



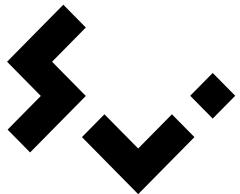
Studije video-igara

Nova interdisciplinarna
naučna oblast

Zbornik radova sa istoimene
konferencije održane
od 10. do 11. decembra
2021. godine u Novom Sadu



Univerzitet u Novom Sadu | Akademija umetnosti



Studije video-igara

Nova interdisciplinarna
naučna oblast

Zbornik radova sa istoimene
konferencije održane
od 10. do 11. decembra
2021. godine u Novom Sadu



auns

Univerzitet u Novom Sadu | Akademija umetnosti



Podržao Pokrajinski sekretarijat za visoko obrazovanje i naučnoistraživačku delatnost



Suorganizator konferencije:
Filozofski fakultet Novi Sad



Partner konferencije:
Asocijacija industrije video igara Srbije

Izdavač: Akademija umetnosti

Za izdavača: Prof. Siniša Bokan, dekan

Vizuelni identitet i grafičko oblikovanje: Nikola Berbakov

Lektor za srpski jezik: dr Dragan Đorđević

Lektor za engleski jezik: Danica Stanković

Urednik: dr Manojlo Maravić

Programski odbor:

dr Manojlo Maravić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
dr Žolt Lazar, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

dr Dušan Ristić, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

dr Biljana Mitrović, Fakultet dramskih umetnosti,

Univerzitet umetnosti u Beogradu

dr Dragan Đorđević, nezavisni istraživač

dr Miloš Jocić, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

dr Marko Suvajdžić, Digital Worlds Institute, University of Florida, U.S.A.

dr Ljiljana Gavrilović, redovni profesor u penziji

dr Mila Bujić, Tampere University, Finland

dr Dunja Dušanić, Filološki fakultet, Univerzitet u Beogradu

dr Mladen Čudanov, Fakultet organizacionih nauka,

Univerzitet u Beogradu

dr Gorana Rakić-Bajić, Medicinski fakultet, Univerzitet u Kragujevcu

dr Dušica Dragin, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu

msr Stefan Alidini, Filološki fakultet, Univerzitet u Beogradu

Organizacioni odbor:

dr Manojlo Maravić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu

dr Žolt Lazar, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

dr Dušan Ristić, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

dr Dragan Đorđević, nezavisni istraživač

dr Dušica Dragin, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu

Prof. Aleksandar Stojšin, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu

Prof. Žarko Lazić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Prof. Elida Mesaroš, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Prof. Danica Stanković, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Prof. Nikola Berbakov, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Nebojša Balaž, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Bojana Borković, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Bojana Bokan, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Zoran Vujošević, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Minja Tomašević, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Filip Dundjer, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Ivana Mandić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Vidan Tomić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Nemanja Batinić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Miloš Platiša, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Tamás Pásztor Kicsi, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Katalina Debeljački, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Saša Vujičić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Aleksandra Stevanov, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Todor Bokan, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
Stefan Asentić, Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu

Recenzenti:

dr Milica Andevski, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu
dr Živko Popović, Akademija umetnosti Novi Sad,
Univerzitet u Novom Sadu
dr Marina Milićević Madarev, Akademija umetnosti Novi Sad,
Univerzitet u Novom Sadu
dr Biljana Mitrović, Fakultet dramskih umetnosti,
Univerzitet umetnosti u Beogradu
dr Dragan Đorđević, nezavisni istraživač
dr Jovan Krivokapić, Fakultet organizacionih nauka,
Univerzitet u Beogradu
dr um. Milan Aleksić, Akademija umetnosti Novi Sad,
Univerzitet u Novom Sadu
dr Marija Tavčar, Fakultet savremenih umetnosti,
Univerzitet Privredna akademija u Novom Sadu
dr Dejan Ajdačić, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Gdańskiego
dr Jovana Trbojević Jocić, Odeljenje za društvene nauke i
Odeljenje za prirodne nauke, Matica srpska
dr Ljiljana Gavrilović, redovni profesor u пензији
dr Gorana Rakić-Bajić, Medicinski fakultet, Univerzitet u Kragujevcu
dr Mila Bujić, Tampere University, Finland
dr Branislav Filipović, Visoka škola strukovnih studija
za obrazovanje vaspitača i trenera, Subotica
dr Zlatomir Gajić, Filozofski fakultet, Univerzitet u Novom Sadu

ISBN 978-86-81666-31-9

Sadržaj



Predgovor

- 7 Manojlo Maravić
Studije video-igara u Srbiji: godina prva



Teorijski pristupi

- 14 Dušan Ristić, Žolt Lazar
Diskursi digitalne kulture u video igrama: Pregled istraživanja
- 28 Dragana Č. Pavlović, Ilija Ž. Milosavljević
Video-igre: perspektiva teorije medija
- 42 Miloš Jocić
Ludonarativna disonanca: teorija, poetika i stvaralački izazovi
- 55 Vladimir M. Lukić
Constructivism in Video Games
- 69 Ivan S. Andrijašević
Otvorena pitanja lokalizacije video-igara na srpski jezik
- 83 Stefan Alidini, Dunja Dušanić
Storilejing: narativna kompetencija u gejmingu
- 97 Jovana Vujanov
Konstrukcija autentičnosti: pozicioniranje *indie* platformera

■ Ozbiljne igre i poslovanje

- 110 Marko Suvajdžić, Azra Bihorac, Dragana Stojanović
Uticaj virtualne stvarnosti na stanje pacijenata na odeljenju intenzivne nege: igrom do oporavka
- 123 Mladen Čudanov, Sonja Ivančević, Tatjana Ivanović, Velimir Štavljanin
Razvoj modela poslovanja u industriji video-igara i njihova prilagodenost generacijama Y i Z
- 143 Jasmina M. Arsenijević
Efekti primene digitalnih igara u obrazovanju
- 156 Maja M. Bosanac
Obrazovne implikacije hibridnih pojmoveva (*playbor, prosumers*)

■ Studije slučaja

- 172 Tatjana Z. Ristić
Four Last Things: Ekfraza u video-igramu
- 188 Nastasja D. Pisarev
Od urbane utopije do distopije: poetika prostora citadele u naučnofantastičnoj trilogiji video-igara *Mass Effect*
- 201 Boško B. Francuski
A closer look at darkness in a video game based on Conrad's *Heart of Darkness*
- 216 Vladimir B. Perić
Naratološki aspekti kompjuterske igre *Prince of Persia*
- 227 Srđan Đ. Radaković
Uticaji igara na filmsku naraciju na primeru filma *Tenet* Kristofera Nolana
- 240 Jovana N. Ivetić
Blacksad: Under the Skin u svetlu transmedijalne naratologije
- 251 Miloš Živković
Mehanički elementi dizajna video-igre *Fallout: New Vegas* kao narativno sredstvo
- 263 Nikola S. Živković, Boško B. Francuski
Mythology and religion as gameplay elements in the *Witcher* series

■ Saopštenja sa skupa

- 275 Milica S. Davidović
Imerzivno svojstvo interaktivnog narativa video-igre
- 287 Katarina V. Mitić Minić
Koncerti uživo unutar igara: transmedijalni prostor novih mogućnosti



Predgovor

Dr Manojlo Maravić
predsednik odbora
konferencije SVI

**Studije video-igara u
Srbiji: godina prva**

Akademija umetnosti Novi Sad bila je 2015/16. nosilac naučnog projekta pod nazivom „Analiza industrije video-igara u Srbiji: ka novim zvanjima i obrazovnim profilima“. Primarni cilj bio je usmeren ka povezivanju univerzitetskih radnika i predstavnika industrije i kreiranje baze znanja koja je potrebna za uspostavljanje novog studijskog programa. Rezultati ovog istraživanja i konferencije GEDU čine naučnu osnovu današnjeg studijskog programa Dizajn video-igara na Akademiji umetnosti. Sada kada je već upisana treća generacija studenata na pomenuti program, vreme je da se napravi korak dalje kako bi se Univerzitet u Novom Sadu našao na evropskoj i svetskoj mapi obrazovnih institucija usmerenih i na naučna istraživanja ovog novog medija.

Video-igre su prepoznate kao jedna od ključnih podoblasti kreativnih industrija i kao takve ušle su u razvojnu strategiju Smart Specialization Strategy Serbia. Primetan je, međutim, nedostatak njihovog koherentnog i organizovanog naučnog proučavanja, što ubedljivo pokazuje i *Izveštaj o kvalitativnoj analizi preliminarnih prioritetnih oblasti u procesu pametne specijalizacije u Republici Srbiji*. Razvoj tog segmenta kreativnih industrija ne zavisi isključivo od razvoja kadrovskih i tržišnih kapaciteta, već i od istraživačkog i naučnog rada. Kao ni prethodni umetnički mediji i drugi mediji masovnih komunikacija, tako ni video-igre ne mogu da izbegnu teoretičku razvojnu teorizaciju, pa je važno da se naučni diskursi promovišu i šire paralelno sa rastom i širenjem ove industrije.

Kako to da su video-igre postale legitiman predmet proučavanja? – Postoji nekoliko uslova koji su ispunjeni u poslednjoj deceniji prošlog veka: od skromnih početaka ranih sedamdesetih godina i kontrolisanja svetlosnih tačaka na ekranu pa do danas, video-igre su se suštinski promenile. Naime, tokom devedesetih godina tehnologija razvoja i proizvodnje video-igara znatno je unapređena u pogledu proširene memorije CD-a, kompjuterske grafike i veće procesorske snage. To je omogućilo kreiranje većih i kompleksnijih igara u smislu mehanike, narativa i audiovizuelnog doživljaja, pa su one postale i interesantnije za akademsko proučavanje. Likovi u igrama su postali veći i detaljniji od prethodnih „čiča-gliša“ ili Nintendovih simpatičnih i detinjastih likova. Isto važi i za okruženje igre: od crne pozadine – usled skromnog memorijskog kapaciteta i upotrebe vektorske grafike – došlo se do značajno imenzivnijeg raznobojnog sveta i trodimenzionalnog prostora. Igranje na konzolama i računarima počivalo je na drugačijem ekonomskom modelu u odnosu na arkadne igre, koji

je podrazumevao kraće periode igranja. Isto tako, ovaj model usmerio je veću pažnju na razvoj složenijih i atraktivnijih narativa. Ukratko, video-igre su prošle put od igračke do medija; od uživanja u senzornomotornim senzacijama do mogućnosti da se prenesu značenja i poruke.

