podatci o odgovornosti
2. Izdanje
3. Podatci specifični za građu
4. Izdavanje, proizvodnja, raspačavanje i slično – služi za upisivanje mjesta i datuma objavljivanja građe i nakladnika ili tiskare⁴⁰
5. Materijalni opis
6. Nakladnička cjelina i višedijelna omeđena građa
7. Napomene
8. Identifikator jedinice građe i uvjeti dostupnosti.⁴¹

Za elektroničku građu izvori su podataka s prednošću oni koji se nalaze unutar jedinice građe (poput zaglavlja programa), spremnica i dokumentacija ili druga popratna građa.⁴²

Skupinom 0 standarda ISBD na početku se opisa ukazuje na temeljni oblik sadržaja jedinice građe i vrstu medija, a pritom se pomaže korisnicima kataloga pri identifikaciji i odabiru jedinica građe ovisno o njihovim potrebama. Ta skupina ima dva elementa:

³⁸ Usp. Isto, str. 4.

³⁹ Usp. Isto, str. 35.

⁴⁰ Usp. Isto, str. 141.

⁴¹ Usp. Isto, str. 13–15.

⁴² Usp. Isto, str. 25.

- oblik sadržaja – iskazuje temeljni oblik ili oblike u kojima je sadržaj jedinice građe izražen; dodavanjem obilježja sadržaja detaljnije se opisuje njegov oblik
- vrsta medija – prikazuje nositelja jedinice građe.⁴³

Prema obliku sadržaja videoigra se opisuje izrazom *objekt* koji je definiran u standardu ISBD kao:

„...sadržaj iskazan entitetom prirodnog podrijetla odnosno ljudskim ili strojnim artefaktom; odnosi se i na trodimenzionalne strukture ili realije; primjeri artefakata uključuju skulpture, modele, igre, novčiće, igračke, zgrade, opremu...“⁴⁴

Obilježje sadržaja videoigara opisuje se određivanjem osjeta, i to vizualnim osjetom, jer je sadržaj namijenjen opažanju vidom.⁴⁵

Videoigre prema vrsti medija spadaju u *elektronički/a*, a to je izraz kojim se prema standardu ISBD koristi za jedinice građe kojima je za uporabu potrebno računalo. Taj je medij namijenjen pohrani elektroničkih datoteka, i to bez obzira na vrstu pristupa (izravni ili daljinski).⁴⁶

⁴³ Usp. Isto, str. 35.

⁴⁴ Isto, str. 37–38.

⁴⁵ Usp. Isto, str. 40.

⁴⁶ Usp. Isto, str. 41.

3.2.1.2. Analiza deskriptivnih opisa videoigara

U ovom se potpoglavlju analiziraju tri primjera kataložnih zapisa iz kataloga Gradske knjižnice Zadar (GKZD), Knjižnica grada Zagreba (KGZ) i kataloga WorldCat.

Primjer 1. Kataložni zapis videoigre „Superbike 2000“ iz kataloga GKZD-a

Naslov: Superbike 2000 [Elektronička građa] ⁴⁷

Izdanje: Hrvatsko izd

Vrsta i opseg: Elektroničke igre

Impresum: Zagreb : Algoritam ; US : Electronic Arts, [2000?]

Materijalni opis: 1 optički disk (CD-ROM) : u bojama, sa zvukom ; 12 cm + upute za korištenje

Nakladnička cjelina: [Algoritam CD igre](#)

Napomene: Zahtjevi sustava (minimalni): Win 95/98 (Win NT nisu podržani) ; 266 MHz ili brži Intel Pentium procesor ; 32 MB RAM-a ; 4x CD-ROM/DVD uređaj koji upotrebljava 32-bitni Windows 95/98 CD-ROM driver ; 2 MB PCI ili AGP grafička kartica s DirectDraw sukladnim driverima ; 400 MB slobodnog mjesta na hard disku i mjesto za snimljene igre ; DirectX 7 sukladna zvučna kartica; tastatura, miš. - Stv. nasl. s nasl. zaslona.

Ostali naslovi: Svjetsko prvenstvo Superbike 2000

Predmetnice: kompjutorske igre

UDK: [004.08:796.7](#) * [793.5/.7:796.7\(0.034\)](#)

Signatura: CD-ROM 004.3 SUP-2000

Slika 3. Kataložni zapis videoigre „Superbike 2000“ iz kataloga GKZD-a

Iz reprezentativnog primjera na slici 3 iz kataloga Gradske knjižnice Zadar može se vidjeti da u opisu videoigre nije naveden podatak o odgovornosti. Ako bi se nakladnik postavio kao odgovorno korporativno tijelo za stvaranje ove videoigre, korisnik bi iz zapisa vidio da su Algoritam i Electronic Arts autori. Međutim, provjeravanjem drugih izvora dolazi se do informacije da je korporativno tijelo Milestone⁴⁸ programer odgovoran za stvaranje ove videoigre. Nakladnik je Electronic Arts, a Algoritam je korporativno tijelo odgovorno za prodaju videoigre u svojim poslovnica. Sukladno tomu, treba dodatno provjeriti podatak o izdanju. Prema ovom zapisu, videoigra ima hrvatsko izdanje, no bez provjeravanja točno određene jedinice građe ne može se znati što to znači za videoigru.

⁴⁷ Katalog GKZD-a URL: <http://161.53.142.3/cgi-bin/wero.cgi?q=100426018206> (2016-11-30)

⁴⁸ Milestone URL: <http://milestone.it/?lang=en> (2016-11-30)

Iako svi zapisi imaju element *Vrsta i opseg: Elektroničke igre*, ovim podatkom zapravo se ne okupljaju ostale videoigre, nego on služi kako bi se u zapisu jednostavno raspoznala vrsta jedinice građe prema mediju. Prema skupini 0 ISBD-a taj bi element trebao sadržavati oblik sadržaja i vrstu medija te bi prema tome trebao izgledati ovako:

Objekt (vizualni) : elektronički.

U elementu *Materijalni opis* može se vidjeti da u Knjižnici postoji fizički medij (CD-ROM), ali se nigdje ne navodi podatak o tome je li primjerak namijenjen posudbi, odnosno kakvi su uvjeti korištenja. U *Napomenama* su podaci zahtjeva sustava potrebni za pokretanje ove videoigre. Međutim, bez jasnog navođenja platforme, korisnik mora sam pretpostavljati za koju je platformu videoigra napravljena. S obzirom na to da već postoji podatak o zahtjevima sustava, može se postaviti pitanje koliko je važan materijalni opis ako videoigra nije namijenjena posudbi. Ako bi se zapisom, ili cijelim katalogom, koristili kao alatom za traženje videoigara iz privatnih razloga (poput kupnje), onda su podaci poput materijalnog opisa i zahtjeva sustava važni. Pomoću podataka o zahtjevima sustava korisnik može vidjeti koju opremu treba imati da bi se mogao koristiti pojedinom videoigrom.

Primjer 2. Kataložni zapis za videoigru „StarCraft II: heart of the swarm“ iz kataloga KGZ-a

„StarCraft II : heart of the swarm : expansion set / [developer] Blizzard Entertainment“⁴⁹

Ostali autori	Blizzard Entertainment (Irvine) [programer] 🔍
Nakladnik	[Irvine] : Blizzard Entertainment, cop. 2013
Materijalni opis	1 optički disk (DVD-ROM) : sa zvukom, u bojama ; 12 cm + 1 brošura
Zahtjevi sustava	PC, Pentium D; 1.5 GB RAM, 20 GB diskovnog prostora; Window XP, Vista, 7, 8; StarCraft I : Wings of Liberty; čitač DVD-ROM-a, tipkovnica, miš; NVIDIA GeForce 7600 GT ili ATI Radeon X800 XT grafička kartica, širokopojasni pristup internetu.
Mrežni pristup	Macintosh, Intel Core 2 Duo; 5 GB RAM, 20 GB diskovnog prostora; OS X 10.7; čitač DVD-ROM-a, tipkovnica, miš; NVIDIA GeForce 7600 GT ili ATI Radeon X800 XT grafička kartica, širokopojasni pristup internetu.
Napomena o izvoru naslova	Stv. nasl. sa spremnice.
Kratki sadržaj	Računalna ratna znanstveno-fantastična igra smještena u 26. st. u udaljenom dijelu Mliječnog puta, gdje se vode borbe između Terransa, ljudi prognanih sa Zemlje, Zerga, genetički modificirane rase vanzemaljaca i Protossa, vrste s ogromnom psioničkom snagom.
Napomena	Zaporka za pristup igri navedena je na spremnici; za aktivaciju igre potrebna je Battle.net registracija.
	Za uzrast od 16 god.
Klasifikacijska oznaka	795(0.034)ST Elektroničke igre. Računalne igre. Strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
	795(0.034)ST.RA Elektroničke igre. Računalne igre. Ratne strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
	795(0.034)ST.ZF Elektroničke igre. Računalne igre. Znanstveno-fantastične strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
Jezik	engleski
Standardni broj	72855101UK
Građa	📁Elektronička građa

Slika 4. Kataložni zapis za videoigru „StarCraft II: heart of the swarm“ iz kataloga KGZ-a

Iz reprezentativnog primjera na slici 4 iz kataloga Knjižnica grada Zagreba (KGZ) može se vidjeti da se, za razliku od primjera iz kataloga GKZD-a, ovdje naveo podatak o odgovornosti.

⁴⁹ Katalog KGZ-a. URL: <https://goo.gl/r6mgAN> (2016-12-01)

U ovom su primjeru nakladnik i programer isto korporativno tijelo (Blizzard Entertainment) te je navedeno mjesto proizvodnje (Irvine) koje je i sjedište toga korporativnog tijela.⁵⁰

Iako je glede materijalnog opisa i zahtjeva sustava zapis isti kao u katalogu GKZD-a, ispod samog zapisa korisnik može vidjeti da je ova jedinica građe namijenjena samo radu u Knjižnici, kao što je prikazano na slici 5. Pod poljem *Status* trebalo bi umjesto „Na reviziji“ pisati „Namijenjeno samo radu u Knjižnici“.

Lokacije	ISBD	Preporuke	Oznake Tagovi	UNIMARC	Virtualna polica ново
Gradska knjižnica, Starčevićev trg 6, 10000 Zagreb, tel: 01/4572-084					
Lokacija	Signatura	Status	Napomena		
01 Medioteka CD-ROM depo	MMCDD 793ST STA.S 2	✘ Na reviziji			

Slika 5. Lokacija, signatura i status jedinice građe

Unutar elementa *Mrežni pristup* trebalo bi navesti samo zahtjeva li videoigra povezanost s mrežom. Međutim, iz primjera se vidi da se, osim tog podatka, navode i zahtjevi sustava. Uz podatak da je potreban širokopoljasni pristup internetu naznačuje se mrežni pristup, ali iz primjera se vidi da se taj podatak nalazi i u elementu *Mrežni pristup* i u *Zahtjevi sustava*. Unutar elementa *Zahtjevi sustava* navedeni su minimalni zahtjevi, a u elementu *Mrežni pristup* navedeni su preporučeni zahtjevi sustava.

Sam naslov daje mnogo informacija. Pokraj glavnog naslova, „StarCraft II“, navedeni su podnaslovi igre, „heart of the swarm“ i „expansion set“. Drugim podnaslovom korisnik može vidjeti da je ova videoigra dodatak na originalni naslov „StarCraft II: wings of liberty“⁵¹, što se može vidjeti i u elementu *Zahtjevi sustava* iako je ondje u zapisu greška (navedeno je „StarCraft I: wings of liberty“).

Specifičan problem s ovom videoigrom taj je što je ona postala zaseban proizvod nakon dvije godine od objavljivanja. Godine 2015. igrači su je mogli kupiti bez posjedovanja ili kupnje originalnog naslova. Iz trenutnog zapisa ne može se vidjeti taj podatak i bez provjeravanja videoigre korisnik ne može znati koji je sadržaj dostupan, odnosno je li dostupan samo sadržaj

⁵⁰ Blizzard URL: <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html> (2016-12-02)

⁵¹ Podatak pronađen na stranici Wikipedia. URL https://en.wikipedia.org/wiki/StarCraft_II:_Heart_of_the_Swarm (2016-12-02)

dodatka „heart of the swarm“ ili je dostupan i sadržaj originalnog naslova „StarCraft II: wings of liberty“.

U *Napomenama* se može vidjeti za koji je uzrast videoigra predviđena, no nije naveden izvor tog podatka.

Primjer 3. Kataložni zapis za videoigru „Battlefield 4“ iz kataloga WorldCat

Battlefield 4.

Author: [Electronic Arts \(Firm\)](#)

Publisher: Redwood City, CA : Electronic Arts, ©2013.

Edition/Format: Game : CD for computer : Program : NTSC color broadcast system : English : Xbox 360 [View all editions and formats](#)

Database: WorldCat

Summary: Each of the 10 maps has its own distinct flavour, enhanced by "Levolution", a feature which introduces cataclysmic changes to the map when certain criteria are met. One such, Golmud Railway is a huge hillside expanse dotted with numerous villages and clusters of buildings, and a railway line running across the centre. Rather brilliantly, one of the capture points in Conquest mode is actually on a train, defended by [Read more...](#)

Rating: ☆☆☆☆☆ (not yet rated) 0 with reviews - Be the first.