Početak većeg interesovanja nije samo tehnološki determinisan, već i generacijski. Generacija istraživača rođenih krajem šezdesetih i tokom sedamdesetih, koja je odrastala uz video-igre, krajem XX veka ulazila je u godine u kojima se pokazuje pun stvaralački potencijal. Za razliku od roditelja, koji su na omiljenu zabavu svoje dece gledali uglavnom sa nepoverenjem i strahom, oni sami se nisu obazirali na nalete moralne panike, koja se gotovo po pravilu razbuktavala u trenucima uzleta industrije i povećane popularnosti igranja.

Naredni razlog leži u velikoj moći najprofitabilnije od svih medijskih industrija. Opšte je mesto toliko ponavljanja činjenica da industrija video-igara zarađuje više nego holivudska i muzička industrija uzete zajedno, ali je manje poznato da je sve to još početkom osamdesetih godina predvideo Trip Hokins (Trip Hawkins), osnivač *Electronic Arts* (EA). Prva istraživanja video-igara obuhvatala su psihološke studije koje su se pojavile kao reakcija na prosperitetni period, u literaturi poznat kao *zlatno doba video-igara*, koji je – od 1977. do 1983. godine, do izbijanja velike krize u Americi – podrazumevao veliko interesovanje mladih za igranje video-igara, pre svega u arkadama. Od druge polovine devedesetih, pa sve do 2018. godine, globalno tržište video-igara beleži stabilan rast, sa neznatnim padom u 2019. i 2020. godini. Sve ovo ukazuje na njihovu sveprisutnost u globalnoj popularnoj kulturi. Istovremeno, kao refleksija ovog procesa, krajem devedesetih godina, umnožavaju se radovi istraživača iz različitih društvenohumanističkih oblasti, koji kao centralnu temu uzimaju video-igre, njihove efekte na igrače, igračke zajednice i njihove konvergencije sa književnošću i filmom. Do tada su se video-igramama najčešće bavili psiholozi ili pedagozi, primenjujući sopstvene kvalitativne i kvantitativne metodologije. One su dugo važile za trivijalnu oblast smeštenu u sferu dokolice, tinejdžersku zabavu, zavodljive, opskurne i potencijalno opasne igračke, i kao samo jedan od mnogih instrumenata držanja potrošačkog društva pod kontrolom.

Konstituisanje studija video-igara rezultat je procesa koji je otpočeo u drugoj polovini devedesetih godina prošlog veka, konferencijama *Digital Arts and Culture*, održavanim u Bergenu. To su bili prvi susreti na kojima je predstavljena važnost sistematičnijeg naučnog proučavanja video-igara. A pre tačno 20 godina, Jesper Jul (Jesper Juul) – profesor sa Danske kraljevske Akademije i jedan od najeminentnijih autora u ovoj oblasti – bio je organizovao konferenciju pod nazivom *Computer Games and Digital Textualities*, koja se pokazala kao konstitutivna za formiranje studija vi-

deo-igara, s obzirom na to da je okupila sve važnije svetske proučavaoce ovog medija. Pomenuta 2001. godina značajna je i po tome što je norveški teoretičar video-igara i ergodske literature, Espen Arset (Espen Aarseth), osnovao naučni časopis *Game Studies* oko kojeg se još i danas okuplja zajednica teoretičara, mahom iz domena društvenih i humanističkih nauka, značajnih za permanentni razvoj naučnog diskursa o video-igram. Prva decenija ovog veka bila je veoma dinamična u uspostavljanju nove oblasti počešvi od mitske bitke između ludologa i naratologa, a zatim i iskoracima izvan ludoloških i naratoloških formalizama i od tekstualnih ka situacionim i kontekstualnim proučavanjima. Tu je i osnivanje konferencije *DIGRA* 2003. godine, danas najznačajnije internacionalne konferencije, u čijem pokretanju je značajnu ulogu imao i Frans Majra (Frans Mäyrä), profesor Univerziteta Tampere u Finskoj, a ne treba zaboraviti ni 2006. godinu i osnivanje danas najuticajnijeg međunarodnog časopisa *Games and Culture*.

Sa uspostavljanjem studija video-igara konačno su ukinuti elitizam i podozrivost istraživača na univerzitetima, institutima i uopšte u naučnoj zajednici. Nekoliko godina pre utemeljivačke 2001. godine, na Univerzitetu Abertey Dundee, u Velikoj Britaniji, nastaju prvi studijski programi za obrazovanje kadra u industriji video-igara. Njihov broj se skoro svakodnevno povećava, a na brojnim evropskim i posebno američkim univerzitetima mogu se danas dobiti diplome BA i BS iz dizajna video-igara. Formirani su i prvi bečelor, master i doktorski naučni programi namenjeni teoretičarima, prvo u Kopenhagenu i Tampereu, dok danas postoje na brojnim svetskim univerzitetima u SAD, Kanadi, Austriji, Nemačkoj i drugim evropskim i svetskim zemljama. Na taj način video-igre su „izvučene“ iz zamračene sobe tinejdžera i postavljene na svetlo naučnog fokusa, a time i javnosti.

Zbog svega izrečenog a gledajući u širim okvirima, studije video-igara jesu uslovno govoreći „nova“ oblast, ali u našoj zemlji do sada nije bilo prilike da jedna konferencija okupi ovoliko istraživača zainteresovanih za video-igre i njihove društvene i kulturne kontekste. U Srbiji su danas prisutni gotovo svi pomenuti uslovi koji su postojali pre 20 godina u svetu. U poslednje vreme imamo značajan rast domaće industrije video-igara, okupljene oko Asocijacije srpske industrije video-igara (SGA), partnera SVI konferencije, ispred koje se kao plenarni govornik drugog dana konferencije skupu obratio programski direktor, Relja Bobić. On je dao iscrpan pregled domaćeg ekosistema industrije video-igara, predstavio aktivnosti SGA i poslednja istraživanja demografije igrača i zaposlenih u industriji, obrazovnih institucija gde se ovaj kadar školuje, brojnost kompanija i malih studija, kao i ispitivanja tržišta, koja ova asocijacija sprovodi i daje na uvid javnosti u vidu godišnjih izveštaja. Zatim, sve više univerziteta osniva studijske programe različitog nivoa iz oblasti dizajna i gejmarta. Veliki broj prijavljenih mladih istraživača na ovu konferenciju, govori da se i u gene-

racijskom smislu ispunio uslov da se video-igre posmatraju kao relevantna naučna tema, a ne kao puka trivijalnost, štetna po „telo i dušu naše dece”.

U zavisnosti od teorijske platforme i matične discipline, kada se govori o video-igramama onda se ne misli samo na njihove formalne i tehničke karakteristike, već i na kontekste njihovog pojavljivanja u društvu i kulturi, pa proučavanja mogu da obuhvataju javne i privatne prostore igranja, formalne strukture igre, industriju igara, medijsku konvergenciju, estetsko i psihološko dejstvo na igrača, socijalizaciju, politike identiteta, načine na koje se koriste u obrazovne, terapeutske, umetničke, poslovno-organizacione, reklamne ili propagandne svrhe itd. One su sveprisutne u savremenoj globalnoj kulturi, a u poslednjih nekoliko godina sve više autora u Srbiji piše o igrama u oblastima kao što su: teorija medija, sociologija, psihologija, naratologija, studije kulture, teorija filma, filološke nauke, menadžment i organizacija rada, antropologija itd, a kako vreme bude prolazilo i dolazila nova generacija naučnika, koji su imali ili imaju neposredan kontakt sa video-igramama, neće više biti potrebno objašnjavati da one nisu trivijalnost i besmislena zabava, već medij koji kao i svaki drugi utiče na naše razumevanje društva i kulture, komunikaciju i oblikuje svet u kojem živimo.

Posle dve decenije postojanja ove interdisciplinarne oblasti, koja je u većem delu Evrope priznata kao naučna društvenohumanistička disciplina, u Srbiji je konačno stvorena povoljna klima za okupljanje istraživača na konferenciji posvećenoj video-igramama. Nakon prvog poziva za učešće na konferenciji SVI, teme i predloge izlaganja poslao je veliki broj zainteresovanih (63), uveliko prevazišavši početna očekivanja organizatora. Pored prijavljenih sa novosadskog, beogradskog, niškog, kragujevačkog, kao i nekih privatnih univerziteta, želju za učešćem na konferenciji iskazali su i naši državlјani sa inostranih univerziteta iz Finske, Kine, SAD, Rusije, Velike Britanije, Nemačke i Češke. Posle procesa recenziranja, u *Knjizi apstrakata* objavljeni su prilozi pedeset i jednog autora. Bila nam je velika čast i zadovoljstvo što su se učesnicima konferencije kao glavni govornici obratili dr Frans Majra i dr Jesper Jul. Uvaženi gosti, koji spadaju u red najistaknutijih teoretičara u domenu studija igara, preneli su prisutnima svoja znanja, iskustva i izazove sa kojima su se susretali kada su početkom veka učestvovali u konstituisanju ove nove interdisciplinarne oblasti. Majra je izložio istorijski razvoj studija video-igara u poslednjih dvadeset godina, pruživši tako epistemološki prikaz, neophodan alat svim istraživačima kada ulaze na teritoriju nove discipline, dok je Jul izneo pregled svojih dugogodišnjih istraživanja, fokusirajući se u najvećoj meri na temu indie video-igara, kojom se bavio u svojoj poslednjoj monografiji, podstičući time razmišljanja i diskusije koja su se odvijala na pojedinačnim sesijama. Na konferenciji je bilo trideset devet izlaganja podeljenih u nekoliko sesija, u kojima su teoretičari najrazličitijih provenijencija (filolozi, teoretičari književnosti, sociolozi, teoretičari medija i umetnosti, filmolozi, pedagozi,

psiholozi i drugi) predstavili svoje originalne rade i uvide. Sa posebnim zadovoljstvom ističem sesiju u okviru koje su studenti Dizajna video-igara Akademije umetnosti, Filološkog i Filozofskog fakulteta u Beogradu imali svoja izlaganja, potvrđujući tezu da će se ova oblast i u budućim godinama razvijati.