Subjects: [Battles -- Computer games.](#)
[Hand-to-hand fighting -- Computer games.](#)
[War games -- Computer games.](#)
[View all subjects](#)

More like this [Similar Items](#)

Slika 6. Kataložni zapis videoigre „Battlefield 4“ preuzet iz kataloga WorldCat

Iz reprezentativnog primjera na slici 6 iz kataloga WorldCat također se može vidjeti problem određivanja autora videoigre. Prema ovom zapisu Electronic Arts ujedno je i programer i nakladnik, no zapravo je programer ove videoigre DICE⁵², korporativno tijelo koje je podružnica Electronic Artsa.⁵³ Detaljnijim pregledavanjem prijašnjih videoigara naslova „Battlefield“, pokazalo se da je korporativno tijelo Electronic Arts uvijek nakladnik, a za neke i autor.

⁵² DICE URL: <http://www.dice.se/about/> (2016-12-05)

⁵³ DICE URL: https://en.wikipedia.org/wiki/EA_DICE (2016-12-05)

U podatku *Edition/Format* korisnik može vidjeti kojoj je platformi namijenjena ova videoigra (Xbox 360), ali i za koju je regiju izrađena (NTSC – Amerika) te na kojem je jeziku. U istom polju, informacijom *Game* i malom slikom kontrolora jednostavno se pokazuje da zapis opisuje videoigru.⁵⁴

Details

Genre/Form: Computer adventure games
Xbox video games
Video games
Computer games

Material Type: Computer game, Program, Videorecording

Document Type: Computer File

All Authors / Contributors: [Electronic Arts \(Firm\)](#)

OCLC Number: 861744725

Notes: Title from disc label.
Manual available online.
1 player; online multiplayer 2-24.

Target Audience: ESRB content rating: M, Mature 17+ (blood and gore, intense violence, strong language).

Description: 2 computer discs : sound, color ; 4 3/4 in. + 1 sheet ([2] pages ; 18 cm)

Details: System requirements: Xbox 360 with NTSC designation; 2 MB to save game; HDTV 720p/1080i/1080p; hard drive required; in-game Dolby Digital. Xbox Live system requirements: paid subscription required for online multiplayer; some features and downloads require additional storage, hardware, and/or fees.

Other Titles: Battlefield four

Abstract:

Each of the 10 maps has its own distinct flavour, enhanced by "Levolution", a feature which introduces cataclysmic changes to the map when certain criteria are met. One such, Golmud Railway is a huge hillside expanse dotted with numerous villages and clusters of buildings, and a railway line running across the centre. Rather brilliantly, one of the capture points in Conquest mode is actually on a train, defended by mounted guns, and can be moved across the map.

Slika 7. Prošireni kataložni zapis za videoigru „Battlefield 4“ preuzet iz kataloga WorldCat

Za razliku od prijašnjih primjera, u *Napomenama* ovog zapisa na slici 7 može se vidjeti kakvu interaktivnost videoigra ima s korisnicima. Podatkom *1 player; online multiplayer 2-24* korisnik može vidjeti da se videoigra može igrati samostalno ili s više drugih igrača. I ovaj primjer nudi podatak ciljane publike, no pokraj uzrasta (17+ godina) navedeno je objašnjenje zašto je predviđen taj uzrast i prema kojem se standardu ocjenjivanja zapis upotrijebio. U polju *Abstract*, umjesto priče, nalazi se objašnjenje o tome što korisnik može očekivati od videoigre tijekom igranja. Također, kao i ostali primjeri, i ovaj zapis sadrži materijalni opis i zahtjeve sustava.

⁵⁴ WorldCat URL: <http://www.worldcat.org/oclc/861744725> (2016-12-05)

3.2.1.3. Shema metapodataka UW/SIMM

Grupa GAMER (*Game Metadata Research*)⁵⁵ s Informacijske škole Sveučilišta u Washingtonu (*University of Washington, Information School*) u suradnji s Interaktivnim medijskim muzejom u Seattleu (*Seattle Interactive Media Museum (SIMM)*) razvila je shemu metapodataka za opisivanje videoigara. Shema je namijenjena unapređenju organizacije i poslovanju knjižnica (i drugih kulturnih ili ostalih ustanova s tom vrstom građe) te poboljšanju pristupa toj vrsti građe.⁵⁶ Shema se počela razvijati proučavanjem svih potrebnih elemenata opisa videoigara koji su se stajali u odnos sa šest različitih osobina korisnika, a to su igrač, roditelj, kolekcionar, sveučilišni profesor, programer ili dizajner videoigara, kustos ili knjižničar.

Shema metapodataka za videoigre ima sljedeće entitete sa svojim atributima:

1. Igra (*eng. Game Entity*) – opisuje obilježja koja su jednaka u nekoliko izdanja igre (primjerice dva korisnika igrala su istu igru, ali na različitim platformama); ovaj entitet sadrži sljedeće atribute:
 - a. Naslov igre (*eng. Game Title*) – naslov videoigre koji joj je dodijelio autor; stavlja se naslov koji se nalazi na glavnom izvoru podataka, ali se može staviti i drugi naslov u slučaju da je na drugom jeziku; tada se pokraj naslova treba dodati „prepisan“ (*eng. Transcribed*), „alternativan“ (*eng. Alternative*), „skraćen“ (*eng. Abbreviated*), ili „kolokvijalan“ (*eng. Colloquial*) (primjerice „Civ IV“ [skraćen] za „Civilization IV“ [prepisan])
 - b. Žanr načina igranja (*eng. Gameplay Genre*) – obilježje interakcije videoigre s korisnikom zasnovano na zadacima, pravilima i slično; do tri pojma preuzimaju se iz kontroliranog rječnika za *Žanr načina igranja*
 - c. Narativni žanr (*eng. Narrative Genre*) – opisuje se sadržaj priče i kako se on prenosi korisniku, kao što je to slučaj i s literarnim djelima; do tri pojma preuzimaju se iz kontroliranog rječnika za *Narativni žanr*
 - d. Sažetak (*eng. Summary*) – u slobodnom tekstu opisan sažetak videoigre
 - e. Tema (*eng. Theme*) – najčešća tema ili ideja koja se javlja u priči videoigre
 - f. Smještaj teme (*eng. Setting*) – opis svijeta ili lokacije i razdoblja u kojima je radnja igre smještena; pojmove za mjesto i vrijeme potrebno je preuzeti iz kontroliranog rječnika za *Smještaj teme*

⁵⁵ GAMER Group. URL: <http://gamer.ischool.uw.edu/> (2016-08-25)

⁵⁶ Usp. Lee, Jin Ha et al. Op. Cit., str. 6.

- g. Raspoloženje (*eng. Mood*) – atmosfera igre; pojmove je potrebno preuzeti iz kontroliranog rječnika za *Raspoloženje*
 - h. Vremenski aspekt (*eng. Pacing*) – opis kako vrijeme prolazi unutar videoigre; rabljeni su termini *borbeni sustav* (*eng. Battle System*): potezi, realno ili drugo; *sat unutar igre* (*eng. In-game clock*): kalendar, više satova, vremenske akcije i drugo; *vremensko manipuliranje* (*eng. Time manipulation*): da ili ne
 - i. Progresija ili napredovanje u igri (*eng. Progression*) – opis kako korisnik prolazi kroz priču igre; može biti *linearno* (samo je jedan način od početka do kraja priče), *grananje* (korisnik ima više opcija u priči, a završetak ovisi o odabranim opcijama), *otvoreni svijet* (korisnik ima potpunu slobodu pri prolaženju priče) i drugo
 - j. Protagonist (*eng. Protagonist*) – opisuje glavnog lika kojeg korisnik kontrolira u igri; pojmovi se trebaju preuzeti iz kontroliranog rječnika za *Protagonista*
 - k. Trope (*eng. Tropes*) – narativni elementi priče koji se prepoznaju unutar igre; mogu se upotrebljavati narativne ili karakterne trope; pojmovi se preuzimaju iz kontroliranog rječnika za *Trope*
 - l. Slika spremnice (*eng. Packshot*) – vizualna reprezentacija videoigre
 - m. Napomene (*eng. Game note*) – ostale karakteristike videoigre koje nisu obuhvaćene prijašnjim elementima
2. Izdanje platforme (*eng. Platform Edition Entity*) – opisuje specifično izdanje jedne igre koje se razlikuje od drugih izdanja iste igre ovisno o platformi
 3. Lokalno izdanje (*eng. Local Release Entity*) – opisuje jedno izdanje predviđeno za jedno tržište, regiju ili na jednom jeziku
 4. Distribucijski paket (*eng. Distribution Package Entity*) – entitet koji opisuje medij na kojem je igra dostupna; taj entitet dijeli se na dva entiteta: *fizički* (atributi: format, regija, datum izlaska, slika kutije ili naslovnica, pakiranje) i *digitalni* (atributi: vrsta datoteke, veličina datoteke, datum izlaska, ikona) raspačavani paket; atributom DRM (*Digital Rights Management*) opisuju se uvjeti korištenja videoigrom koje je nakladnik ili stvaratelj postavio
 5. Franšiza (*eng. Franchise Entity*) – okuplja ostalu građu povezanu s videoigramama, poput filmova ili knjiga (primjerice opisi knjiga, filmova i videoigara s likom Harryja Pottera povezali bi se u ovom entitetu)
 6. Serija (*eng. Series Entity*) – služi opisivanju niza nastavaka videoigara sa sličnim naslovima

7. Dodatan sadržaj (*eng. Additional Content Entity*) – opisuje dodatan sadržaj videoigre; osim naslova dodatnog sadržaja u ovom se entitetu opisuju i vrsta dodatnog sadržaja te verzija videoigre potrebna za njegovo pokretanje
8. Zbirka (*eng. Collection Entity*) – okuplja videoigre raspačavane za jedno područje koje je opisano u entitetu *Lokalno izdanje*
9. Agent (*eng. Agent Entity*) – služi za opisivanje podataka o odgovornosti; entitet sadrži dva elementa: *Korporativno tijelo* i *Napomena o agentu*; element *Korporativno tijelo* u shemi rabi se za opisivanje osobe ili korporativnog tijela odgovornog za izrađivanje, oglašavanje ili raspačavanje videoigre; uz ime osobe ili korporativnog tijela dodaje se i njegova uloga (primjerice DICE [programer]; Electronic Arts [nakladnik]).^{57,58}

Autori sheme metapodataka za videoigre Jin Ha Lee i ostali dodatno su analizirali attribute datuma raspačavanja, regije i jezika jer su smatrali da treba bolje razjasniti navedene attribute i kojim se podacima treba koristiti pri izradi opisa.

Datum raspačavanja korisnicima je važan podatak jer pruža kontekstualne informacije za videoigre, poput upotrijebljenoga vizualnog stila, načina igranja i slično. Međutim, ne postoji pouzdan izvor podataka za tu informaciju. Sama videoigra ima datum autorskog prava, što je problematično jer se datum veže za cjeline poput serijala igara. Danas nije problem pronaći informaciju o tome kada je nova igra objavljena na tržištu, ali za starije igre to nije slučaj. Zbog toga postoji rasprava o tome koliko točan mora biti taj podatak. Je li važna samo godina raspačavanja ili je važan i mjesec, odnosno točan datum?⁵⁹

Podatak o regiji korisnicima je važan jer su neke videoigre raspačavane samo za jednu regiju i u većini slučajeva neće raditi u drugima. Regije su podijeljene na Sjevernu Ameriku (NTSC U/C), Japan i Aziju (NTSC-J) te Europu i Oceaniju (PAL). Važno je naglasiti korisnicima kojim se jezikom koristi u videoigri te koje druge jezike za prikazivanje igra podržava. Primjerice, videoigra izrađena u Japanu za tu istu regiju vjerojatno je na japanskom jeziku. Međutim, to ne znači da ista videoigra podržava i druge jezike unutar regije, osim ako programeri nisu preveli

⁵⁷ Usp. Jett, Jacob... [et.al.]. A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media. // Journal of the Association for Information Science and Technology 67, 3(2016), str. 505–517. URL: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/73848/JASIST_VGDM_Paper_rvsddoc.pdf?sequence=2 (2016-12-01), str. 4–9.

⁵⁸ Usp. Lee, J. H.; Perti, A.; Clarke, R. I.; Windleharth, T.W. Video Game Metadata Schema Version 3.1.1. (2016). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2016/06/VGMSVersion3.1.1_20160603.pdf (2017-01-10)

⁵⁹ Usp. Lee, Jin Ha et al. Op. Cit., str. 15.

sadržaj i omogućili druge jezike jedne regije.⁶⁰ Također, može se dogoditi da, ovisno o regiji, jedna videoigra može imati različit naslov.⁶¹

Većina videoigara izrađena je na engleskom jeziku, no sami programeri mogu ubaciti druge jezike kako bi pokrili više korisnika (odnosno tržišta). Uz jezik treba napomenuti i regiju jer su ta dva elementa povezana. Elementi poput *Platforme* i *Ocjene* za ciljanu publiku služe kako bi korisnici mogli jednostavno vidjeti zahtjeve sustava potrebne za korištenje videoigrom i kako bi mogli procijeniti je li sadržaj namijenjen njima.

Shema metapodataka za videoigre proizvod je dugotrajnog istraživanja grupe GAMER i Interaktivnoga medijskog muzeja u Seattleu. U trenutnoj verziji sheme elementi opisa raspoređeni su po entitetima, a razlog je tomu taj što se shemom koristi za izradu konceptualnog modela za videoigre.

⁶⁰ Usp. Isto, str. 18.

⁶¹ Usp. Isto, str. 20.

3.2.1.4. Zapis izrađen prema shemi UW/SIMM

Tablica 1 prikazuje zapis videoigre „World of Warcraft: Wrath of the Lich King“ izrađen prema shemi UW/SIMM.