Pored isticanja metodoloških problema i prednosti i zamki interdisciplinarnosti na panelu „Budućnost studija video-igara u Srbiji”, održanog drugog dana konferencije, na kojem su Biljana Mitrović, Miloš Jocić, Dunja Dušanić i autor ovog predgovora razmenili svoja razmišljanja o izazovima koji su pred nama – glavni zaključak ticao se sADBine studija video-igara koja u najvećoj meri leži u sposobnosti, volji i istrajnosti istraživača da se ovo polje održi. Insistiranje na njenoj interdisciplinarnosti nasuprot multidisciplinarnosti nije samo naučno i metodološko pitanje, već i političko, jer podrazumeva uspostavljanje novih relacija moći na univerzitetima, institutima i stvaranje nove naučne zajednice, koje je moguće samo kroz institucionalizaciju i profesionalizaciju, odnosno putem utvrđivanja periodičnih naučnih skupova, časopisa, monografija, studijskih programa, zajedničkih projekata i istraživačkih studija, a sve zajedno konstituisanjem nove diskurzivne formacije putem ovih manifestnih oblika konstrukcije znanja. Iniciranje čvrstih profesionalnih veza za buduću saradnju i zajednička istraživanja najvažniji je ishod ovog skupa. Horizont naučne discipline ocrtavaju ljudi, a ne unutrašnji zakoni predmeta proučavanja.

Zbornik koji je pred vama podeljen je na četiri rubrike, od kojih svaka sadrži metodološki ili tematski bliske tekstove. Radovi svrstani u *Teorijske pri-stupe* obuhvataju široki spektar epistemoloških problema ključnih u jednoj disciplini, kao što su pitanja različitih teorijskih platformi u okviru kojih se proučavaju igre i terminološka rešenja, bilo u smislu uvođenja novih termina ili prevoda postojećih na srpski jezik. Rubrika *Ozbiljne igre i poslovanje* bavi se nizom kontekstualnih tema i problema vezanih za relacije video-igara i obrazovanja, njihove upotrebe u medicini, kao i razvoju poslovnih modela u industriji. Nasuprot njoj, u *Studijama slučaja* autori su se opredelili za analitiku pojedinačnih igara sa fokusom na njihove formalne elemente (narativ i igračka mehanika), zatim na sociološke probleme kao i na fenomen medijske konvergencije igara i filma. Poslednju rubriku čine dva saopštenja sa skupa, koja otvaraju važna pitanja vezana za imerziju i muzičku produkciju unutar igara i ostavljaju prostor za temeljnija buduća istraživanja.

Po ugledu na naslov Arsetovog uvodnika za prvi broj časopisa *Game Studies*, naslovljenog „*Studije igara – godina prva*”, u kom je autor 2001. godinu proglašio godinom nastanka nove nove naučne discipline – u drugom vremenskom i prostornom kontekstu tekst koji je pred vama zaključujem sličnim rečima: „Ovo su studije video-igara u Srbiji – godina prva”.

Teorijski pristupi



Diskursi digitalne kulture u video-igrama: pregled istraživanja

Discourses of Digital
Culture in Video Games:
A Research Overview

Dušan Ristić
Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
risticd@ff.uns.ac.rs

Žolt Lazar
Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
zolt.lazar@ff.uns.ac.rs

UDC 795
004.96

Apstrakt

Cilj ovog rada je da utvrdi na koji način proučavanje video-igara predstavlja relevantno područje u okviru studija digitalne kulture. Zadatak je da se kroz pregled istraživanja video-igara mapiraju diskursi koji se u tim istraživanjima pojavljuju, uz primenu kvalitativne metodologije i teorijsko-metodološkog okvira tzv. situacione analize. Zadatak je takođe da se pokaže da analiza diskursa koji su artikulisani i povezani sa video-igramama i praksama igranja može da ukaže na implikacije tih praksi u širem kontekstu proučavanja digitalne kulture. Ovo istraživanje u tom smislu predstavlja pokušaj da se da odgovor na pitanje zašto je proučavanje video-igara povezano sa širim kontekstom digitalne kulture i zašto studije diskursa predstavljaju relevantan okvir i pristup za to područje istraživanja. U našem radu, uzorak čine istraživanja i članci koji su objavljeni u jednom od relevantnih časopisa u području studija video-igara, Games and Culture. U zaključku rada se ističe neophodnost i potreba za kritičkim sagledavanjem i objašnjavanjem društvenih i kulturnih dometa i posledica video-igara.

Ključne reči: digitalna kultura, diskursi, situaciona analiza, video-igre

Abstract

The purpose of this paper is to show why the study of video games is a relevant field of digital culture studies. The main task is to give an overview of research on video games and to map the discourses within it. To do so, we will use a qualitative methodology approach and a theoretical-methodological framework of the so-called Situational analysis. Another task of the paper is to demonstrate that the analysis of the discourses which are articulated and related to video games and gaming practices can point to the implications of these practices for the broader context of the study of digital culture. In this sense, this study attempts to offer an answer to the questions of why the study of video games is related to the broader context of digital culture studies and why the study of discourse is a relevant research framework and approach in this field. The sample consisted of the research papers and articles published in one of the relevant journals in the field, Games and Culture. In conclusion, we emphasize the need for critical evaluation and explanation of the social and cultural consequences of video games.

Keywords: digital culture, discourses, situational analysis, video games

Uvod

Ovaj rad predstavlja pokušaj da se istraživanja video-igara stave u kontekst sociološkog pristupa i da se pokaže da proučavanje video-igara predstavlja relevantno i legitimno naučno područje u okviru studija digitalne kulture. S obzirom na to dva su i video-igre i digitalna kultura predmet različitih pristupâ, posebno u istraživanjima društvenih nauka, u prvom delu rada će pažnja biti posvećena identifikaciji nekih pristupâ koji predstavljaju teorijski okvir za kontekstualizaciju problematike u našem istraživanju. Zadatak rada je da kroz pregled istraživanja i članaka, a posebno kroz mapiranje diskursa koji se u tim studijama pojavljuju, ukaže na širinu područja koje je obuhvaćeno terminom *studije video-igara*, kao i da se otvoriti pitanje o implikacijama tih istraživanja i *igrackih praksi* u širem kontekstu proučavanja digitalne kulture. U tom smislu, u istraživanju ćemo pokušati da odgovorimo na pitanje na koji način su studije video-igara i problematika istraživanja u ovoj oblasti povezane sa aspektima digitalne kulture.

U radu smo koristili kvalitativnu metodologiju, a posebno *pregled literaturе* kao istraživački postupak za prikupljanje podataka. U pitanju je manje ili više sistematičan način prikupljanja obaveštenja o prethodno urađenim istraživanjima (Snyder, 2019). Ovaj pristup se primenjuje u istraživanjima u kojima je cilj da se dođe do sinteze nalaza prethodnih istraživanja ili da se ukaže na oblasti, probleme i/ili pitanja o kojima je potrebno uraditi detaljnija istraživanja (ibid., 333). Naš uzorak čini 125 članaka objavljenih u časopisu *Igre i kultura (Games and Culture)*, jednoj od najznačajnijih stručnih publikacija u oblasti studija video-igara. Uzorkom je obuhvaćen period od početka izlaženja časopisa (2006), pa do danas, dok su tekstovi odabirani na taj način da budu reprezentativni primeri istraživanja neke teme u oblasti studija video-igara. Prevashodno nas je zanimalo spektar mogućih tema ili predmeta istraživanja, kako bismo došli do uvida u problematiku kojom se bave istraživači u ovoj oblasti (teorijski radovi, empirijska istraživanja, metodološke rasprave, analiza igara, igrača ili igrackih praksi itd.). Posebno smo bili zainteresovani za teme i diskurse koji različite aspekte video-igara (igre, igrače, igranje) dovode u vezu sa jednim širim okvirom istraživanja – digitalnom kulturom.

U analizi i interpretaciji podataka korišćena je tzv. *situaciona analiza* (Clarke, 2005), koja omogućava da na jednom mestu – kroz analizu *situacije*, budu obuhvaćeni i diskurzivni i praktični aspekti određene pojave, odnosno da se situacija posmatra kao kompleks različitih elemenata. Situaciona analiza se u istraživanjima koristi kada istraživači hoće da mapiraju određeno polje, što je u našem slučaju predstavljalo mapiranje polja *studija video-igara*. Ovaj „kartografski pristup“ problemu nam je omogućio da mapiramo teme istraživanja i da na taj način otvorimo mogućnost za produbljeno istraživanje određenih segmenata video-igara i digitalne kulture. U okviru situacione analize, moguće je mapirati pojave kroz nekoliko faza i mapa, odnosno kroz *uređenu mapu situacije*, *mapu društvenih svetova* i arena i tzv. *pozicionalnu mapu*. S obzirom na ciljeve našeg istraživanja, u radu su rezultati predstavljeni kroz *uređenu mapu situacije*. Pozicionalna mapa je od koristi kada je važno identifikovati kakve sve pozicije i odnose prema istraživanim pojavama iskazuju društveni akteri, što nama u ovom istraživanju nije bilo od presudne važnosti.