Tablica 1. Primjer zapisa videoigre izrađen prema shemi UW/SIMM

Igra		Izdanje	
Naslov	World of Warcraft. Wrath of the Lich King	Naslov izdanja	World of Warcraft. Wrath of the Lich King : expansion set.
Žanr	avantura, MMORPG	Platforma	PC
Zaplet	You've turned the tide against demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas...	Posebna oprema	miš i tipkovnica
Sažetak	Strike at the heart of the frozen abuss and end the Lich King Arthas'...	Zahtjevi sustava	povezanost na mrežu, minimalni sistemski zahtjevi:*... ; preporučeni sistemski zahtjevi: ...
Okolnosti	Azeroth	Program igre	?
Raspoloženje	opuštanje, mračno, brzo igranje itd.	Umrežene mogućnosti	igranje na mreži
Perspektiva	treće lice	Povezanost	da
Tempo	brzo	Broj igrača	1 i više
Mrežna stranica	http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wrath/	Ocjena	7.5/10, 91/100 Metacritic
Nagrade	nema	Vrsta završetka	nema kraja
Napomene	namijenjeno publici starijoj od 12 godina	Vrijeme igranja	više od 60 sati
		Kratki filmovi	da
Serijski		Lokalno izdanje	
Naslov serije	Warcraft	Jezik	engleski
Franšiza		Slike	nema
Naslov franšize	Warcraft	Snimke igre	https://www.youtube.com/watch?v=BCr7y4SLhck
Svijet		Povijest verzije	3.0.2
Naslov svijeta	Azeroth	Dodatan sadržaj	
Agent – Osoba		Naslov sadržaja	World of Warcraft. Wrath of the Lich King: Game manual
Ime	Russel Brower	Vrsta	priručnik
Uloga	direktor igre	Zbirka	
Agent – Organizacija		Naslov zbirke	videoigre
Ime	Blizzard Entertainment	Raspačavani paket – Fizički	
Uloga	programer, izdavač i dizajner	Format	DVD
Agent – Osoba		Regijski broj	3348542221031
Ime	Tom Chillton	Datum izlaska	2008.
Uloga	dizajner svijeta	Pakiranje	plastična kutija

Entitet *Igra* služi za opisivanje općih informacija o videoigri koje su jednake za sve verzije i izdanja. Entitetima *Serija*, *Franšiza* i *Svijet* videoigra se povezuje s drugim zapisima videoigara. Entitetom *Serija* moguće je pronaći prethodnik i buduće nastavke videoigre (primjerice „The Burning Crusade“ i „Cataclysm“). *Franšizom* se taj zapis povezuje s drugom građom u knjižničnom fondu, poput filmova ili knjiga. Entitet *Svijet* rabi se za opisivanje virtualnog svijeta u kojemu je smještena radnja videoigre (u ovom je primjeru to Azeroth).

Izdanje opisuje različita izdanja videoigre, ako postoje, ali se najčešće upotrebljava za napomene platformi. Jedan entitet može imati više izdanja, ovisno o broju različitih platformi koje videoigra podržava. Videoigra „World of Warcraft: Wrath of the Lich King“ izrađena je samo za platforme PC i za Macintosh, ali ne i za druge igraće konzole (primjerice PlayStation ili Xbox). Većina elemenata unutar tog entiteta jednaka je za različita izdanja igre (poput entiteta *Povezanost*, *Umrežene mogućnosti*, *Ocjena*, *Broj igrača* i slično). Elementi entiteta koji se razlikuju među različitim izdanjima jesu *Platforma*, *Posebna oprema* i *Zahtjevi sustava* jer ne podržava svaka platforma opremu drugih ili su platforme drukčije napravljene.

Entitet *Lokalno izdanje* služi za opisivanje izdanja videoigre koja su dostupna za određenu regiju, a entitetom *Raspačavani paket* opisuje se pojedina jedinica građe, odnosno primjerak (*fizički* ili *digitalni*). *Povijest verzije* prati podatak trenutačne verzije videoigre i služi za praćenje njezina razvoja te za informaciju o tome koje su sve verzije dostupne korisnicima. U elementu *Jezik* nalazi se podatak o podržanim jezicima unutar videoigre. Entitet *Dodatan sadržaj* upotrebljava se za popisivanje popratne građe. Osim toga, tim se entitetom može koristiti za opisivanje drugih sadržaja koji se mogu preuzeti na internetu, bez obzira na to jesu li službeni ili neslužbeni. U svakom slučaju treba naglasiti podrijetlo dodatnog sadržaja.

Entitetom *Zbirka* koristi se za povezivanje zapisa s drugom građom koja se nalazi unutar jedne knjižnične zbirke. Više entiteta *Agent* upotrebljava se za svaki podatak o odgovornosti i opisivanje uloga za svakog pojedinca ili korporativno tijelo. Uloge koje agenti mogu imati jesu *nakladnik*, *programer*, *dizajner* i slično. Rijetki je problem koji se može pojaviti u entitetu *Agent* razlika podataka o odgovornosti ovisno o entitetima *Lokalno izdanje* i *Raspačavani paket*.

3.2.2. Usporedba elemenata ISBD-a i sheme metapodataka UW/SIMM

Tablica 2 sadrži elemente opisa ISBD-a i sheme metapodataka UW/SIMM. Usporedbom elemenata pokazat će se dva pristupa opisu videoigara.

Tablica 2. Usporedba elemenata opisa standarda ISBD i sheme metapodataka UW/SIMM

ISBD		UW/SIMM		
0. Oblik sadržaja i vrsta medija				
0.1	Oblik sadržaja	Vrsta datoteke		
0.1.1	Obilježje sadržaja			
0.2	Vrsta medija			
1. Stvarni naslov i podatci o odgovornosti				
1.1	Glavni stvarni naslov	Naslov igre		
1.2	Usporedni stvarni naslov			
1.3	Podnaslov			
1.3.4.7	Usporedni podnaslov			
1.4	Podatak o odgovornosti koji se odnosi na stvarni naslov	Korporativno tijelo		
1.4.5.10	Usporedni podatak o odgovornosti koji se odnosi na stvarni naslov			
2. Izdanje				
2.1	Podatak o izdanju	Izdanje		
2.2	Usporedni podatak o izdanju			
2.3	Podatak o odgovornosti koji se odnosi na izdanje			
3. Podatci specifični za građu				
4. Izdavanje, proizvodnja, raspačavanje itd.				
4.1	Mjesto izdavanja, proizvodnje i/ili raspačavanja			
4.2	Nakladnik, proizvođač i/ili raspačavatelj	Korporativno tijelo		
4.3	Godina izdavanja, proizvodnje i/ili raspačavanja	Datum raspačavanja		
5. Materijalni opis				
5.1	Opseg	Format		
5.1.5	Trajanje reprodukcije	Predviđeno vrijeme završetka		
5.2.3	Prisutnost ilustracija			
5.2.4	Prisutnost boja			
5.3	Dimenzije	Dimenzije unutar igre		
5.4	Podatak o popratnoj građi	Videozapisi	Slike igre	Spremnica
6. Nakladnička cjelina i višedijelna omeđena građa				
6.1	Glavni stvarni naslov nakladničke cjeline ili višedijelne omeđene građe	Naslov serije		Franšiza
6.3	Podnaslov nakladničke cjeline ili višedijelne omeđene građe			

6.4	Podatak o odgovornosti nakladničke cjeline ili višedijelne omeđene građe			
6.6	Numeracija nakladničke cjeline ili višedijelne omeđene građe			
7. Napomene				
7	Napomena	Napomena o igri		
7.0.1	Napomena o obliku sadržaja i vrsti medija	Napomena o igri		
7.0.4	Napomena o zahtjevima sustava	Zahtjevi sustava	Platforma	Dodatna oprema
7.0.5	Napomena o načinu pristupa	Mrežne mogućnosti		Povezanost s mrežom
7.1.1	Napomena o glavnom stvarnom naslovu			
7.1.2	Napomena o naravi, namjeni, vrsti, obliku, povodu ili jeziku	Broj igrača	Jezik	
7.1.4	Napomena o podacima o odgovornosti	Napomena o agentu		
7.2	Napomena o izdanju i bibliografskoj povijesti	Napomena o izdanju		Napomena o lokalnom izdanju
7.2.2	Napomena o promjenama izdanja	Informacija o verziji		
7.2.4.1	Napomena o prijevodima	Jezik		
7.2.4.3	Napomena o različitim izdanjima itd.	Informacija o verziji		
7.3	Napomena o podacima specifičnima za vrstu građe	Vrsta datoteke		Format
7.4	Napomena o izdavanju, proizvodnji, raspačavanju itd.	Napomena o raspačavanom paketu		Vrsta raspačavanja
7.5	Napomena o materijalnom opisu			
7.7	Napomena o sadržaju			
7.8	Napomena o identifikatoru jedinice građe i uvjetima dostupnosti	DRM		
7.10.2	Napomena u kojoj se navodi sažetak	Sažetak		
7.10.3	Napomena o uporabi i korisnicima	Ocjena	DRM	
7.11	Napomena o opisivanom primjerku			
8. Identifikator jedinice građe i uvjeti dostupnosti				
8.1	Identifikator jedinice građe			
8.1.2	Standardni identifikator			
8.1.4	Robni žig i kataložni broj			
8.1.5	Identifikator jedinstvenosti			
8.1.3	Objašnjenje identifikatora jedinstvenosti			
8.2	Ključni naslov			
8.3	Uvjeti dostupnosti	Cijena		
8.3.2	Objašnjenje uvjeta dostupnosti			

Glavna je razlika između standarda ISBD i sheme metapodataka UW/SIMM ta što se većina bibliografskih elemenata, koji se smatraju važnima za opisivanje videoigara unutar sheme UW/SIMM, u ISBD-u nalaze u elementima skupine 7, *Napomene*. Shema metapodataka

UW/SIMM u svakom entitetu sadrži jedan element napomena koji služi za upisivanje podataka povezanih sa samim entitetom. Primjerice, *Napomena o podacima o odgovornosti* u shemi se metapodataka nalazi unutar entiteta *Agent*, koji se rabi za opisivanje individualnog autora, korporativnog tijela ili nakladnika. ISBD skupinom 7 okuplja sve napomene na jednom mjestu. Među elementima te skupine nekoliko se elemenata slaže s elementima unutar sheme, poput entiteta *Zahtjevi sustava* ili opisa restrikcija pri korištenju građom (DRM (*Digital Rights Management*)).

Elementi sheme metapodataka UW/SIMM *Korporativno tijelo* i *Napomena o agentu* nalaze se u entitetu *Agent*, koji se upotrebljava za podatak o odgovornosti, odnosno za osobe, korporativna tijela i nakladnike.

Element *Dimenzije unutar igre* ne odnosi se na materijalni opis medija videoigre, već na opisivanje dimenzionalnosti prikaza sadržaja. Standard ISBD *Obilježjem sadržaja* opisuje dimenzionalnost slika, koje mogu biti dvodimenzionalne ili trodimenzionalne, kao i prikaz sadržaja videoigara.

Element *Cijena* sheme metapodataka UW/SIMM opisuje se u standardu ISBD elementom *Uvjeti dostupnosti*, unutar skupine 8. Shema metapodataka UW/SIMM opisuje cijenu videoigre koju je njen proizvođač odredio, a standardom ISBD dodatno se opisuju i uvjeti korištenja jedinicom građe. Primjerice, jedna videoigra može biti za posudbu za „HRK 10“ ili „HRK 5“ (do 23. travnja 2017.).

Skupinom 0 standarda ISBD videoigre opisujemo na sljedeći način:

Objekt (vizualni) : elektronički.

Slika videoigara može biti dvodimenzionalna ili trodimenzionalna, što ISBD opisuje isključivo za oblik sadržaja slike s obilježjem sadržaja dimenzionalnosti. Zbog toga postoji razlika između elementa *Dimenzije* u ISBD-u i elementa *Dimenzije unutar videoigre* sheme metapodataka UW/SIMM. U ISBD-u *Dimenzije* se odnose na materijalni opis medija jedinice građe. Skupinom 5, *Materijalni opis*, moguće je opisati prisutnost ilustracija, boja ili zvuka, što shema metapodataka UW/SIMM ne opisuje. Shema UW/SIMM za potrebe takvog opisa koristi se kontroliranim rječnicima.

Entitet *Dodatan sadržaj* sheme metapodataka UW/SIMM može se opisati skupinom 5, elementom *Podatak o popratnoj građi*. Prema ISBD-u izraz *popratna građa* označava bilo koji

fizički zaseban dio jedinice građe koji u prethodnim elementima skupine *Materijalnog opisa* nije dovoljno specificiran te koji je objavljen istodobno s opisivanom jedinicom građe (ili će biti objavljen naknadno) i predviđen za korištenje zajedno s njom.⁶² U slučaju videoigara, podatci o popratnoj građi nisu uvijek dostupni jer objavljivanje popratne građe (ili dodatnog sadržaja) ovisi o programeru, prodaji ili korištenju videoigrama. U dodatan sadržaj spadaju sve modifikacije, zakrpe i slično, bez obzira na to je li stvaratelj dodatnog sadržaja isti autor kao i autor izvorne jedinice građe.

Skupina 6 ISBD-a, *Nakladnička cjelina i višedijelna omeđena građa*, može se usporediti s entitetima *Franšiza*, *Serijska* ili *Zbirka*. Međutim, potrebno ju je točno odrediti kako bi se mogla upotrijebiti u tu svrhu. Najbolje se može primijeniti na videoigre koje imaju dodatke ili ekspanzije, što se može usporediti s nakladničkim cjelinama. Elementom *Serijska* koristi se za skup naslova koji imaju nekakav kronološki slijed, ali nikad nije sigurna tvrdnja da je pojedina videoigra osmišljena kao dio serijala. To uvelike ovisi o igranju, odnosno o prodaji pojedine videoigre. *Zbirka* okuplja videoigre koje je netko spojio u jednu cjelinu.