Različiti pristupi u studijama video-igara

Pre svega važno je napomenuti da se u istraživanjima video-igara pravi razlika između *studija video-igara* (*game studies*), kao interdisciplinarnе oblasti istraživanja, i istraživanja video-igara (*game research*), koje, prema mišljenju Kristofa Sebastijana Deterdinga (Christoph Sebastian Deterding, 2017), predstavlja širu oblast. Od samih početaka, studije video-igara su zasnovane kao interdisciplinarno područje. To između ostalog potvrđuju i reči jednog od istraživača koji su doprineli utemeljenju ove oblasti: „Razumevanje kako igre funkcionišu i zašto izgledaju tako kako izgledaju, zahteva interdisciplinarni pristup“ (Mäyrä, 2008: 10). Međutim, godinama nakon „utemeljivačkih tekstova“ i nakon „proklamovane“ interdisciplinarnosti, još uvek se čini da su otvorene rasprave na temu da li i u kojoj meri je ova oblast interdisciplinarna ili multidisciplinarna (Deterding, 2017: 4). Analizirani članci svedoče o različitim teorijskim i metodološkim pristupima koje istraživači koriste, jer upravo ta *oruđa* u velikoj meri utiču na mogućnost da određeni aspekti video-igara postanu relevantni i legitimni kao predmeti istraživanja. To istovremeno upućuje i na širinu, odnosno na mogućnosti ovog istraživačkog područja, bez obzira na to da li govorimo o *studijama* ili *istraživanjima* video-igara. Istovremeno, čitav spektar pristupâ koje smo u našem istraživanju identifikovali, potvrđuje da se radi o kompleksnoj oblasti u kojoj različiti aspekti u domenu analize igara, igrača ili praksi igranja, svedoče istovremeno i o tome kako se stvaraju i/ili reprodukuju obrasci digitalne kulture.

Kada koristimo termin *digitalna kultura* u ovom istraživanju, mislimo da se on može shvatiti na način koji predlaže Mark Djuz (Mark Deuze, 2006), da-

kle, kao „skup vrednosti, praksi i očekivanja u vezi sa načinom na koji ljudi (treba) da se ponašaju i stupaju u interakciju u savremenom umreženom društvu. Digitalna kultura ima svojstva koja su utemeljena zahvaljujući i *online* i *offline* pojavama...“. U suštini, reč je o tome da digitalnom kulturom možemo da označimo sve više aspekata našeg svakodnevnog života, koji u savremenim okolnostima zavise ili su posredovani upotreboru računara (ili druge mobilne tehnologije) i onlajn (internet) komunikacijom. Pa ipak, treba praviti razliku između mogućnosti da novi prostori i nove prakse nastaju zahvaljujući novim tehnologijama u odnosu na pitanje postojanja novih formi ili obrazaca kulture (Deuze, 2006).

Kultura uvek predstavlja nekakav manje ili više uređen skup vrednosti, normi i praksi, koji su karakteristični za određenu grupu ljudi. Digitalna kultura se u tom smislu ne odnosi na neku posebnu grupu ljudi, nego na sve one ljudе koji žive u savremenom društvu i koji su manje ili više pod uticajem kompjuterizacije i digitalizacije. Takođe, ona nije samo pitanje neposrednog korišćenja računara ili igranja video-igara, već pitanje učešća u društvenim okolnostima do kojih dolazi i na koje utiču prethodno spomenute pojave i procesi. Pored toga, i čini se mnogo važnije, jeste identifikovati obrazce digitalne kulture koji ne moraju nužno da se pojavljaju kao novi, već često označavaju transformaciju postojećih, a to se odvija zahvaljujući uticaju tehnologije. U našem slučaju, to je praksa igranja video-igara.

U tako shvaćenom *kulturnom okviru*, studije video-igara, pa i sama kultura video-igara, mogu biti sociološki identifikovane „samo“ kao podoblast. No, kada su u pitanju sama istraživanja, u studijama video-igara primetno je postojanje različitih „tabora“ (*sub-communities*), jer su za ovo područje gotovo podjednako zainteresovani istraživači iz oblasti *humanistike*, kao i istraživači iz oblasti *društvenih nauka*. Ili u terminima „klastera“, istraživanja se odvijaju iz ugla studija literature i filma, proučavanja igre i igrača od strane antropologa, sociologa, psihologa, istraživanje kulture video-igara u oblasti studija kulture. Tu su zatim filozofska istraživanja ontologije igara ili studije metrike i dizajna video-igara u okviru kompjuterskih nauka (Deterding, 2017: 10). Poseban interes za ovo područje istraživanja u poslednjoj deceniji dolazi i iz oblasti studija komunikacije i interakcije čovek-računar (*computer-human interaction*), što je vidljivo i na nivou institucionalizacije i organizacije sekција i udruženja u asocijacijama istraživača na globalnom nivou (ibid., 10). Konačno, iako su studije video-igara bile inicijalno zasnovane kao „kišobran disciplina“, one kao da su postale subdisciplina u okviru Istraživanja video-igara (ibid., 12). Prema podacima jedne metričke analize najvažnijih časopisa i članaka (u *Game Studies* i *Games and Culture*), utvrđeno je da 49% članaka dolazi iz oblasti humanističkih disciplina, odnosno sa umetničkih i dizajnerskih departmana, dok je samo 22% članaka iz oblasti studija komunikacije, 15% iz oblasti društvenih nauka, a 4% dolazi iz kompjuterskih nauka (ibid., 13). I pored toga, u podacima koje

smo mi istraživali, analizirajući *ključne reči* članaka u časopisu *Games and Culture*, jasno je između ostalog da postoji vrlo širok spektar teorija i disciplinarnih okvira iz kojih se pristupa proučavanju video-igara.

Konačno, studije video-igara konstituisane su se zahvaljujući i istraživanjima u oblasti humanistike i društvenih nauka, ali i teoriji i praksi dizajna i kompjuterskih nauka. Na osnovu naše analize članaka, možemo izdvojiti neke reprezentativne primere za to.

Jedan od pristupa u istraživanju video-igara je *socijalno-konstrukcionistički* i on predstavlja pokušaj da se istraže igre sa mnogo igrača (tzv. MMOG ili *Massively multiplayer online Video Games*) i njihove „moralne ekonomije“, u kojima različiti tipovi igranja igre mogu biti shvaćeni i kroz različite vrednosne orijentacije igrača. U tom smislu, istraživači pokušavaju da identifikuju i objasne koji to elementi ili faktori u samoj igri ili izvan igre, utiču na ponašanje i iskustvo igrača (Carter, 2020). Drugim rečima, ovaj pristup pokušava da otkrije na koji način norme i etika igrača koju oni unoсе u igru „iz spoljašnjeg sveta“ utiče na sam način igranja igre (ibid., 443).

U pristupu *ludologije*, fokus je na pravilima igre, na strukturi same igre, ali i na odnosu čovek-mašina (Vargas-Iglesias and Navarrete-Cardero, 2020). U tom smislu, ludologija – koja je povezana sa svojim „epistemološkim pretkom“ kibernetikom – podrazumeva pristup video-igramama koji prioritet daje konceptima „pravila“ i „mekanike“ u odnosu na „naratološke distinkcije“, iako su i sami pristupi u okviru ludologije evoluirali i diverzifikovali se (ibid., 588). Tako neki istraživači primenjuju i tzv. „ludoarheološki“ pristup, koji je metodološki utemeljen i u arheologiji i u teoriji i istoriji igara (Fuchs, 2014).

Doprinosi antropološkog pristupa u studijama video-igara su od posebne važnosti, jer je reč o nauci koja, proučavajući posebne i karakteristične pojave, ne gubi iz vida mogućnosti „redefinisanja ljudskog projekta“ (Boellstorff, 2006). Takođe, antropološka istraživanja uvek prepostavljaju „uključivanje“ i oslanjanje na temeljne pojmove, poput pojma kulture. Antropološki pristup može studijama video-igara da „obezbedi“ okvir za teoreтиzaciju kulture, kao i metodološka oruđa za empirijska istraživanja. Pitanja značenja, indeksičnosti i označavanja i dalje su važna i za antropologiju i za studije video-igara. U tom smislu, pristupi koji stavlju naglasak na ove aspekte istraživanja igara, igrača i igranja mogu se smatrati važnim i za budućnost razvoja studija igara (ibid., 32).

Kada je u pitanju analiza diskursa i diskurzivnih praksi u vezi sa igram, igračima i igranjem, tu takođe postoje varijacije u pristupima. Članci koje smo analizirali pokazuju da se radi o diskurzivnim analizama narativa, dizajna, studija, paratekstova, ideologija, medijskog diskursa, orijentalizma itd.

Jedan od identifikovanih pristupa istražuje video-igru *Silent Hill*, kroz diskurzivni pristup konceptu umetnosti i formiranju kulturnih vrednosti koje navedena igra „mobilise“ (Kirkland, 2010). U drugom slučaju, nailazimo na studiju koja se bavi telima, identitetima i društvenim grupama u okviru analize digitalnih igara, pri čemu se *analiza teksta* koristi kao istraživačka procedura, kako bi bila identifikovana uloga igrača-kao-analitičara u odnosu prema subjektivnosti i utelovljenju (Carr, 2019). Takođe, jedno od istraživanja „diskurzivnih potencijala“ popularnih video-igara svedoči o pokušaju da se istraže različiti društveni svetovi preko analize dizajna video-igara, transmisije ideoloških vrednosti i konstrukcije društvene stvarnosti (Latorre, 2015). Pomenuto istraživanje posebnu pažnju posvećuje problemima reprezentacije karaktera, odnosno igrača, „svetu igre“ i glavnim „akcijama“ koje se u tom svetu odvijaju. Istraživanja ovog tipa bave se takođe različitim aspektima i značenjskim dimenzijama samih igara i igranja, otvarajući pitanja o tome šta se nalazi „iza“ pravila i dizajna igara i na koji način je konstituisano samo iskustvo igranja.

Potencijali diskurzivnog pristupa u tom, šire shvaćenom okviru – jer postoje konkretnе metodoloшке procedure koje prave razliku među pristupima *analize diskursa* (Angermuller et al., 2014) – ogledaju se pre svega u mogućnosti da se otvore pitanja i problemi koji ukazuju na to kako različiti društveni akteri (igrači, publika, istraživači, mediji, itd.), transformišu društvenu realnost i stvaraju (nove) obrasce digitalne kulture, koji nastaju zahvaljujući novim praksama proizvodnje i igranja video-igara. Koje sve teme i koji diskursi su u pitanju, izdvojili smo u okviru Figure 1 pod kategorijama „elementi kulture“, „socio-kulturni i simbolički elementi“, ali ovaj problem svakako ostaje otvoren i može biti obuhvaćen i drugim kategorijama, posebno „igre i igranja“.