Elementi koji nedostaju u standardu ISBD jesu *Regija* i *Opcije personalizacije*.

Elementom *Opcije personalizacije* korisnik u opisu može vidjeti omogućava li mu videoigra izmjene postavki unutar nje. Najčešće se odnosi na mijenjanje težine i personalizaciju likova videoigre.

Elementom *Regija* opisuje se geografsko područje u kojem je videoigra raspačavana. Taj se podatak u standardu ISBD može opisati u skupini *Napomena*, pod elementom *Napomene o izdavanju, proizvodnji, raspačavanju itd.*, zajedno s propisom u skupini 8, *Standardni identifikator*, u kojemu se upisuju standardi poput ISBN-a ili ISSN-a. U shemi metapodataka UW/SIMM u element *Regija* upisuje se kôd za određeno geografsko područje (NTSC U/C, NTSC-J ili PAL). Jedna videoigra koja je namijenjena jednoj regiji ne može se upotrebljavati u drugim regijama. Primjerice, jedna videoigra s kôdom PAL može se rabiti samo u Europi, Australiji, Novom Zelandu.

⁶² Usp. Stalni odbor IFLA-ine Sekcije za katalogizaciju; ISBD: međunarodni standardni bibliografski opis: Objedinjeno izdanje. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2014., str. 209.

3.2.3. Zaključno o prvome istraživačkom pitanju

Većina elemenata sheme metapodatka UW/SIMM nalazi se unutar skupine 7 standarda ISBD, odnosno u *Napomenama*. Neki od elemenata skupine 7 mogu se primijeniti na elemente sheme metapodataka UW/SIMM (primjerice *Napomena u kojoj se navodi sažetak* i *Sažetak*), no većina napomena može se primijeniti na više elemenata sheme (primjerice *Napomena o zahtjevima sustava* i *Zahtjevi sustava*, *Platforma*, *Dodatna oprema*). Shema metapodataka sadrži manje elemenata u odnosu na standard ISBD, a to je zato što su se autori sheme u njejoj izradi koristili vlastitim istraživanjima koja su pokazala da korisnicima određeni elementi nisu važni za opisivanje videoigara (primjerice *Mjesto izdavanja*).

3.3. Drugo istraživačko pitanje: individualno i korporativno autorstvo

Ovim se poglavljem odgovara na drugo istraživačko pitanje, razlikovanje individualne osobe i korporativnog tijela te uloge nakladnika kao autora. Analizom opisa videoigara preuzetih iz kataloga WorldCat te kataloga KGZ-a i GKZD-a pokazat će se kako su katalogizatori uočili razliku među navedenim ulogama. Primjeri opisa videoigara nalaze se u tablicama 3, 4 i 5.

Tablica 3. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga WorldCat

	Naslov videoigre	Autor	Nakladnik
1	Battlefield 4.	Electronic Arts	Electronic Arts
2	Diablo III. Reaper of souls.	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment
3	Sid Meier's civilization. Beyond earth	Sid Meier; 2K Games; Firaxis Games	2K Games
4	FIFA 16.	EA Sports	EA Sports
5	Borderlands	2K Games; Gearbox Software; Microsoft Corporation.	2K Games
6	FIFA soccer 09.	EA Sports; Electronic Arts	Electronic Arts
7	Bolt.	Disney Interactive	Disney Interactive Studios
8	The Oregon trail	Internet Archive; Minnesota Educational Computing Corporation	Internet Archive
9	Guitar Hero. On tour.	Activision	Activision
10	Sniper elite. III : Afrika.	[Nema]	Italia 505 Games
11	Overwatch. Origins edition	Blizzard Entertainment.	Blizzard Entertainment
12	World of warcraft.	Blizzard Entertainment.	Blizzard Entertainment
13	Assassin's creed IV. Black flag.	Ubi Soft Entertainment	France Unisoft Entertainment
14	Metal gear solid 2: sons of liberty.	Hideo Kojima; Konami of America; Sony Computer Entertainment.	Konami of America
15	Metal gear solid V: the phantom pain : tactical espionage operations.	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment
16	Superbike 2000	Milestone; Electronic Arts;	Electronic Arts

Iz kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga WorldCat može se vidjeti da su u većini slučajeva (94 %) navedeni autori isti kao i nakladnici. Od navedenih 16 primjera, šest sadrži dodatnog autora koji se razlikuje od samog nakladnika. Za primjere broj 3 i 15 navedeni su i individualni autori, Sid Meier i Hideo Kojima, uz korporativna tijela. Međutim, bez provjeravanja dodatnih izvora podataka ne može se točno odrediti uloga tih autora pri stvaranju videoigre. Primjerice, Sid

Meier⁶³ kreativni je direktor korporativnog tijela Firaxis Games, koje je podružnica tijela 2K Games.⁶⁴ Sam autor zaslužan je za stvaranje prve videoigre „Civilization“, a nakon toga njegovim se imenom koristilo samo radi prepoznavanja videoigara iako nije bio uključen u njihovo stvaranje. Tablica 4 prikazuje kako se razlikuju osobe ili korporativna tijela od nakladnika na primjerima opisa preuzetih iz kataloga KGZ-a.

Tablica 4. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga KGZ-a

	Naslov videoigre	Autor	Nakladnik
1	World of warcraft : cataclysm : expansion set	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment
2	The witcher	Sapkowski, Andrzej [bibliografski prethodnik]; CD Projekt Red (Warszawa)	Atari
3	XCOM : enemy unknown	Firaxis Games (Hunt Valley) [programer]	2K Games
4	The witcher 3 : wild hunt	Sapkowski, Andrzej [bibliografski prethodnik]; CD Projekt Red (Warszawa)	CD Projekt Red
5	FIFA 13	Electronic Arts	Electronic Arts
6	NBA live 07	Electronic Arts	Electronic Arts
7	Colin McRae dirt 2	Codemasters	Codemasters
8	Driver: San Francisco	Ubisoft	Ubisoft
9	F1 2013	Codemasters	Codemasters
10	FIFA 09	Electronic Arts	Electronic Arts
11	London 2012	SEGA	SEGA
12	Need for speed 2008 : collection	Electronic Arts	Electronic Arts
13	Cities XL: virtual cities, real people	Monte Cristo Multimedia	Monte Cristo Multimedia
14	Silent hunter III	Ubisoft	Ubisoft
15	Spore	Maxis (Emeryville)	Electronic Arts
16	Zoo tycoon 2 : extinct animals : expansopn pack	Blue Fang Games (Waltham)	Microsoft Corporation
17	Minecraft	Mojang (Stockholm) [programer]; 4J Studios (Dundee, East Linton) [projektni savjetnik]	Sony Computer Entertainment Europe
18	Heroes of might and magic V	Nival Interactive (Moskva)	Ubisoft
19	Command & conquer: red alert 3	Electronic Arts	Electronic Arts
20	Rome : total war: barbarian invasion	Creative Assembly (Horsham)	SEGA Europe
21	Sid Meier's Civilization V	Meier, Sid [bibliografski prethodnik]; Firaxis Games (Hunt Valley) [programer]	2K Games
22	StarCraft II : heart of the swarm : expansion set	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment

⁶³ Biografija Sida Meiera. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Sid_Meier (2017-02-09)

⁶⁴ Firaxis Games. URL: <http://www.firaxis.com/?/about> (2017-02-09)

Iz primjera kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga KGZ-a može se vidjeti da samo osam videoigara (35 %) ima različitog autora od nakladnika, a u ostalima su autor i nakladnik isti. U primjeru videoigara „The witcher“ i „The witcher 3“ može se vidjeti kako je u prvom naslovu nakladnik različit od samih autora, s tim da je autor Andrzej Sapkowski bibliografski prethodnik jer je on napisao novele s jednakim naslovom na kojima se temelje te videoigre.⁶⁵ Korporativno tijelo CD Projekt Red jest programer, ali s vremenom je postao i nakladnik, kao što se može vidjeti u primjeru „The witcher 3“. Iz ovih se primjera vidi da katalogizatori KGZ-a pri izradi opisa provjeravaju uloge svakog autora u slučaju da ih videoigra ima više. Tablica 5 sadrži primjere opisa preuzetih iz kataloga GKZD-a.

Tablica 5. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga GKZD-a

	Naslov videoigre	Autor	Nakladnik
1	Superbike 2000	[Nema]	Electronic Arts
2	Fifa 09	[Nema]	Electronic Arts
3	PES 2016	[Nema]	Konami Digital Entertainment
4	NBA 2K16	[Nema]	NBA.COM
5	Championship manager 2008	[Nema]	Eidos Interactive
6	Toy story 3	[Nema]	Disney Interactive Studios
7	Hulk	[Nema]	Universal Studios
8	Ice age 4	[Nema]	Cooperate Activision Bizzard International
9	FIFA footbal: 2004	[Nema]	Electronic Arts
10	UEFA Euro: 2004 Portugal	[Nema]	Electronic Arts
11	Asterix & Obelix XXL2: mission: Las Vegum	[Nema]	Atari
12	Colin McRae rally 04	[Nema]	Sold Out
13	F1 2000	[Nema]	Electronic Arts
14	Lego creator: Harry Potter	[Nema]	Lego Group
15	Need for speed most wanted	[Nema]	Electronic Arts
16	Risk II	[Nema]	Atari : Hasbro International
17	ToCa race driver 3	[Nema]	Codemasters
18	Zoo tycoon 2	[Nema]	Microsoft Corporation

U kataložnim zapisima preuzetima iz kataloga GKZD-a može se uočiti da ni za jedan navedeni primjer ne postoji podatak o autoru. Svaki opis videoigre sadrži naslov i nakladnika. Od 18 primjera samo se za njih šest zna točan autor videoigre, uz provjeravanje drugih izvora

⁶⁵ Biografija Andrzeja Sapkowskog. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Andrzej_Sapkowski (2017-02-10)

podataka. Primjerice, videoigre nakladnika Electronic Arts imaju istoimenog autora. Primjeri iz kataloga GKZD-a pokazuju da su za izradu opisa videoigara važni samo naslov i nakladnik, jer je autor u isto vrijeme i nakladnik videoigre, kako se može vidjeti u primjeru prva dva kataloga.

3.3.1. Zaključno o drugome istraživačkom pitanju

Bez provjeravanja izvora podataka, poput službenih stranica ili komercijalnih mrežnih stranica koje se bave prodajom ili recenzijom videoigara, teško je utvrditi osobu ili korporativno tijelo odgovorno za stvaranje pojedine videoigre. Iako je čest slučaj da je nakladnik ujedno zaslužan i za stvaranje videoigre, to se ne može sa sigurnošću tvrditi bez provjeravanja. Dodatan problem čine situacije u kojima nakladnik posjeduje druga korporativna tijela koja su izradila videoigru. U tom je slučaju jednostavno reći da je sam nakladnik autor videoigre, s obzirom na to da nije točno naznačeno koje je korporativno tijelo podružnica određenog nakladnika. Mogu se praviti i razlike između nakladnika i autora, no u tom se slučaju trebaju provjeriti drugi izvori podataka.

Pristup katalogizaciji videoigara u GKZD-u može se uzeti kao primjer pri kojem su katalogizatori ustanovili da je korisnicima važan samo podatak o naslovu i podatak o nakladniku, ako su autor i nakladnik isto korporativno tijelo. Problem koji se pojavio s individualnim osobama jest određivanje njihove uloge u stvaranju videoigre. U većini slučajeva ta je osoba zaposlenik korporativnog tijela, no to ne znači nužno da je sudjelovala u stvaranju videoigara. Katalog KGZ-a pokazuje u tom slučaju najbolju praksu. Ako videoigra ima više od jednog autora, za svakog se navodi njegova uloga pri stvaranju igre.

3.4. Treće istraživačko pitanje: predmetnice i pojmovi kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM

U ovome poglavlju odgovara se na treće istraživačko pitanje, odnosno istražuje se jesu li predmetnice, tj. pojmovi preuzeti iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM dovoljni za opis sadržaja i ostalih relevantnih elemenata videoigre. Istraživanje predmetnica provodi se sadržajnom analizom odabranih videoigara i dodjeljivanjem pojmova preuzetih iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM. Za potrebe ovog dijela istraživanja, najprije će se prikazati svaki kontrolirani rječnik koji se upotrijebio.

3.4.1. Kontrolirani rječnici sheme UW/SIMM

Schema metapodataka UW/SIMM u svojim entitetima, uz deskriptivne elemente, sadrži i predmetne elemente poput žanra, tema i slično. Za potrebe izrade tih elemenata trebaju se rabiti kontrolirani rječnici. Sljedeće kontrolirane rječnike izradila je grupa GAMER u suradnji sa SIMM-om, a čine ih rječnici za *Žanr načina igranja (Gameplay Genre)*, za *Raspoloženje*, za *Narativni žanr*, za *Protagonista*, za *Smještaj teme (Setting)*, za *Trope* i za *Vizualni stil*.