Primera radi, navodimo nekoliko karakterističnih slučajeva. Studije se, na primer, bave načinima na koji igrači (korisnici) formiraju ili menjaju predstave o kolektivnim identitetima (uključujući rodna, etnička, rasna i druga kulturna pitanja) u konkretnim video-igramama, na primer *World of Warcraft* (Latorre, 2015: 418). Takođe, jedna „tradicionalna“ tema studija kulture, koja se odnosi na „implicitne ideološke diskurse“ u popularnoj kulturi, takođe može biti istražena kroz procese produkcije i dizajna video-igara, odnosno posmatrana i analizirana kroz prakse igranja. Tu je zatim i Fuksovská teza i pitanje o kulturi i znanju kao praksama moći, odnosno otvaranje pitanja o transformaciji praksi upravljaštva (Kücklich, 2009). Različite nivoje upotrebe jezika takođe je moguće identifikovati kroz reprezentacije karaktera/igrača, sveta igre ili samih praksi igranja (audiovizuelno okruženje, muzika, scene, terminologija itd.) i one zavise od *medijuma* koji je centralan za oblikovanje iskustva, na šta utiče i dizajn, pravila i obrasci igranja igre (*gameplay*).

Konačno, identifikacija i objašnjenje diskursa u vezi sa „kulturom video-igara” i digitalnom kulturom važno je, jer može da ukaže na obrasce odnosa moći koji su *ugrađeni* u igre i prakse igranja, što u kritičkom smislu ima važne implikacije za ispitivanje povezanosti „kulture video-igara” i digitalne kulture. U tom kontekstu je u poslednjih desetak godina urađeno mnogo istraživanja (pregled videti kod: Shaw, 2010).

I da zaključimo, mi ne tvrdimo da studije video-igara ili istraživanja igara treba da pristupaju igramu kao kulturi (ili kulturnoj praksi), već je naše polazište da istraživači koji proučavaju video-igre kao *kulturne prakse* mogu to da rade primenjujući različite analitičke i diskurzivne okvire. To istovremeno znači da treba da identifikuju eksplizitne i implicitne obrasce kulture, kako bi mogli da objasne na koji način su prakse igranja igara – kao diskurzivne prakse – povezane sa praksama stvaranja obrazaca digitalne kulture.

Uređena situaciona mapa – video-igre

Uređena *situaciona mapa* sadrži kategorizaciju ključnih reči koje su bile predmet istraživanja video-igara u člancima koje smo analizirali. *Situaciju* (Clarke, 2005) u našoj analizi predstavljaju same video-igre. Polazimo od toga da predstavljene ključne reči i teme: a) jesu resursi za proizvodnju diskursa o i u vezi sa video-igramu; b) predstavljaju ne samo važne probleme analize video-igara, već i skup elemenata koji doprinose identifikaciji i objašnjenju onoga što smo u ovom radu podrazumevali pod pojmom *digitalne kulture*.

Individualni ljudski elementi/akteri

Igrač (ponašanje), gejmer.

Kolektivni ljudski elementi/akteri

Igrači video-igara, onlajn zajednice, virtuelne zajednice, zajednice, Tajvan, Koreja, huligani, Čehoslovačka 38-89, stariji ljudi, publika, medijska publika, Kina, žene, Japan, omladina, mnoštvo, stanovništvo, deca.

Politički i ekonomski elementi

Industrija igara, industrija onlajn igara, industrija video-igara, politika (*policy*), politička ekonomija, politika sećanja (*memory politics*), komercijalnost, angažman civilnog sektora, izbori, ujedinjenje radnika u gejming

industriji, rad, posao, *Horizon 2020*, ekonomski studije platformi, monetizacija, reklamiranje, rat, militarizacija, ekonomija, neoliberalizam, kapitalizam, prekarijat, kulturna industrija, propaganda, komodifikacija, ludička ekonomija, afektivni i nematerijalni rad, globalizam, rad u medijima, medijska produkcija, civilno društvo, trgovina realnim novcem, dizajn, proizvodnja.

Elementi kulture

Umetnost, film, dokumentarni film, kultura, popularna kultura, devetnaestovkovna literatura, kultura igara, kultura gejminga, kultura video-igara, kulturna sredstva (*cultural vehicle*), japanska kultura, *homo ludens*, magični krug, *igra* (play), kreativnost, kulturna lokalizacija, seksualnost, motivacioni sistem računa, moral, mikrotransakcije, kockanje (*loot boxes*), omladinske potkulture, poljoprivreda, biotehnologija, participativna kultura, mitovi, karneval, igrancija (*ludification*), potkultura, nasleđe, svetovi umetnosti, akulturacija, kulturna produkcija, kulturna apropijacija, urođeništvo (*nativeness*), jezik, kultura fanova, kulturno polje, zabava, ritual, digitalna kultura, ludička religioznost.

Elementi nauke

Nauka, etnografija, antropologija, studije igara, metodologija, uokviravanje, percepcije treće osobe, kvantitativni eksperiment, socijalni konstrukcionizam, genealogija, istorija, istraživanje igara, interdisciplinarnost, multidisciplinarnost, transdisciplinarnost, studije dizajna, ludologija, kibersemiotika, kognitivni pristup, procesuiranje signala, istorija nauke, fenomenologija, studije kulture, arheologija, Bataj, Hojzinga, Adorno, Benjamin, Delez, tekstualna analiza, analiza igrača, teorija dizajna igara, kulturna istorija, kritička meta-analiza, studije produkcije, fokus grupe, vizuelni metodi, Erving Gofman, analiza okvira, teorija moralnog utemeljenja, teorija igara, istraživanje Interneta, dubinski intervju, studije memorije, epistemologija, pregled literature, multidisciplinarni pregled, ethnometodologija, medijske studije, kritička teorija, teorija prakse, sociologija, istraživanje studija, Immanuel Kant, analiza politike, odgovorno istraživanje i inovacije, Burdije, teorija arhiva, kritika igara, pragmatička sociologija kritike, istoriografija digitalnih igara, meta-pregled, istorija i teorija, umetnička kritika, estetika, Džeјson Rorer (Jason Rohrer), Artur Danto (Arthur Danto), Hauard Beker (Howard Becker), Bodrijar (Baudrillard), konceptualni okvir, realizam, kognitivna antropologija, interseksionalnost, refleksivnost, studije platformi, medijska arheologija, Zjelinski (Zielinski), kritička praksa, kulturna gerontologija, Negri, post-Marksizam, narratologija, proceduralna retorika, esencijalizam, istraživanja (survey), retorika, dizajn komunikacije, paradoks, oksimoron,

tetralema, teorija formi, studije video-igara, ekspertiza, definicija, kvalitativna istraživanja, kauzalnost, intersubjektivnost, interobjektivnost, teorija aktera i mreža, kartografija.

Ne-ljudski elementi/aktanti

Avatari, mediji, medijska pokrivenost, novinarstvo, balansirano izveštavanje, televizija, portal, krompiri, remedijacija, transmediji, tehnologija (dizajn), tehnicitet, platforme, Internet (poremećaji, zavisnost), MUD-ovi, Tviter, linkovi, arhivi, sklopovi, tela-bez-organa, intenzitet, rizom, interfejs, želeće mašine.

Socio-kulturni i simbolički elementi

Društvene norme, društveni identitet, semantički diferencijal, pravila, neformalna pravila, norme, rod, identifikacija, reprezentacija, moć, delanje, društvo, kompjuterski posredovana komunikacija, upravljanje zajednicom, pismenost, životni ciklus, strukture članstva, hiperrealnost, memorija, nostalgija, rasa, identitet, tinejdžeri, razvoj adolescenata, emocije, želje, društvena kontrola, onlajn interakcija, afekat, utopija, radikalna imaginacija, *teabagging*, svakodnevni život, feminizam, individualizacija, vidljivost, imperija, kreativna odgovornost, razigrani otpor, društveni pokreti, emulacija, autentičnost, predstavljanje prošlosti, subjektivnost, subjektivnosti, kogito, interakcija, imaginacija, vrednosni sudovi, integracija, interaktivnost, DSM-5, devijacije, virtuelno(st), virtuelna stvarnost, opsesija, strast, samo-izražavanje, deljenje znanja, čet, situaciono učenje, pomoćni oblici učenja (*scaffolding learning*), učenje kroz otkriće (*quest-based learning*), saradnja, postkolonijalnost, moralna kognicija, stereotipi, nasilje, izvođenje (*performance*), stareње, disciplina, autonomizam, imaginarno, post-Panoptikon, nadzor, nevidljivost, subjektivacije, pogled (*gaze*), upravljaštvo, gej, lezbejstvo, biseksualne i transseksualne predstave, crna koža (*blackness*), bela koža (*whiteness*), društvena imaginacija, normalne zemlje, hibridizam, rasa i etnicitet, rasa i video-igre, onlajn rasni identitet, belaštvo onlajn, raznolikost, Edipov kompleks, društvena konstrukcija tehnologije, emergencija, stvarno, simulacrum, stigma, kognicija, autohtonji (*indigenous*), utelovljenje, materijalnost, digitalna imaginacija, učenje zasnovano na igrama, sloboda, podređeni (*subaltern*), institucionalizacija, korekcije, totalna kontrola, belačka maskulinost, poverenje, saradnja, komunikacija, izdaja, abdukcija, bezinteresnost, sposobnost, nesposobnost, stereotipi o gejmerima, sloboda za igru, alibi, neprijatnost, dijalog, pregovaranje, poštenje (*fairness*), etika, kockanje, uzbuđenje (*arousal*), onlajn uzneniranje, aktivizam, sajber brak, performativnost, mehanizmi za suočavanje (*coping mechanisms*), telo, taksonomija, učenje, simulacija, kanon, digi-

talna pismenost, veštine mišljenja, dostupnost, mobilnosti, hakovanje, varanje, odvratnost, bestijalnost, sistemi nagradivanja, blagostanje (*welfare epics*), pokret, prepad (*raiding*).

Prostorni elementi

Virtuelni svetovi, scena, prostor, lokalizacija, prostori afiniteta, teritorija, prostornost, distopija.

Vremenski elementi

Temporalnost, vreme.