Kontrolirani rječnik za *Žanr načina igranja (Gameplay Genre)* sadrži glavne pojmove s potpojmovima, a to su:

- akcija (eng. *Action*) – videoigre u kojima korisnici brzim igranjem prolaze kroz sadržaj; takve videoigre često uključuju reaktivne izazove u smislu interakcije između korisnika i same videoigre
- slagalice (eng. *Puzzle*) – videoigre kojima je cilj rješavanje slagalica i/ili organizacija dijelova
- igre uloga (eng. *Roleplaying*) – videoigre koje korisniku dodjeljuju ulogu jednog ili više likova koji se igranjem razvijaju i potiču igrača na istraživanje virtualnog svijeta ili priče
- simulacije (eng. *Simulation*) – videoigre napravljene tako da simuliraju određene akcije ili situacije, bez obzira na to jesu li zasnovane na stvarnim ili izmišljenim događanjima
- pucačine (eng. *Shooter*) – videoigre u kojima korisnici moraju oružjem ciljati i pucati u mete da bi mogli prolaziti kroz sadržaj
- strategije (eng. *Strategy*) – videoigre koje traže od korisnika strateško ili taktičko planiranje; u većini slučajeva u ovakvim žanrovima korisnik treba graditi zgrade, vojsku ili prikupljati potrebne materijale da bi mogao ispuniti zadatke ili istraživati

- tradicionalne (eng. *Traditional*) – ovaj žanr odnosi se na one videoigre koje se mogu igrati i na fizičkom mediju (primjerice „Rizik“ ili „Poker“).⁶⁶

Tablica 6. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za *Žanr načina igranja*

Pojam	Informacije
Strategija u realnom vremenu	O pojmu: strategije u kojima vrijeme teče normalno Širi pojam: strategija

Kontrolirani rječnik za *Trope (Tropes)* sadrži dvije skupine pojmova – *karakterne trope* i *narativne trope*. Prva skupina pojmova služi za opisivanje karakteristika likova u igrama i njihovih osobnosti. Druga skupina pojmova rabi se za narativne trope i opisuje na koji se način priča prenosi igraču. Moguće je upotrijebiti do pet pojmova iz svake skupine kako bi se detaljnije opisali likovi ili priča. Svaka skupina ima dodatne pojmove, primjerice likovi imaju arhetip *protagonista* ili *antagonista*, *vođe*, *saveznika*, *borbenog stila*, *spola*, *rase*, *tima*. U *Narativnim tropama* postoje *smrtnost*, *motivacije akcija* (eng. *Driving Actions*), *vrhunac*, *završetak*.⁶⁷

Tablica 7. Primjeri pojmova iz kontroliranog rječnika za *Trope*

Pojam	Informacije
Karakterne trope – filozofija i kultura	
Barbarac	O pojmu: skupina ljudi koji žive izvan društva, bez tehnologija i funkcioniraju kao pleme Povezan pojam: <i>The Mooks</i>
Narativna tropa – poziv na avanturu	
Otpor je uzaludan	O pojmu: veliki entitet koji je teško pobijediti, ali se može okupiti mala družina kako bi ga pobijedila Povezani pojmovi: asimilator, revolucionar

⁶⁶ Usp. Lee, J. H.; Perti, A.; Weaver, A.; Windleharth, T. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Gameplay Genre. Version 1.1. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/GenreCV_Verson1.1_20150622.pdf (2016-07-25)

⁶⁷ Usp. Lee, J. H.; Perti, A.; Boyd, J.; Fronczak, R.; Wilson, K. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Tropes. Version 1.0. (2015). URL: <http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2014/04/TropesCV.pdf> (2016-07-23)

Kontrolirani rječnik za *Protagoniste* fasetama za prikaz protagonista (eng. *Protagonist Depiction*), broj protagonista (eng. *Number of Protagonists*), odabir protagonista (eng. *Protagonist Choice*) i prilagodba protagonista (eng. *Protagonist Customization*) opisuje korisnikovo gledište i uobičajen je način kako korisnik djeluje u video igri.

Tablica 8. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za Protagonista

Pojam	Informacije
Prilagodba protagonista	
Visoka prilagodba	Korisnik ima puno mogućnosti pri izradi protagonista, koje uključuju detalje lica, boju kože, kose i dr., oblik očiju itd. Primjer video igre: „The Elder Scrolls V: Skyrim“

Kontrolirani rječnik za *Smještaj teme* služi opisivanju prostora ili okoline te vremena radnje priče. U njemu se nalaze pojmovi za *svijet*, *razdoblje*, *mjesto* i *izgrađenu okolinu*.⁶⁸

Tablica 9. Primjeri pojmova iz kontroliranog rječnika za *Smještaj teme*

Pojam	Informacije
Svijet	
Naš svijet	O pojmu: svijet igre kreiran kako bi predstavljao stvarnost
Razdoblje	
Vestern	O pojmu: razdoblje koje je povezano s kaubojima, salonima i odmetnicima
Mjesto	
Prirodna okolina	O pojmu: okolina koja se nalazi na Zemlji
Arena	O pojmu: zatvorena arena kojom se koristi za sportske turnire ili slične događaje Širi pojam: izgrađena okolina Rabiti za: stadion, koloseum

Kontroliranim rječnikom za *Smještaj teme* opisuje se svijet ili prostor i vrijeme radnje. Prema tom rječniku *svijet* se opisuje pojmovima *naš svijet*, *alternativni svijet* i *izmišljeni svijet*.

⁶⁸ Usp. Lee, J. H.; Perti, A.; Barrick, C.; Carpenter, K.; Wong, J.; Nguyen, T. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Setting. Version 2.2. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/SettingCV_Verson2.2_20150622.pdf (2016-06-15)

Pojmom *naš svijet* opisuje se svijet videoigre kreiran kako bi prikazao realnost, a *alternativni svijet* opisuje fiktivni svijet s dizajnom zasnovanim na realnosti. Pojam *izmišljeni svijet* opisuje prostor koji je kreiran posebno za videoigru i razlikuje se od realnosti našeg svijeta.

Ako se ne upotrebljava pojam *izmišljeni svijet*, onda se pojmom *razdoblje* opisuje okvirno vrijeme u kojem se sadržaj odvija. *Razdoblje*, primjerice, može biti *hladni rat*, *renesansa*, *antika* ili se unutar igre može navesti točan datum. Pojmom za *mjesto* opisuje se prirodni ili umjetno izgrađeni prostor. Tako prirodni prostor može biti *šuma*, *vulkan*, *pustinja*, a napravljeni prostor uključuje *aerodrom*, *arenu* i slično.

Kontrolirani rječnik za *Smještaj teme* može kontekstualno dobro opisati raspoloženje i vizualni stil videoigre. Primjerice, ako se koristi pojmom *Drugi svjetski rat* korisnik može očekivati napetu atmosferu s mračnim vizualnim stilom, ali i zna tko su mu protivnici.

Kontrolirani rječnik za *Vizualni stil* dijeli se na *stil*, *boju* (bezbojan ili raznobojan) i *osvjetljenje* (svijetlo ili tamno). Taj kontrolirani rječnik opisuje prikaz videoigre s potpojmovima:

1. apstraktan – upotrebljavaju se geometrijski i slični oblici
2. *Cel-shaded* – postavljanjem svjetla i sjena stvara se iluzija trodimenzionalnih objekata i zbog njihova zaokruživanja stvara se dojam nacrtanih likova
3. strip (*Anime/Manga*) – stil sličan onom u stripovima
4. rukotvorine – stil koji replicira ručno izrađene predmete i površine rabljenih materijala, poput papira
5. Lego – stil prikazan lego-kockama
6. kartografski (eng. *Map-based*) – pogled iz ptičje perspektive na Zemlju na kojoj se nalaze objekti
7. pikseli (eng. *Pixel art*) – stil koji se koristi pikselima za prikaz
8. realni stil – što bliža imitacija stvarnosti
9. siluete – prikazivanje objekata i svijeta koristeći se jednom bojom
10. stilizirani – stavlja jedan lik ili objekt u fokus naspram okoline
11. tekst – sadržaj igre prenosi se tekstom
12. akvarel – prikaz je sličan slikama obojenima akvarelom
13. ostali: stil.⁶⁹

⁶⁹ Usp. Lee, J. H.; Perti, A.; Cho, H. et al. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Visual Style. Version 1.6. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/VisualStyleCV_June2015.pdf (2016-06-05)

Kontroliranim rječnikom za *Raspoloženje* koristi se za opisivanje ugođaja tijekom igranja, primjerice *horor ugođaj, misteriozan, kompetitivan* i drugo.⁷⁰

Tablica 10. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za *Raspoloženje*

Pojam	Informacije
Usamljeno	O pojmu: raspoloženje je igre takvo da se igrač osjeća izolirano ili usamljeno

Kontrolirani rječnik za *Narativni žanr* služi kako bi se opisala vrsta žanra ovisno o sadržaju, primjerice *povijesna igra, krimić, znanstvena fantastika* i slično.^{71, 72}

Tablica 11. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za *Narativni žanr*

Pojam	Informacije
Putovanje kroz vrijeme	O pojmu: priča se odvija u nekoliko različitih razdoblja, a putovanje ili manipuliranje vremenom glavni je mehanizam zapleta Širi pojam: znanstvena fantastika

Narativnim žanrom određuje se prenošenje sadržaja videoigre korisniku. Pojmovima poput *fantazija, znanstvena fantastika, vestern* korisnik može vidjeti kakav će biti sadržaj videoigre i što može očekivati. Primjerice, za *znanstvenu fantastiku* može očekivati izvanzemaljce, svemir ili nekakvo napredno tehnološko društvo. Kombinacijom pojmova *Žanra načina igranja* i *Narativnog žanra* moguće je dobro opisati sadržaj i interaktivnost videoigre s korisnikom.

Izrađeni kontrolirani rječnici obuhvaćaju različite predmete ili sadržaje za videoigre. Određeni kontrolirani rječnici upotrebljavat će se ako su primjenjivi za pojedinu videoigru. Kontrolirani je rječnik za *Žanr načina igranja* najopsežniji jer upravo žanr najviše definira i razlikuje videoigre.

⁷⁰ Usp., Lee, J. H.; Perti, A.; Rossi, S. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Mood. Version 3.1. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/10/CV_Mood.pdf (2016-06-04)

⁷¹ Usp., Lee, J. H.; Perti, A.; Windleharth, J.; Windleharth, T. UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Narrative Genre. Version 1.2. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/CVNarrativeGenre_Version1.2_20150622.pdf (2016-06-03)

⁷² Za detaljniji prikaz svakog rječnika i korištenih naziva u njima, u popisu literature nalaze se poveznice na cjelovite rječnike

3.4.2. Primjeri videoigara opisanih pojmovima iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM

U ovom potpoglavlju nalaze se primjeri videoigara opisani pojmovima iz prethodno predstavljenih kontroliranih rječnika.

3.4.2.1. Prvi primjer pojmova za videoigru „FIFA 09“

Prvi primjer prikazuje pojmove za videoigru „FIFA 09“. Slijedi popis odabranih pojmova koji najbolje opisuju sadržaj videoigre:

- Žanr načina igranja – simulacija (eng. *Gameplay Genre – Simulation*)
- Žanr načina igranja – sport (eng. *Gameplay Genre – Sports*)
- Smještaj teme – svijet – naš svijet (eng. *World – Our World*)
- Smještaj teme – razdoblje – godina 2009. (eng. *Time Period – Year 2009*)
- Smještaj teme – mjesto – izgrađena okolina (eng. *Place – Built Environment*)
- Smještaj teme – mjesto – arena (eng. *Place – Arena*)
- Raspoloženje – kompetitivno (eng. *Mood – Competitive*)
- Vizualni stil – realni stil (eng. *Style – Realistic*).

Iz Kontroliranog rječnika za *Žanr načina igranja* (eng. *Gameplay Genre*) odabrani su pojmovi *simulacija* (eng. *Simulation*) i *sport*. „FIFA 09“ nogometna je videoigra pa bi pojam *sport* bio dovoljan za opis. Međutim, s obzirom na to da je taj pojam u kontroliranom rječniku zabilježen kao uži pojam *simulacije*, tako je navedeno i ovdje.

Pojmovi *World*, *Time period* i *Place* preuzeti su iz kontroliranog rječnika za *Smještaj teme*. Navedenim pojmovima opisani su mjesto i vrijeme u kojima se odvija radnja ove videoigre. Navedena je točna godina (2009.) jer se u ovom tipu videoigara uvijek rekreira prvenstvo koje se odvijalo u nekoj godini. Budući da je riječ o nogometnoj videoigri, može se očekivati da je mjesto radnje nogometni stadion koji je u kontroliranom rječniku opisan pojmom *arena*. Taj je pojam dovoljan, ali pojmom *izgrađena okolina* (eng. *Built Enviroment*) detaljnije se opisuje mjesto radnje. Ovakve videoigre često imaju autorska prava za uporabu pravih imena igrača, lokacija ili nogometnih klubova, što se može zaključiti iz pojma koji upućuje na to da je riječ o našem svijetu: *svijet – naš svijet*.

S obzirom na to da igre poput „FIFA-e 09“ daju korisnicima mogućnost igranja nogometa s nekim od postojećih nogometnih klubova te nude igranje protiv drugih klubova ili drugih stvarnih korisnika, raspoloženje je u igri *kompetitivno*, kao i kad se igra u stvarnosti.

Upotrebom pojma *Vizualni stil – realni stil* (eng. *Style – Realistic*) korisnik može jednostavno vidjeti kakav grafički prikaz ima videoigra. U ovom je slučaju prikaz realan jer pokušava prikazati stvarnost. Naravno, problem su ograničenja tehnologije.

3.4.2.2. Drugi primjer pojmova za videoigru „F1 2013“

Drugi primjer prikazuje pojmove odabrane za videoigru „F1 2013“. Ona pripada žanru *simulacije vožnje formule* i pobliže se može označiti sljedećim pojmovima iz kontroliranih rječnika:

- Žanr načina igranja – utrke (eng. *Gameplay Genre – Racing*)
- Raspoloženje – kompetitivno (eng. *Mood – Competitive*)
- Smještaj teme – svijet – naš svijet (eng. *World – Our World*)
- Smještaj teme – razdoblje – godina 2013. (eng. *Time Period – Year 2013*)
- Vizualni stil – realni stil (eng. *Style – Realistic*).

Kao što je slučaj u prijašnjem primjeru, i ova se videoigra može opisati dvama pojmovima iz rječnika za *Žanr načina igranja*. Budući da se u videoigri jasno vidi vožnja vozila, dovoljan je pojam *utrke*. Iako je videoigra simulacija vožnje, veći je naglasak na utrkama. Zbog toga korisnik pri igranju želi pobijediti i ovakva igra stvara *kompetitivno* raspoloženje.

Pri izradi ovakve vrste videoigara (odnosno sportskih videoigara) u većini slučajeva programeri žele što veću realnost, što uključuje prikaz i sadržaj igre. Može se očekivati da će imena, lokacije i slično biti preslikani iz stvarnosti. Također, ovakve videoigre u samom naslovu navode godinu, tako da pojam *razdoblje* može biti nepotreban. Međutim, bez obzira na taj podatak u naslovu, trebalo bi provjeriti odgovara li sadržaj koji videoigra obrađuje događajima koji su se uistinu tada dogodili. Čest je slučaj u kojem programeri čekaju završetak nekog natjecanja kako bi što realnije kreirali videoigru, tako da neki naslovi mogu sadržavati pogrešan podatak o razdoblju.

3.4.2.3. Treći primjer pojmova za videoigru „Zoo tycoon 2“

Treći primjer prikazuje pojmove odabrane za videoigru „Zoo tycoon 2“. Ona omogućava korisnicima izradu i upravljanje vlastitim zoološkim vrtom, a može se opisati sljedećim pojmovima:

- Žanr načina igranja – simulacija gradnje i upravljanja (eng. *Gameplay Genre – Construction & Management Simulation*)
- Raspoloženje – maštovito (eng. *Mood – Imaginative*)
- Vizualni stil – kartografski (eng. *Style – Map-based*).

Pojam *Žanr načina igranja – simulacija gradnje i upravljanja* opisuje žanr u kojemu korisnici mogu graditi što god i kako god žele te poslije upravljati onime što su izgradili. Primjeri najpopularnijih videoigara toga tipa jesu izgradnja gradova kojima korisnici mogu upravljati, primjerice mogu regulirati promet, kontrolirati porez, izgrađivati grad po vlastitim zamislima i slično.

Spomenuti tip igara potiče kreativnost koja se može opisati pojmom *maštovito*, preuzetim iz kontroliranog rječnika za *Raspoloženje*.

Budući da je prikaz ove videoigre iz ptičje perspektive, najprikladniji je pojam za opis *kartografski*. Naime, korisnik svisoka gleda na površinu na kojoj može graditi. S obzirom na to da korisnik sam gradi svoj sadržaj koji videoigra obrađuje (u ovom slučaju zoološki vrt), nepotrebno je opisivati mjesto i vrijeme radnje koji su u tom slučaju nevažni ili navedeni.

3.4.2.4. Četvrti primjer pojmova za videoigru „Super Mario Galaxy 2“

Četvrti primjer prikazuje pojmove odabrane za videoigru „Super Mario Galaxy 2“. Riječ je o videoigri poznatog naslova koja ima svoju franšizu. U većini objavljenih igara unutar franšize riječ je o jednakom žanru načina igranja te se isti pojmovi mogu upotrijebiti za sve slične naslove. Pojmovi koji opisuju ovu videoigru jesu:

- Žanr načina igranja – akcija (eng. *Gameplay Genre – Action*)
- Žanr načina igranja – platforma (eng. *Gameplay Genre – Platform*)
- Narativni žanr – fantazija (eng. *Narrative Genre – Fantasy*)
- Trope – narativna tropa – neprestano spašavanje vojnika Ryana (eng. *Narrative Tropes – Perptually Saving Private Ryan*)
- Raspoloženje – avanturističko (eng. *Mood – Adventurous*)

- Smještaj teme – svijet – izmišljeni svijet (eng. *World – Imagined World*).

Svaka videoigra u franšizi „Super Mario“ može se smjestiti u žanr *platforme* jer korisnik pomiče lik (Marija) po platformama preskačući zapreke i neprijatelje koji mu se nalaze na putu, od početka nekog nivoa do cilja. Budući da se od korisnika očekuje brza reakcija i igraće iskustvo, ova se videoigra može opisati i pojmom *Žanr načina igranja – akcija* (eng. *Gameplay Genre – Action*), koja je širi pojam od *platforme*.

Prema *Narativnom žanru*, videoigra „Super Mario Galaxy 2“ može se opisati pojmom *fantazija* jer je radnja smještena u izmišljeni svijet pun magije i čudovišta. Za razliku od prijašnjih primjera, ovu videoigru potrebno je opisati i pojmom za *narativnu tropu*. S obzirom na to da glavni junak uvijek treba spasiti princezu od negativca, pojmom *narativna tropa – neprestano spašavanje vojnika Ryana* (eng. *Narrative Tropes – Perptually Saving Private Ryan*) detaljnije se opisuju motivi glavnog lika.

Pojam *neprestano spašavanje vojnika Ryana* kontrolirani rječnik predviđa za uporabu u pričama u kojima pojedinac ili pojedinci neprestano trebaju spasiti jednu te istu osobu. Problem je s tim pojmom i njemu sličnima (poput *otpor je uzaludan*) što ovise o znanju popularne kulture, u ovom slučaju filma „Spašavanje vojnika Ryana“ (ili „Zvezdane staze“).

Kako je radnja ove videoigre smještena u izmišljeni svijet koji korisnik istražuje dok svladava zapreke, a koji je opisan pojmom *svijet – izmišljeni svijet*, tako je ovoj igri primjereno dodijeliti pojam *avanturističko raspoloženje*.

3.4.2.5. Peti primjer pojmova za videoigru „GTA IV“

Peti primjer prikazuje pojmove preuzete iz kontroliranih rječnika za videoigru „Grand Theft Auto IV“ (nadalje „GTA IV“):

- Žanr načina igranja – sandbox (eng. *Gameplay Genre – Sandbox*)
- Žanr načina igranja – pucačina (eng. *Gameplay Genre – Shooter*)
- Narativni žanr – akcija (eng. *Narrative Genre – Action*)
- Smještaj teme – svijet – naš svijet (eng. *World – Our World*)
- Smještaj teme – mjesto – urbano (eng. *Place – Urban*)
- Raspoloženje – uranjajuće (eng. *Mood – Immersive*)
- Vizualni stil – realni stil (eng. *Style – Realistic*).

Videoigra „GTA IV“ sadržajno je vrlo kompleksna i zato se može opisati uz pomoć više različitih pojmova za *Žanr načina igranja*. *Sandbox* opisuje videoigre koje korisnicima nude otvoreni svijet za istraživanje i poduzimanje bilo koje željene radnje. Pojmom *pucačina* (eng. *Shooter*) korisnik zna da može pucati po metama koristeći se raznim oružjem koje mu je na raspolaganju. Kad je riječ o *Narativnom žanru*, ova se videoigra može opisati pojmom *akcija* jer korisnik napreduje kroz priču borbom, utrkama ili teškim fizičkim poslovima. Ova videoigra u korisnika stvara uvjerljivo raspoloženje jer se on može „izgubiti“ u stvorenom svijetu i priči koju prati.

Iako je radnja videoigre smještena u stvarni svijet, i to u grad napravljenom po uzoru na New York, ne može se točno reći u koje je razdoblje smještena. S obzirom na to da je mjesto napravljeno po uzoru na postojeći grad, *Vizualni je stil* videoigre *realan* i korisnik može prepoznati elemente pravog grada u igri.

3.4.3. Zaključno o trećemu istraživačkom pitanju

Sadržajnom analizom odabranih videoigara i odabirom primjerenih pojmova iz kontroliranih rječnika nastojalo se odgovoriti na treće istraživačko pitanje o dostatnosti pojmova iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM za opis sadržaja i ostalih relevantnih elemenata videoigre.

Na istraživačko pitanje jesu li pojmovi iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM dovoljni za opis sadržaja i ostalih relevantnih elemenata videoigre odgovor bi bio da jesu.

Navedenih sedam kontroliranih rječnika opširno pokriva sadržaj videoigara koje se mogu kvalitetno opisati njihovom uporabom. Kontrolirani rječnici za *Žanr načina igranja* i *Narativni žanr* dovoljni su za opisivanje sadržaja videoigre i smještaj teme.

Kontrolirani rječnici za *Trope* i *Protagoniste* dodatno opisuju narativni žanr, odnosno priču videoigre. Korisnik pojmovima iz predstavljenih kontroliranih rječnika može dobiti bolji uvid u priču, a da mu se ne pokvari iskustvo igranja.

Kontrolirani rječnici za *Raspoloženje* i *Vizualni stil* ne opisuju sadržaj videoigre, već ono što stvara sadržaj pri igranju. Raspoloženje se u videoigrama može razlikovati među različitim korisnicima. Nekim korisnicima neće biti važan vizualni stil jer im je sadržaj važniji od prikaza.

Problem koji se može pojaviti pri uporabi navedenih kontroliranih rječnika taj je što je teško odrediti koje se sve predmetnice mogu primijeniti za pojedinu videoigru. Bez provjeravanja drugih izvora ili samog igranja mogu se navesti pogrešne predmetnice ili čak izostaviti one koje su ključne za opis.

Opis videoigre trebao bi sadržavati pojmove iz svih predstavljenih kontroliranih rječnika. Količina upotrijebljenih pojmova ovisi o kompleksnosti pojedine igre. Što je videoigra jednostavnija, to će imati manje oznaka. Ono što igru čini kompleksnom njena je priča, više različitih žanrova i točno određivanje uloga glavnih likova priče.

3.5. Četvrto istraživačko pitanje: analiza predmetnica hrvatskih kataloga

U ovome se poglavlju analiziraju primjeri predmetnica dodijeljenih videoigrama u odabranim hrvatskim knjižnicama. Istraživanje je provedeno u katalogima Knjižnica grada Zagreba (KGZ) i Gradske knjižnice Zadar (GKZD).

Pregledom kataložnih zapisa utvrđeno je da se KGZ pri predmetnoj obradi u opisima videoigara ne koristi predmetnicama. Ono što svaki opis sadrži umjesto predmetnica jest klasifikacijska oznaka Univerzalne decimalne klasifikacije (UDK). Oznaka koja se nalazi u svim kataložnim zapisima jest 795(0.034), a označava *elektroničke igre, računalne igre i strojno čitljive dokumente*. Nakon oznake nalazi se dodatni opis žanra videoigre. Tablica 11 prikazuje primjere klasifikacijskih oznaka videoigara preuzetih iz kataloga KGZ-a.

Tablica 12. Primjeri klasifikacijskih oznaka preuzetih iz kataloga KGZ-a

	Naslov	Klasifikacijske oznake
1	FIFA 09	795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
2	F1 2013	795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)S.I Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.V Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre vožnje. Strojno čitljivi dokumenti
3	Zoo tycoon 2: extinct animals	795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.M Elektroničke igre. Računalne igre. Menaderske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
4	World of warcraft: cataclysm	795(0.034)R Elektroničke igre. Računalne igre. RPG. Strojno čitljivi dokumenti

		795(0.034)A Elektroničke igre. Računalne igre. Akcijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)A.F Elektroničke igre. Računalne igre. Fantastične akcijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
5	The witcher	795(0.034)R Elektroničke igre. Računalne igre. RPG. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)A Elektroničke igre. Računalne igre. Akcijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)A.F Elektroničke igre. Računalne igre. Fantastične akcijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
6	Minecraft	795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)ST Elektroničke igre. Računalne igre. Strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)ST.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
7	Sid Meier's Civilization V	795(0.034)ST Elektroničke igre. Računalne igre. Strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)ST.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)ST.P Elektroničke igre. Računalne igre. Povijesne strateške igre. Strojno čitljivi dokumenti
8	NBA 2K16	795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)S.I Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti
		795(0.034)SI.S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti

Iz opisa klasifikacijskih oznaka vidljivo je da su slovne oznake dodijeljene različitim žanrovima, ali nije utvrđeno postojanje iscrpnog popisa svih upotrijebljenih žanrova u opisu videoigara u katalogu KGZ-a.

Za razliku od KGZ-a, kataložni zapisi GKZD-a sadrže predmetnice iako su u većini slučajeva slobodno oblikovane, kao što je prikazano u tablici 12. Ona prikazuje primjere predmetnica koje se upotrebljavaju u sadržajnoj obradi videoigara u katalogu GKZD-a.

Tablica 13. Primjeri predmetnica preuzetih iz kataloga GKZD-a

	Naslov	Predmetnice
1	Superbike 2000	kompjutorske igre
2	Fifa 09	kompjutorske igre * nogomet
3	PES 2016	[nema]
4	NBA 2K16	[nema]
5	Championship manager 2008	kompjutorske igre * nogomet
6	Toy story 3	[nema]
7	Hulk	[nema]
8	Ice age 4	[nema]
9	FIFA football	Nogometno prvenstvo -- Europa – 2004 kompjutorske igre
10	UEFA Euro: 2004 Portugal	Nogometno prvenstvo -- Europa – 2004 kompjutorske igre
11	Colin McRae rally 04	kompjutorske igre, utrke
12	F1 2000	kompjutorske igre
13	Legó creator: Harry Potter	kompjutorske igre
14	Need for speed most wanted	kompjutorske igre * automobilske utrke
15	Risk II	kompjutorske igre, strategija
16	ToCa race driver 3	kompjutorske igre * automobilske utrke
17	Zoo tycoon 2	kompjutorske igre

Većina opisa videoigara sadrži samo predmetnicu *kompjutorske igre*, bez obzira na pravu platformu kojoj je videoigra namijenjena. Ako unutar *Napomena* pod elementom *Zahtjevi sustava* nije napisano da je riječ o igraćoj konzoli (poput PlayStationa ili Xboxa), korisnik na temelju ove predmetnice može pretpostaviti da je videoigra namijenjena igranju na računalu.