Diskursi/narativi

Diskurs, narativ, analiza diskursa, diskurzivni dizajn, diskurzivna analiza studija, paratekst, emitekst, diskurs slepih za boje (*colorblind discourse*), ideologija, analiza narrativa, medijski diskurs, kritička analiza diskursa, orientalizam.

Igre i igranje

MMOG, MMORPG, ponašanje igrača, *Silent Hill*, video-igre, gejming, *Survivor*, igre sa više igrača, *Second Life*, žanrovi video-igara, digitalni gejming, konzole, igre, igre inspirisane stvarnošću, onlajn igre, dizajn igara, ratne igre, moralni dizajn igara, igranje odraslih, distanca prema ulozi, igre ultimatuma, diktatorske igre, #GamerGate, image boards, kompetitivne igre, *Hearthstone*, e-sportovi, exergames, *Call of Duty*, *Black Ops*, digitalne igre, *Bioshock*, *World of Warcraft*, gejmifikacija, razvoj igara, stvaraoci igara, game jam, *Fallout 3*, igre kao umetnost, gejming kapital, igranje uloga, arkadne igre, uronjenost, *Assassin's Creed*, kompjuterske igre, *Sid Meier's Civilization*, estetika igara, estetika igranja, igra (*game*), igranje igre (*gameplay*), neobavezne igre, otome games, romansa u igrama, *Mystic Messenger*, igre i učenje, *Little Big Planet*, digitalno-fizičke igre, kontekstualizovane igre za učenje, igre hibridne stvarnosti, first-person shooter, *Minecraft*, *Dungeons & Dragons*, *Monster Manual*, *Soul Calibur II*, istorijske igre, *Dark Souls*, *EVE Online*, metaigre, sajbertipovi, stvaranje karaktera, *Resident Evil*, implicirani igrač, *Sheva Alomar*, protivnici, PvP (*player-versus-player*), ozbiljne igre, fantastični sportovi, hardkor igre, midkor igre, snimanje (*saving*), kontingencija, video-gejming, *New Games*, aktivističke igre, igre za promene, igre alternativne realnosti (ARGs), bekstvo iz zatvora, *Games of Empire*.

Zaključna razmatranja

Iako se naše istraživanje u ovom radu zaustavlja na nivou deskripcije i interpretacije, a ne na nivou objašnjenja pojava i praksi koje smo identifikovali u analiziranim člancima iz oblasti studije video-igara, čini se da je moguće zaključiti da je istraživanje digitalne kulture posredstvom analize igara, igrača i praksi igranja moguće i opravdano.

Teme i problemi koje smo identifikovali kroz kategorije „situacione analize”, a posebno kroz kulturne, socio-kulturne i simboličke elemente, jesu pokazatelj da se aspekti digitalne kulture mogu istražiti upravo putem proučavanja video-igara. Jer, proučavanje video-igara iz pristupa i okvira koji je predložen u ovom istraživanju, dakle, prvenstveno kao diskurzivne prakse u kojima se konstruišu i rekonstruišu značenja društvenih i kulturnih praksi, otvara mogućnost za prepoznavanje načina na koji igre utiču na naše razumevanje kulture sa jedne, kao i na stvaranje novih praksi i obrazaca kulture sa druge strane. Ne treba, pritom, zaboraviti da je industrija video-igara jedna od najrazvijenijih industrija na globalnom nivou i da njene komercijalne dimenzije, kao i njena prisutnost u popularnoj kulturi i na tržištu zabave takođe svedoče o neophodnosti da se na kritički način sagledaju i objasne njeni društveni i kulturni dometi i posledice.

Literatura

- Angermuller, J., Maingueneau, D. and Wodak, R. (Eds.). (2014). *The Discourse Studies Reader: Main currents in theory and analysis*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture* 1(1): 29-35.
- Carr, D. (2019). Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture* 14(7-8): 707-723.
- Carter, M. (2020). Valuing Play in Survivor: A Constructionist Approach to Multiplayer Games. *Games and Culture* 15(4): 434-452.
- Chen, M. G. (2009). Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture* 4(1): 47-73.
- Chen, C-Y. (2013). Is the Video Game a Cultural Vehicle. *Games and Culture* 8(6): 408-427.
- Clarke, A. (2005). *Situational Analysis: A Grounded Theory After the Postmodern Turn*. London: Sage Publications.
- Deterding, S. (2017). The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research. *Games and Culture* 12(6): 521-543.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society* 22: 63-75.
- Fuchs, M. (2014). Ludoarchaeology. *Games and Culture* 9(6): 528-538.
- Jayemanne, D. (2020). Chronotypology: A Comparative Method for Analyzing Game Time. *Games and Culture* 15(7): 809-824.
- Kirkland, E. (2010). Discursively Constructing the Art of Silent Hill. *Games and Culture* 5(3): 314-328.
- Kücklich, J. R. (2009). Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality, and the Ideology of Play. *Games and Culture* 4(4): 340-352.
- Kümpel, A. S. and Haas, A. (2016). Framing Gaming: The Effects of Media Frames on Perceptions of Game(r)s. *Games and Culture* 11(7-8): 720-744.
- Latorre, O. P. (2015). The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV. *Games and Culture* 10(5): 415-437.
- Lowood, H. (2006). Game Studies Now, History of Science Then. *Games and Culture* 1(1): 78-82.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Mendelman, L., Ratan, R. A., Fordham, J., Knittel, M. & Milik, O. (2021). Sentimental Avatars: Gender Identification and Vehicles of Selfhood in Popular Media From Nineteenth-Century Novels to Modern Video Games. *Games and Culture* 16(2): 160-186.
- Shaw, A. (2010). What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5(4): 403-424.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104: 333-339.
- Stone, J. A. (2021). Uncovering the Meaning: Exploring Semantic Differences in US Perceptions of "Gamer" and Game Players. *Games and Culture* 16(7): 907-931.
- Tulloch, R. (2014). The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis. *Games and Culture* 9(5): 335-350.

Vargas-Iglesias, J. J. and Navarrete-Cerdeiro, L. (2020). Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology. *Games and Culture* 15(6): 587-608.

Veerapen, M. (2013). Where Do Virtual Worlds Come From?: A Genealogy of Second Life. *Games and Culture* 8(2): 98-116.



Video-igre: perspektiva teorije medija

Ilija Ž. Milosavljević
Filozofski fakultet
Univerzitet u Nišu
ilija.milosavljevic@filfak.ni.ac.rs

Dragana Č. Pavlović
Filozofski fakultet
Univerzitet u Nišu
dragana.pavlovic@filfak.ni.ac.rs

Video Games:
Media Theory
Perspective

UDC 795(091)

Apstrakt

Zahvaljujući rapidnom tehnološkom napretku, video-igre su od svog nastanka šezdesetih godina prošlog veka do danas transformisale iz platforme za zabavu mlađih u mnogo komplikovaniji i uticajniji fenomen. Ova, najbrže rastuća kreativna industrija na svetu (Rykača, 2020), snažno je uticala na socio i medio sferu globalnog društva. U epohi kada više od tri milijarde¹ ljudi na planeti konzumira sadržaje video-igara, o njima se mora govoriti kao o jednom novom mediju koji ima specifičan efekat na društvo. Međutim, fundamentalne teorije medija koje govore o specifičnostima, ulogama i problemima sveta tradicionalnih medija nisu mogle da uzmu u razmatranje, usled tadašnjeg nepostojanja, pojavu video-igara kao medijski fenomen, dok se moderne teorije novih medija u najznačajnijoj meri bave internetom i mobilnom telefonijom, a veoma malo pažnje posvećuju sferi video-igara. U skladu sa tim, cilj rada je da kroz tradicionalne i postmoderne teorije medija, koje se i danas smatraju osnovnim i važećim u svetu izučavanja medija konceptualizuje, analizira i definije video-igre i pozicionira ih kao specifičan medijski fenomen, ne samo u praktičnom, već i u teorijskom smislu. Neke od teorija kroz koje su u radu analizirane video-igre kao medij su teorija koristi i zadovoljstva Elihu Kaca, Džeja Blumera i Majkla Gurviča (Katz, Blumler & Gurevitch, 1974), teorija o opštlima Maršala Mekluanu (McLuhan, 1964) i teorija o simulakru i simulaciji Žana Bodrijara (Bodrijar, 1991). Analiza ukazuje da je moguće kroz pomenute teorije pozicionirati video-igre kao deo medijskog sveta, ali i da postoje aspekti igara koji prevazilaze postojeće teorijske okvire, te zahtevaju inoviranje pristupa teorije medija.

Ključne reči: Video-igre, teorija medija, novi mediji, Simulakrum, Maršal Mekluan, Elihu Kac, Žan Bodrijar

1 <https://www.dfcint.com/global-video-game-consumer-population/>
(posećeno 27. 04. 2021.)

Abstract

Due to their rapid technological advances, video games have been transformed since their inception in the 1960s from a platform for youth entertainment into a much more complicated and influential phenomenon. This, the fastest growing creative industry in the world, has strongly influenced the social and media sphere of the global society. In an era when more than three billion people on the planet consume the contents of video games, they must be considered as a new medium that has a specific effect on society. However, fundamental media theories that studied the specifics, roles, and problems of the traditional media could not have taken into account the emergence of video games as a media phenomenon. In addition, the modern theories of new media mostly deal with the Internet and mobile telephony, paying little attention to the realm of video games. Therefore, the aim of the paper is to conceptualise, analyse and define video games in the light of traditional and postmodern media theories that are still considered fundamental and valid in the world of media studies, and position them as a specific media phenomenon, not only in practical, but also in theoretical terms. Some of the theories through which video games as a medium are analysed in this paper are: the Uses and Gratification Theory by Elijah Katz, Jay Blumler and Michael Gervich, the Media Theory by Marshall McLuhan, and Jean Baudrillard's Theory of Simulacra and Simulation. The analysis indicates that it is possible to position video games as part of the media world through the mentioned theories, but also that there are aspects of games that go beyond the existing theoretical frameworks and require an innovative media theory approach.