Također, sam korišteni pojam ne govori puno o sadržaju videoigre. Sve su predmetnice slobodno oblikovane, a *Nogometno prvenstvo -- Europa – 2004* tematska je predmetna odrednica i jedina je napravljena kao pristupna točka koja okuplja drugu građu, odnosno videoigre.

3.5.1. Zaključno o četvrtome istraživačkom pitanju

U ovom poglavlju odgovoreno je na četvrto istraživačko pitanje o tome kako hrvatske knjižnice sadržajno obrađuju videoigre.

Budući da se Knjižnice grada Zagreba ne koriste predmetnicama pri predmetnoj obradi, na temelju primjera preuzetih iz kataloga ne može se napraviti njihova analiza. Međutim, može se postaviti pitanje mogu li UDK oznake poslužiti istoj svrsi i hoće li ih korisnik znati ili htjeti upotrijebiti.

Iz predmetnica kataloga GKZD-a može se vidjeti da se pri obradi ne koristi nekakvim standardom. Većina je predmetnica slobodno oblikovana i, kao takva, ne okuplja sličnu građu. Također, pokazalo se da se za isti žanr rabe različito napisane predmetnice. Sam pojam *kompjutorske igre* zastario je jer ne uzima u obzir druge platforme koje su danas dostupne za igranje videoigara. Trebao bi se upotrijebiti pojam *videoigre* jer se njime okupljaju sve igre bez obzira na predviđenu platformu (računalo, igraće konzole i ostalo).

3.5.2. Usporedna analiza pojmova iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM i predmetnica iz knjižničnih kataloga

U ovome poglavlju uspoređuje se sadržajna obrada videoigara provedena uz pomoć kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM te predmetnice dodijeljene istim primjerima videoigara u knjižničnim katalogima odabranih knjižnica. Na taj su način obrađena tri primjera.

3.5.2.1. Primjer pojmova i predmetnica za videoigru „FIFA 09“

Videoigra „FIFA 09“ nogometna je simulacija koja se može opisati sljedećim pojmovima preuzetima iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM i predmetnicama iz kataloga KGZ-a i GKZD-a, kao što je prikazano u tablici 13.

Tablica 14. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigru „FIFA 09“

FIFA 09		
Pojmovi iz kontroliranih rječnika	Predmetnice KGZ-a	Predmetnice GKZD-a
Žanr načina igranja – simulacija	795(0.034)S Elektroničke igre.	kompjutorske igre * nogomet
Žanr načina igranja – sport	Računalne igre. Sportske igre.	
Smještaj teme – svijet – naš svijet	Strojno čitljivi dokumenti	
Smještaj teme – razdoblje – godina 2009.		
Smještaj teme – mjesto – izgrađena okolina	795(0.034)SI.S Elektroničke igre.	
Smještaj teme – mjesto – arena	Računalne igre. Sportske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti	
Raspoloženje – kompetitivno		
Vizualni stil – realni stil		

Katalog KGZ-a ne koristi se predmetnicama pa je videoigra opisana sljedećim klasifikacijskim oznakama:

795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)SI.S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti.

Klasifikacijske oznake upotrijebljene u katalogu KGZ-a opisuju *elektroničke igre, računalne igre, sportske igre, sportske simulacijske igre* i *strojno čitljive dokumente*. Pojmovi *sportske igre* i *sportske simulacijske igre* opisuju sadržaj videoigre i žanr načina igranja, a ostali pojmovi opisuju format. Kontrolirani rječnik za *Žanr načina igranja* opisuje takav sadržaj pojmovima *simulacija* i *sport*. U svakom slučaju, u katalogu KGZ-a opisan je samo žanr načina igranja, a drugi su opisi sadržaja, opisani kontroliranim rječnicima, izostavljeni.

U katalogu GKZD-a ova se videoigra opisuje samo jednom slobodno oblikovanom predmetnicom – *kompjutorske igre * nogomet*. Pojmom *nogomet* točno je opisana videoigra, jer ona to i jest, ali opisu nedostaje dodatnih detalja. Umjesto uporabe općih pojmova *sport* ili *sportska simulacija*, katalog GKZD-a točno naglašava o kojem je sportu riječ. Kao što je slučaj i u katalogu KGZ-a, predmetnica sadrži pojam o vrsti građe, *kompjutorske igre* (u KGZ-u *elektroničke igre, računalne igre* i *strojno čitljivi dokumenti*), no taj se podatak treba opisati unutar *Deskriptivne obrade videoigre*, kao dio *Zahtjeva sustava*, ili u *Materijalnom opisu*. Prema navedenima pojmovima korisnik ne može zaključiti za koju je platformu videoigra izrađena.

Oni podatci sadržajne obrade koji nedostaju u oba kataložna zapisa jesu podatci iz rječnika o *Smještaju teme, Vizualnom stilu* (eng. *Style*) i *Raspoloženju* koje videoigra stvara.

3.5.2.2. Primjer pojmova i predmetnica za videoigru „Zoo Tycoon 2“

Tablica 14 prikazuje pojmove iz kontroliranih rječnika sheme UW/SIMM i predmetnice iz kataloga KGZ-a i GKZD-a za videoigru „Zoo Tycoon 2“.

Tablica 15. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigru „Zoo Tycoon 2“

Zoo Tycoon 2		
Pojmovi iz kontroliranih rječnika	Predmetnice KGZ-a	Predmetnice GKZD-a
Žanr načina igranja – simulacija gradnje i upravljanja Raspoloženje – maštovito Vizualni stil – kartografski	795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti	kompjutorske igre
	795(0.034)SI.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti	
	795(0.034)SI.M Elektroničke igre. Računalne igre. Menadžerske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti	

Kao što je prikazano u tablici 14, nema puno pojmova iz kontroliranih rječnika jer su navedeni pojmovi dovoljni za opis igre. Igra sadrži po jedan pojam za *Žanr načina igranja*, *Raspoloženje* i *Vizualni stil*.

Unutar kataloga KGZ-a ova videoigra sadrži sljedeće klasifikacijske oznake:

795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)SI.G Elektroničke igre. Računalne igre. Graditeljske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)SI.M Elektroničke igre. Računalne igre. Menadžerske simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti.

Klasifikacijske oznake kataloga KGZ-a pojmovima *graditeljske simulacijske igre* i *menadžerske simulacijske igre* odgovaraju pojmu preuzetom iz kontroliranog rječnika za *Žanr načina igranja – simulacija gradnje i upravljanja* (eng. *Construction & Management Simulation*). Glavna je razlika u tome što su dva odvojena pojma u katalogu KGZ-a u kontroliranom rječniku spojeni u jedan.

Za razliku od kataloga KGZ-a i primjera izrađenog s kontroliranim rječnicima sheme UW/SIMM, primjer predmetnica preuzet iz kataloga GKZD-a sadrži samo jednu predmetnicu, *kompjutorske igre*. Kao što je i prikazano, tom jednom predmetnicom korisnik ne može vidjeti kakav točno sadržaj ima videoigra.

3.5.2.3. Primjer pojmova i predmetnica za videoigre „F1 2000“ i „F1 2013“

Videoigre „F1 2000“ i „F1 2013“ jesu igre iz istog serijala i u njima korisnici voze formule u utrkama. Predmetnice za te dvije igre trebale bi biti iste, uz iznimku podatka o razdoblju. Prema kontroliranim rječnicima sheme UW/SIMM te se videoigre mogu opisati pojmovima prikazanima u tablici 15.

Tablica 16. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigre „F1 2000“ i „F1 2013“

F1 2000 i F1 2013		
Pojmovi iz kontroliranih rječnika	Predmetnice KGZ-a	Predmetnice GKZD-a
Žanr načina igranja – utrke Raspoloženje – kompetitivno Smještaj teme – svijet – naš svijet Smještaj teme – razdoblje – godina 2013. Smještaj teme – razdoblje – godina 2000. Vizualni stil – realni stil	795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti	kompjutorske igre
	795(0.034)S.I Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Igre. Strojno čitljivi dokumenti	
	795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti	
	795(0.034)SI.V Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre vožnje. Strojno čitljivi dokumenti	

Navedenim pojmovima opisani su *Žanr načina igranja*, *Raspoloženje*, *Smještaj teme* i *Vizualni stil*.

Klasifikacijske oznake koje opisuju sadržaj videoigre „F1 2013“ iz kataloga KGZ-a jesu:

795(0.034)S Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)S.I Elektroničke igre. Računalne igre. Sportske igre. Igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)SI Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre. Strojno čitljivi dokumenti

795(0.034)SI.V Elektroničke igre. Računalne igre. Simulacijske igre vožnje. Strojno čitljivi dokumenti.

Kao i u prijašnjim primjerima, klasifikacijska je oznaka jednaka (795(0.034)). Ono što se razlikuje jesu velika slova nakon oznake, a odnose se na *sportske igre*. Dodatne su oznake za *simulacijske igre*, što nije označeno predmetnicama kontroliranih rječnika. Razlog je tomu taj što je prema kontroliranim rječnicima *simulacija* širok pojam koji obuhvaća *sportske igre*, *utrke* i slično. Ako je potrebno, može se dodati predmetnica za simulaciju, *Gameplay Genre – Simulation*.

Kao i u prijašnjem primjeru videoigre „Zoo Tycoon 2“, u katalogu GKZD-a videoigra „F1 2000“ opisana je samo predmetnicom *kompjutorske igre*. Slične videoigre utrka u istom su katalogu opisane predmetnicama *utrke* ili *automobilske utrke*, no problem je u tome što su sve predmetnice slobodno oblikovane i ne okupljaju videoigre na jednom mjestu.

Na primjerima je pokazano da je uporabom kontroliranih rječnika moguće opširno opisati sadržaj bilo koje igre. U katalogu KGZ-a može se izvući predmetnica za *Žanr načina igranja*, no nedostaju ostala područja koje kontrolirani rječnici opisuju, poput *Smještaja teme*, *Narativnog žanra*, *Raspoloženja*, *Vizualnog stila* i drugih. Problem u primjerima preuzetih iz kataloga GKZD-a taj je što nedostaju predmetnice koje opisuju sadržaj i u većini se slučajeva nalazi samo predmetnica *kompjutorska igra*.

Predmetnice u katalozima u nekoliko pojmova kratko i jasno opisuju i okupljaju videoigre. Korisnik može iz predmetnice jednostavno vidjeti sadržaj videoigre i što sve knjižnica posjeduje jer su upotrijebljeni pojmovi jednostavni. Problem se može javiti u neprilagođavanju. Predmetnice se trebaju nadograđivati novim pojmovima, a još važnije, treba prilagoditi stare predmetnice kataložnih zapisa i zamijeniti ih novima.

Kontrolirani rječnici poput rječnika sheme UW/SIMM imaju prednost u tome što mogu pokriti više različitih aspekata sadržajne obrade. Dodatna je prednost u posebno napravljenim kontroliranim rječnicima ta što je jednostavno nadopunjavati stari rječnik ili izraditi novi za potrebe sadržajne obrade, u slučaju da stari rječnici ne mogu pokriti određeni aspekt. Nedostatak je tog pristupa taj što postoji više različitih rječnika umjesto jednoga koji bi okupio sve pojmove na jednom mjestu. Na postojeći način proces se sadržajne obrade može odužiti. Drugi je nedostatak taj što su predstavljeni kontrolirani rječnici napravljeni na engleskom jeziku i zbog potrebe primjene u praksi (primjerice u Hrvatskoj) trebaju se prevesti. I pri samom prevođenju može doći do dodatnih problema ako pojmovi sadrže reference na popularnu kulturu, što dovodi do pitanja koliko se dugo jedan pojam može primjenjivati u sadržajnoj obradi prije nego što zastari.

4. Zaključak

Videoigre pružaju knjižnicama i drugim kulturnim ustanovama nove načine uključivanja korisnika i moguće je ponuditi nove usluge na temelju ovakvih zbirki. Osim postavljanja jasnih kriterija nabave i pravila uporabe takve vrste građe, knjižnice trebaju katalogizirati videoigre kako bi jasno pokazale što imaju u svom fondu. Zbog toga se pri katalogizaciji treba koristiti onim standardom koji je primjeren za takvu vrstu građe. Za opisivanje videoigara može se koristiti ISBD-om jer sadrži većinu važnih elementa opisa koji se nalaze i unutar sheme metapodataka UW/SIMM. Takve specijalno napravljene sheme metapodataka poboljšavaju obrađivanje videoigara i istražuju načine njihova opisivanja. Samim time može doći do poboljšanja katalogizacije ako se sheme rabe zajedno sa standardima poput ISBD-a i upotrijebe radi pokazivanja elemenata koji bi se trebali dodati u opis. U svakom slučaju, opis treba sadržavati one elemente koji bi odgovarali potrebama krajnjeg korisnika.