Keywords: video games, media theory, new media, simulacrum, Marshall McLuhan, Elihu Katz, Jean Baudrillard

Uvod

Video-igre su kroz svoj istorijski i tehnološki razvoj od crno belih kvadrata na ekranu prerasle u globalni fenomen koji po obimu i kompleksnosti, audio-vizuelnim kvalitetima i mogućnostima postaju gotovo verodostojne simulacije stvarnosti. Industrija video-igara postala je najbrže rastuće kreativna industrija na svetu sa velikim uticajem na, sada već, masovni auditorijum (Rykač, 2020). Zbog toga se, pogotovo u poslednjih desetak godina, na njih više ne bi trebalo gledati kao na isključivo sredstvo zabave, prevashodno namenjeno mlađim uzrastima, već na jednu vrstu kompleksnog i moćnog novog medija.

Međutim, ideja o video-igramama kao mediju do skora je bila veoma skromno zastupljena u udžbenicima i tekstovima koji se odnose na sferu medija i komuniciranja. Jedan od dugo aktuelnih razloga za tako nešto bio je taj što su često smatrane samo delom kompjutera kao novog medija ili tehnološki unapređenom verzijom knjige ili filma. Espen Arset (Espen Aarseth) smatra da je problem u tome što se sadržaj video-igara najčešće nije posmatrao kao specifičan tekst koji je moguće čitati na više nivoa i koji sadrži određenu informativno-komunikacionu vrednost (Aarseth, 2001). Tek u poslednjih desetak godina autori uočavaju da video-igre nisu samo sredstvo zabave koje u najvećoj meri konzumiraju mladi, već jedan mnogo uticajniji fenomen. Tako, sve češće se može u naučnoj literaturi naći objašnjenje da su video-igre vid medijske prakse koji je nastao hibridizacijom audiovizuelnih medijskih formi i kulture igranja (Roig et al., 2009: 89). Iz ove promene u promatranju video-igara kao vrste novog medija pojavile su se i mnoge nove mogućnosti njihovog različitog tumačenja. Kompjuterske igre smatraju se od skora novom vrstom medija a njihovi sadržaji medijskim tekstovima koji nužno menjaju, kako navike sve većeg auditorijuma, tako i stare obrasce posmatranja medija (Dovy & Kennedy, 2006:84, Giddens & Kennedy, 2006). Sve češće se ispituju medijski efekti koje igre imaju na javnost (Lima, 2017), njihova moć da usmere stavove i pažnju prema određenim pojавama (Bigné, E et al., 2011), potrebe da se u obrazovanje mlađih novinara uvrsti razmatranje o njima kao vrsti novog medija (Milosavljević i Pavlović, 2020).

Ono što je zajedničko svim ovim pristupima jeste da se video-igre posmatraju kao medij i da je u analizama izraženo oslanjanje na fundamentalne teorije medija. Međutim, mnoge od njih nastale su mnogo pre nego što su se video-igre razvile i postale ono što su danas, te se ove teorije nisu

bavile njima, niti ih uvrstile u svoja razmatranja. Zbog toga je cilj ovog rada analiza načina na koji bi se video-igre mogle protumačiti i pozicionirati iz perspektive starijih, ali i danas važećih medijskih pristupa. Time bi se, sa jedne strane, produbilo i obogatilo razumevanje ovog rastućeg fenomena i njegov uticaj, a, sa druge strane, i sami pristupi i teorije medija još jednom bi revidirali svoje postulate i značaj kroz analizu ove vrste medija. Zarad što potpunije analize, odabrane su teorija medija Maršala Makluana, kao fundamentalna teorija na kojoj u velikoj meri i danas počiva izučavanje medija, Teorija koristi i zadovoljstva, nešto mlađa ali i veoma aktuelna teorija o razlozima i načinu konzumiranja medijskih sadržaja, i teorija Simulakruma i simulacije Žana Bodrijara, kao novija, postmoderna teorija velikog uticaja u kojoj jednu od glavnih uloga imaju mediji. Ovim bi trebalo da se obuhvate značajniji vremenski periodi, pristupi i stavovi, kako bi se video-igre što potpunije (retrogradno) pozicionirale u postojećoj medijskoj teoriji.

Video-igre i teorija opštila Maršala Mekluana

Jedan od nezaobilaznih i najznačajnijih mislilaca u teoriji medija svakako je Kanađanin Maršal Mekluan. On je značajno izmenio način na koji se posmatraju i analiziraju mediji i uspostavio neke inovativne i danas fundamentalne principe teorije medija. Neke od njegovih najpoznatijih ideja ukazuju na to da je medij sam po sebi poruka, a da je sadržaj od sekundarne važnosti, zatim, da se mediji mogu podeliti na tople i hladne, kao i da je svaki od njih predstavlja jedan produžetak određenog čovekovog čula (McLuhan, 1964). Ova viđenja objašnjena su, ispitivana i analizirana, što kroz njegova dela, što kroz dela mnogih teoretičara nakon njega, kada su u pitanju tradicionalni mediji. Međutim, kako tadašnje video-igre nisu ni nalikovale današnjim, kako estetski, tako i u odnosu na mogućnosti i kompleksnost koje poseduju, nisu bile zapažane kao relevantan medij. Zbog toga bi bilo korisno još jednom protumačiti tvrdnje ovog medijskog gurua i kroz njihove principe bliže odrediti video-igre u odnosu na aktuelnu poziciju i moć koju imaju, ali i utvrditi da li se mogu primeniti na ovaj novi medij.

Mekluan je igre u celini smatrao jednom vrstom popularne umetnosti koja, kao i tehnologija koja je okružuje, služe redukciji stresa u društvu, te čine jedan od glavnih pogona kulture. Takođe, igre definiše kao medij interpersonalne komunikacije i smatra ih produžetkom čovekove unutrašnjosti, čovekovog duha (McLuhan, 1964: 259-262). Međutim, igre o kojima on govori nisu digitalne, već pre svega društvene, sportske i političke, te se ovakva definicija ne može u potpunosti opisati potencijalno Mekluanovo viđenje modernih video-igara. Jedan od osnovnih razloga je što su današnje digitalne igre, kao tehnološka dostignuća, u bliskoj vezi sa

jednom drugom i mnogo važnijom idejom koju je uspostavio ovaj autor – idejom tehnološkog determinizma. Prema ovom tumačenju svaka nova tehnologija definiše poglede, stavove, kulturu ljudskog društva, te medij koji prenosi informacije postaje sam po sebi poruka, zbog uticaja koji ima na auditorijum, dok je sadržaj od sekundarnog značaja i deformiše se u zavisnosti od kanala kojim se prenosi (McLuhan, 1964: 9). Tako video-igre, koje sa razvojem tehnologije postaju globalni fenomen, utiču na javnost ne samo putem sadržaja koji plasiraju već, na prvom mestu, kroz pome-ne navika, načina funkcionalisanja institucija, aktivno uključivanje građana pri čitanju medijskog teksta, formiranje virtuelnog okruženja. Isti sadržaj plasiran na radiju ili televiziji, sa jedne, i u video-igramama, sa druge strane, može imati sasvim drugačije efekte i značenje.

Svaki medij svojom pojavom i razvojem, prema teoriji ovog autora, postaje produžetak ljudskih čula, jer omogućuje da se na specifičan način dosegnu sadržaji koji pre pojave tog medija nisu bili dostupni, bar ne na taj način i tom brzinom.

Elektronski mediji nisu proširili samo jedno čulo, kao što je točak bio produženje stopala, odeća produženje kože, fonetsko pismo produženje vida – već su pojačali i ekster-nizovali naš celokupni nervni sistem, preobražavajući na taj način sve aspekte našeg društvenog i psihičkog postojanja (Mekluan, 2012:30).

Dakle, dok su prvobitna opštita predstavlja pojedinačne fizičke produžetke eksterne prirode, elektronski medij su celokupni čovekov nervni sistem, u odnosu na vrstu elektronskog medija koji posreduje komunikaciji i sadržaju, u određenim aspektima produžili. Radio je primarno produžetak čula sluha, fotografija čula vida, a televizija čula dodira. Video-igre su, kao igre u celini, produžetak čovekovih motoričkih, intelektualnih i stvaralačkih sposobnosti. Međutim, s obzirom na to da su istovremeno i elektronski medij, one postaju i produžetak čovekovog nervnog sistema i njegova eksterna manifestacija. Tako, Timoti Vilson (Timothy Wilson) i Peter Zackariason (Peter Zackariasson) dolaze do zaključka da u virtuelnom svetu video-igara, prema Mekluanovim principima, dolazi do produžavanja celokupnog bića, dok sam virtualni svet postaju produžetak realnog (Wilson & Zackariasson, 2015:2). U tom svetu video-igra postaje meta medij, posrednik svega, okupirajući sva čula, od vizuelnog do čula dodira.

Jos jedan od bitnih parametara pri određenju video-igara kao medija, iz perspektive Maršala Mekluana, jeste njihovo uvrštavanje u podelu na „tople“ i „hladne“ medije, pri čemu se „vrućim“ medijem smatra onaj kod koga „ima malo učestvovanja ili dovršavanja uz pomoć publike, dok hladan medij ima visok stepen učešća“ (Mekluan, 2012:32). Hladan medij pruža

mali broj informacija te je učešće publike neophodno zarad razumevanja poruke, dok vrući medij emituje veliki broj informacija, pa je publika pasivnija. Međutim, na prvi pogled, video-igre su i medij koji zahteva angažovanost korisnika i medij koji je bogat informacijama. Ipak, osnovna karakteristika video-igara jeste da one zahtevaju igranje, to jest, učestovanje. Bez toga ne bi bilo moguće uočiti nikakav sadržaj i poruku. Takođe, prvobitne video-igre i igre slagalice (*puzzle*) danas sadrže samo mali broj informacija, te ovaj medij bez dileme treba svrstati u hladne, kako su to učinili naučnici sa Braun univeziteta u svojoj klasifikaciji.² Kada je reč o modernim igrama, koje postaju informativno slojevitije i bogatije, kao i onlajn igrama koje uključuju veliki broj ljudi u virtualne zajednice, većina autora koji se bave ovim problemom (Chee, 2012: 17; Wilson & Zackariasson, 2015: 3) saglasni su da ovaj medij postaje sve topliji, jer i sam Mekluan tvrdi da ovo stanje medija nije nepromenljivo. Kreiranje virtualnih zajedница i produžavanje čoveka, njegovih sposobnosti i svih njegovih čula u ovakvo okruženje, predstavlja obistinjenje još jedne misli Maršala Mekluana o svetu koji, posredstvom moćnih elektronskih medija, postaje globalno selo (McLuhan, 1964:106). Igrači doslovno postaju meštani virtualnih globalnih zajedница, u kojima je vreme protoka informacija svedeno na minimum i u kojima je komunikacija neposredna i slobodna.