Kako je često slučaj da se ne može sa sigurnošću tvrditi tko je odgovoran za stvaranje videoigre, programer ili nakladnik, tako će korisnici miješati te dvije uloge. Katalogizatori pri obrađivanju te vrste građe moraju dodatno proučavati videoigre kako bi točno utvrdili uloge. Sama činjenica da pojedini programer može u isto vrijeme biti i nakladnik olakšava i otežava posao obrađivanja građe. U slučaju da su programer i nakladnik korporativno tijelo, posao je obrade jednostavan, no pritom katalogizator mora provjeriti podatak za svaku igru. Taj bi se problem izbjegao kada bi postojao jasan podatak na spremnici videoigre ili na popratnoj građi. Ako je videoigra preuzeta s interneta, takvi se podatci teže pronalaze.

Zbog nedostatka podataka na samom izvoru, pri obrađivanju te vrste građe katalogizatori se trebaju koristiti dodatnim izvorima podataka. Problem je u tome što se svaki katalogizator može koristiti različitim izvorima jer ne postoji jedno mjesto na kojem se nalaze svi potrebni podatci. Dodatan je problem taj što drugi izvori mogu sadržavati nepouzdana informacije, a podatci sa službenih stranica ovise o radu korporativnog tijela (poput programera ili nakladnika videoigara). Ako korporativno tijelo koje je izradilo videoigru prestane postojati, njihova mrežna stranica neće više biti dostupna. Potrebno je odrediti jedan izvor s najpouzdanijim podacima koji će se rabiti pri katalogiziranju. Knjižnice kao informacijske ustanove mogu pomoći u tome jer svojim kataložnim zapisima i opisima videoigara mogu poslužiti drugima kao primjer.

Tako, primjerice, bilo koja nacionalna knjižnica može napraviti bazu podataka s programerima i nakladnicima videoigara koja bi bila dostupna svim knjižnicama i katalogizatorima. Ista baza podataka mogla bi poslužiti u međunarodnoj razmjeni, što je zapravo i načelo Univerzalne bibliografske kontrole. Jedini je problem za takvu bazu podataka broj objavljenih videoigara. Za državu poput Hrvatske to nije problem jer ima mali broj programera, ali državi poput SAD-a, koja ima najveći broj objavljenih igara, bio bi problem pratiti sve podatke.

Razlika između upotrijebljenih predmetnica u knjižničnim katalogima i pojmova iz kontroliranih rječnika jest u obuhvatu sadržaja. U većini slučajeva najčešća je predmetnica *kompjutorska igra*. Problem je u tome što ta predmetnica zapravo ne okuplja građu s istim izrazom, a i nema svaki kataložni zapis svoju predmetnicu. Postavlja se pitanje je li pojam *kompjutorska igra* prikladan za opisivanje videoigara bez obzira na platformu kojoj su igre namijenjene. Korisnik na temelju takve predmetnice može zaključiti da je videoigra namijenjena uporabi na osobnim računalima, što nije uvijek slučaj. Zato se u ovom radu i rabio pojam *videoigra* umjesto pojma *kompjutorska igra*. Upotrijebljenim pojmom mogu se okupiti sve igre bez obzira na predviđenu platformu uporabe. U kataložnim zapisima svakako treba svaki zastarjeli pojam zamijeniti novim i prikladnijim.

Problem kontroliranih rječnika, poput rječnika sheme UW/SIMM, taj je što su kreirani na engleskom jeziku, a trebali bi se prevesti ili kreirati na raznim jezicima. Na taj bi način svi korisnici prepoznali što predmetnice opisuju. Ako se predmetnice upotrijebe u izvornom obliku i pritom se koristi posebnim žargonom, samo će oni knjižnični korisnici koji igraju videoigre prepoznati predmetnice i što one opisuju, a ostali će imati problem. Prevedeni kontrolirani rječnici trebaju se koristiti općim i specifičnim pojmovima kako bi svaki korisnik znao što se pojedinom predmetnicom opisuje. Moguće je rješenje dodana prevedena predmetnica za svaku izvornu (engleski i hrvatski jezik), no taj bi proces zahtijevao uporabu dva predmetna sustava na različitim jezicima i usklađenost pojmova. Međutim, bez obzira na to što bi se rabilo za opise videoigara, taj bi postupak svejedno dodatno zakomplicirao sadržajnu obradu već komplicirane vrste građe.

Bez obzira na to je li riječ o bibliografskoj ili sadržanoj obradi, u hrvatskoj praksi katalogiziranja nedostaje jasna terminologija za videoigre. Glede tog problema korisno bi bilo napraviti istraživanje koje bi pronašlo svu terminologiju na engleskom jeziku i potom je prevelo na hrvatski, uz pojašnjenje svakoga pojedinog pojma.

Knjižnice trebaju pratiti istraživanja medija (poput videoigara) tako da budu spremne pri nabavi nove vrste građe za fond. Osim što trebaju proučiti sva prava korištenja određenim medijem, knjižnice također trebaju napraviti jasnu politiku nabave i biti spremne pravilno opisivati građu u svom fondu. U svakom slučaju, u Hrvatskoj su potrebna dodatna istraživanja, poput prikazanih u ovom radu.

5. Prilozi

5.1. Popis slika

Slika 1. Prednja strana kutije za videoigru „Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain: tactical espionage operations“	7
Slika 2. Korisničke oznake za videoigru „Fallout 4“ na platformi Steam	13
Slika 3. Kataložni zapis videoigre „Superbike 2000“ iz kataloga GKZD-a	29
Slika 4. Kataložni zapis za videoigru „StarCraft II: heart of the swarm“ iz kataloga KGZ-a	31
Slika 5. Lokacija, signatura i status jedinice građe	32
Slika 6. Kataložni zapis videoigre „Battlefield 4“ preuzet iz kataloga WorldCat	33
Slika 7. Prošireni kataložni zapis za videoigru „Battlefield 4“ preuzet iz kataloga WorldCat	34

5.2. Popis tablica

Tablica 1. Primjer zapisa videoigre izrađen prema shemi UW/SIMM	39
Tablica 2. Usporedba elemenata opisa standarda ISBD i sheme metapodataka UW/SIMM ..	41
Tablica 3. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga WorldCat	46
Tablica 4. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga KGZ-a.....	47
Tablica 5. Primjeri kataložnih zapisa preuzetih iz kataloga GKZD-a.....	48
Tablica 6. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za Žanr načina igranja.....	51
Tablica 7. Primjeri pojmova iz kontroliranog rječnika za Trope	51
Tablica 8. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za Protagonista	52
Tablica 9. Primjeri pojmova iz kontroliranog rječnika za Smještaj teme	52
Tablica 10. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za Raspoloženje	54
Tablica 11. Primjer pojma iz kontroliranog rječnika za Narativni žanr	54
Tablica 12. Primjeri klasifikacijskih oznaka preuzetih iz kataloga KGZ-a	61
Tablica 13. Primjeri predmetnica preuzetih iz kataloga GKZD-a.....	63
Tablica 14. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigru „FIFA 09“	65
Tablica 15. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigru „Zoo Tycoon 2“	67
Tablica 16. Usporedni prikaz pojmova iz kontroliranih rječnika i predmetnica kataloga za videoigre „F1 2000“ i „F1 2013“	69

6. Summary

Title: Bibliographic description and subject indexing of video games

Due to the popularity of these library material, video games are becoming more common in library collections. Libraries must devise proper ways of processing this type of materials which is including their selection and procurement, bibliographic and content processing, preservation and use. These special collections allow users to use video games, but can also be used for research purposes or to obtain information about purchasing certain video games on their own. Most research projects that are currently underway in the world are mostly focused on the preservation of video games as cultural objects, however parallel to this kind of research, for the purpose of preservation, researches are also being conducted to properly describe this type of library material. Results of this researches have brought the basic elements of description that fit the needs of the end user. As there is no standardized controlled vocabulary used for subject indexing, most of the current research is focused on trying to make and perfect these vocabularies to be used within the library and any institution engaged in aggregating and selling video games. This is because each commercial site that sells or reviews video games uses its own terms for the subject terms and these subject headings can't be used because there are too many differences in the assigning of terms. The purpose of this thesis is to analyze description elements of video games and to compare them with elements of ISBD, but also to indicate problems that occur in the cataloging of video games. Therefore, bibliographic and subject elements were analyzed on examples of records from catalogs of Public library in Zadar (GKZD), Zagreb City Libraries (KGZ), WorldCat, and on a self-made example by using a metadata schema UW/SIMM. The main assumption in this analysis is that there will be a difference between examples and that there will always be a lack of elements in the records that are relevant within the specified metadata scheme.

Keywords: Video games, cataloging, ISBD, catalog description, subject indexing, subject headings, metadata schema

7. Popis literature

1. Boon, Richard, Citirano prema: Bateman, Chris. Story, plot, & narrative. only a game (blog). (2005). URL: http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/story_plot_narr.html (2016-10-11)
2. Jett, Jacob... [et.al.]. A conceptual model for video games and interactive media. // Journal of the Association for Information Science and Technology 67, 3(2016), str. 505–517. URL: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/73848/JASIST_VGDM_Paper_rvsddoc.pdf?sequence=2 (2016-12-01)
3. Juul, Jesper. Game Telling Stories?: A brief note on games and narratives. // The International Journal of Computer Game Research 1, 1(2001). URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (2016-10-12)
4. Lee, J. H.; Karlova, N.; Clarke, R. I.; Thornton, K.; Perti, A. facet analysis of video game genres. // Proceedings of the iConference, (2014), str. 125–139. URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2014/06/iConf2014_GameFacetAnalysis_camready_FINAL_02.pdf (2016-05-05)
5. Lee, J. H.; Perti, A.; Barrick, C.; Carpenter, K.; Wong, J.; Nguyen, T. UW/SIMM Video game metadata schema: Controlled vocabulary for setting. Version 2.2. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/SettingCV_Verson2.2_20150622.pdf (2016-06-15)
6. Lee, J. H.; Perti, A.; Boyd, J.; Fronczak, R.; Wilson, K. UW/SIMM Video game metadata schema: Controlled vocabulary for tropes. Version 1.0. (2015). URL: <http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2014/04/TropesCV.pdf> (2016-07-23)
7. Lee, J. H.; Perti, A.; Cho, H. et al. UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for visual style. Version 1.6. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/VisualStyleCV_June2015.pdf (2016-06-05)
8. Lee, J. H.; Perti, A.; Clarke, R. I.; Windleharth, T.W. Video game metadata schema version 3.1.1. (2016). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2016/06/VGMSVersion3.1.1_20160603.pdf (2017-01-10)

9. Lee, J. H.; Perti, A.; Rossi, S. UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for mood. Version 3.1. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/10/CV_Mood.pdf (2016-06-04)
10. Lee, J. H.; Perti, A.; Weaver, A.; Windleharth, T. UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for gameplay genre. Version 1.1. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/GenreCV_Verson1.1_20150622.pdf (2016-07-25)
11. Lee, J. H.; Perti, A.; Windleharth, J; Windleharth, T. UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for narrative genre. Version 1.2. (2015). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2015/06/CVNarrativeGenre_Version1.2_20150622.pdf (2016-06-03)
12. Lee, J. H.; Windleharth, T.; Coulter, S.; So, K.; Sousa, K.; Waismeyer, B. UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for protagonist. Version 1.0. (2016). URL: http://gamer.ischool.uw.edu/wp-content/uploads/2016/04/ProtagonistCV_Version1.0_20160426.pdf (2016-09-14)
13. Lee, Jin Ha et al. Developing a video game metadata schema for the Seattle Interactive Media Museum. // International journal on digital libraries 13, 2(2013), str. 105–117. URL: https://digital.lib.washington.edu/researchworks/bitstream/handle/1773/33392/IJDL_GameMetadata.pdf?sequence=1 (2016-11-20)
14. McDonough, Jerome P. Packaging videogames for long-term preservation: Integrating FRBR and the OAIS reference model. // Journal of the American Society for Information Science and Technology 62, 1(2011), str: 171–184.
15. McDonough, Jerome, et al. Preserving virtual worlds final report. // University of Illinois at Urbana-Champaign, 2010. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.229.303&rep=rep1&type=pdf> (2016-09-25)
16. Slika Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain: tactical espionage operations. URL: http://cdn4.dualshockers.com/wp-content/uploads/2015/03/MGSVTPP_Xbox-One_Prelim.jpg (2016-10-05)
17. Stalni odbor IFLA-ine Sekcije za katalogizaciju; ISBD: međunarodni standardni bibliografski opis: Objedinjeno izdanje. Zagreb: Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2014.
18. Steam. URL: <http://store.steampowered.com/tag> (2016-11-20)

19. Verona, Eva. Pravidnik i priručnik za izradbu abecednih kataloga, Dio 1: Odrednice i redalice. Zagreb: Hrvatsko društvo, 2009.
20. Welhouse, Zach; Lee, Jin Ha; Bancroft, Jennifer. What am i fighting for?: Creating a controlled vocabulary for video game plot metadata. //Cataloging & Classification Quarterly 53, 2(2015), str: 157–189. URL:
https://digital.lib.washington.edu/researchworks/bitstream/handle/1773/33323/CCQ_What%20Am%20I%20Fighting%20For_Preprint_Lee-1.pdf?sequence=1 (2016-10-15)
21. Winget, Megan A., ‘Videogame preservation and massively multiplayer online role-playing games: A review of the literature’. // Journal of the American Society for Information Science & Technology 62, (2011), str. 1869–83 URL:
https://www.researchgate.net/profile/Megan_Winget/publication/220433738_Videogame_Preservation_and_Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Games_A_Review_of_the_Literature/links/55356ca80cf218056e9297d7.pdf (2016-07-16)