Video-igre, kao hibrid tradicionalnih igara i elektronskih medija, u Mekluanovaj postavci medija mogle bi se odrediti kao katalizator stresa u društvu i jedan od glavnih pokretača kulture, koji svojim tehnološkim razvojem menjaju navike i načine na koje funkcionišu pojedinci i društvo u celini. One su prvobitno hladan medij, sa tendencijom „grejanja“, usled razvoja tehnologija i predstavljaju produžetak celokupnog bića čoveka, kreirajući i jednu vrstu produžetka realnog sveta koji postaje globalno selo.

Video-igre i teorija koristi i zadovoljstva

Teorija koristi i zadovoljstva formira se sedamdesetih godina dvadesetog veka kao odgovor na dotadašnje teorije o snazi i uticaju medija, a u okviru kojih se primaoci smatraju u većoj ili manjoj meri pasivnim, dok mediji imaju kontrolu nad njihovim stavovima i ukusima. Ova ideja stara je više od stotinu godina, ali je u sferi komunikacije i medija uvodi i postavlja njene temelje sociolog Elihu Kac (Elihu Katz). Prema njenim principima, korisnici stupaju u aktivni odnos sa medijima kako bi zadovoljili svoje potrebe. Mediji nemaju moć da u javno mnjenje implementiraju ideje i sadržaje koje se kose sa potrebama, željama i zadovoljstvima javnosti (Katz, Blumler & Gurevitch, 1974). S toga, mediji moraju da svoj stav prilagode interesima auditorijuma. Naravno, to ne isključuje mogućnost da oni stvore potrebu

2 Više na https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/dingwerk/1782.html (posećeno: 11. 04. 2018)

auditorijuma kako bi kasnije ponudili sadržaj koji zadovoljava te potrebe, a koji je u sladu sa interesima i agendom medija. Kac, Majkl Gurvič (Michael Gurevitch, 1973) i Hadasah Has (Hadassah Haas, 1973) ukazuju i na osnovne potrebe koje auditorijum ima i koje najviše teži da zadovolji:

- 1 kognitivne potrebe: potrebe za informisanjem, znanjem i razumevanjem;
- 2 afektivne potrebe: potrebe za estetikom, zadovoljstvom i emocijonalnim iskustvom;
- 3 integrativne potrebe: potrebe za kredibilitetom, sigurnošću, stabilnošću i statusom,
- 4 socijalizacijske potrebe: potrebe za kontaktom sa porodicom, prijateljima i svetom,
- 5 potrebe za bekstvom od sebe i svoje socijalne uloge i smanjenja tenzije (Katz, Gurvitch & Haas, 1973: 5).

Upravo ovakav pristup omogućava da se na najadekvatniji način objasni rast industrije video-igara i popularnost ovog novog medija. Na prvom mestu se ističe aktivnost u upotrebi ove vrste medija, koji se pojavljuje kao ključni uslov u teoriji koristi i zadovoljstva. Pored toga što su igrači aktivni u odabiru igara koje igraju, kao što su, prema ovoj teoriji, svi konzumenti medija aktivni pri selekciji željenog sadržaja kojem će se izložiti, aktivna uloga ne prelazi u pasivnu ni pri samoj upotrebi medija. Sloboda izbora u skladu sa potrebama je kod tradicionalnih medija ograničena na vrstu sadržaja, dok video-igre omogućavaju slobodu i zahtevaju aktivnu ulogu korisnika i tokom same reprodukcije sadržaja, to jest, čitanja medijskog teksta. Zbog toga se potrebe ispunjavaju na potpuniji način, te je i osećaj zadovoljstva veći. Ovo potkrepljuju i rezultati istraživanja rađenog u Velikoj Britaniji, koji ukazuju da deca do 16 godina u ovoj zemlji provode 3 sata dnevno na internetu igrajući igre, dok za televizijski program izdvajaju manje od 2 sata dnevno.³

Kada je reč o potrebama, važno je napomenuti i da one nisu kod svake osobe u jednakoj meri prisutne u svakom trenutku. Takođe, ne ispunjava ih svaki medij na isti način niti u jednakoj meri. Tradicionalni informativni mediji će uvek biti adekvatniji izvor, ako je reč o nezadovoljenoj potrebi za informisanjem, dok će se za video-igre pojedinac opredeliti najčešće kada želi da se zabavi. Isto je i sa različitim sadržajima na jednom mediju, jer postoji velika razlika u vrsti potreba koje zadovoljava informativna emisija naspram crtanog filma, ili riječi programa na televiziji. Džon Šeri sa svojim saradnicima (John Sherry et al., 2006) ukazuje na to da čak i pri konzumaciji istog sadržaja na istom mediju različiti pripadnici auditorijuma mogu zadovoljavati različite potrebe. On je ispitivao motivaciju

³ Više na: <http://www.bbc.com/news/education-35399658> (posećeno 12. 10. 2021.)

video-igrača da igraju određene igre i izdvojio šest najčešćih vrsta igrača u odnosu na razlog za igranje igara, to jest potrebe koje one zadovoljavaju (John Sherry et al., 2006: 217). Interesantno je da ova klasifikacija gotovo u potpunosti pokriva sve dimenzije potreba koje navode Kac i saradnici:

- 1 Osobe koje igraju zbog uzbudjenja – primarni razlog igranja je stimulisanje emocija usled brze akcije i visokog kvaliteta grafike. Komparacijom sa Kacovom podelom auditorijuma može se zaključiti da je ovde reč o ispunjenju afektivnih potreba.
- 2 Osobe koje igraju zbog izazova – ove osobe zadovoljstvo u igranju nalaze u osećaju uspeha i razvijanju veština pri igranju. U ovom slučaju reč je o zadovoljavanju kognitivnih potreba kroz razvijanje veština i sposobnosti.
- 3 Osobe koje igraju zbog takmičenja – slično prethodnom slučaju, igrači osećaju potrebu da ovladaju igrom, ali ne samo zbog toga već i zbog pobede i osećaja nadmoći nad drugim igračima. Ova grupa ljudi u igramama traži zadovoljenje integrativnih potreba, na prvom mestu potrebe za statusom i kredibilitetom.
- 4 Osobe koje igraju zbog razonode – video-igre smatraju sredstvom relaksacije, bekstvom od stresa i odmora, što je u Kacovoj podeli identično potrebi za smanjenjem tenzije, te bekstvom od sebe i svoje socijalne uloge.
- 5 Osobe koje igraju zbog iskustva – igraju igre kako bi iskusile i naučile stvari koje ne mogu u realnosti. I u ovom slučaju je reč o jednoj vrsti kognitivne potrebe.
- 6 Osobe koje igraju zbog socijalne interakcije – kroz čin igranja ostvaruju društvene kontakte i upoznaju prijatelje i na taj način ispunjavaju socijalizacijske potrebe.

Dakle, prema teoriji koristi i zadovoljstva, sve veća zainteresovanost javnosti za video-igre proizlazi iz činjenice da one pružaju korisnicima mogućnost za aktivnim učestvovanjem kako u selekciji igara, tako i u recepciji njihovih sadržaja. Istovremeno, one pomažu zadovoljenje navedenih potreba, te koriste svima, bez obzira na tip potrebe. Zbog toga postaju primamljivije od tradicionalnih medija, pogotovo mlađim uzrastima, i sve im uspešnije pariraju.

Video-igre i simulakrum Žana Bodrijara

Medijski uticaj video-igara na društvo može se posmatrati i kao deo šireg globalnog socijalnog fenomena, koji je francuski postmoderni teoretičar Žan Bodrijar (Jean Baudrillard) definisao pojmom „simulakrum“ (Bodrijar, 1991). Ovaj uticajni misilac ukazuje da u postmodernom društvu dolazi do postepenog odvajanja znaka od pojma koji označava, to jest, da

oznaka najpre postaje modelovana reprezentacija (naspram prezentacije) objekta, a zatim i gubi svaku vezu sa stvarnošću i postaje sopstveni simulakrum (Bodrijar, 1991: 9-10). Prema Bodrijaru, simulakrum je konstruisana stvarnost stvarnija od same stvarnosti (Bodrijar, 1991: 85). U ovom procesu važnu ulogu igraju mediji koji, simulirajući stvarnost koja postaje globalna tendencija i koja sve manje nalikuje realnom, stvaraju hiper-realnost, čiji su i sami deo. Posebnu pažnju u okviru svoje teorije Žan Bodrijar posvetio je analizi filma i televizije i njihove uloge u simulaciji stvarnosti i istorije, ali bi bilo značajno prikazati njegov stav o video-igramama kao i uočiti kako moderne igre kao mediji nastavljuju proces definisanja simulakruma.

Za Bodrijara elektronske igre predstavljaju vrstu lake droge koja omamljuje igrača i obuzima ga euforijom, ali ta atmosfera upošte nije drugaćija od one koja se stvara gledanjem televizije (Baudrillard, 2001: 159). Igrači su opijeni simulakrumom igre, ali za razliku od stvarnosti, u koju se veruje, oni su delimično svesni da igra nije realnost, kao što se i u simulaciju koja okružuje ljude istovremeno i veruje i ne veruje (Bodrijar, 1991: 85). Međutim, sam čin uranjanja (*immersion*) u sadržaj igre, ili bilo kojeg drugog medija, zamagljuje granice stvarnosti i simulacije, te se istina i realno gube. Uočavajući ovu paralelu, Stiven Or (Stephen Orr) napominje da Bodrijarova hiper-realnost uništava granice između fikcije i stvarnosti i da ovo u velikoj meri utiče na konzumente video-igara, koji neminovno, nakon više sati provedenih u virtualnoj stvarnosti deo nje unose u realnost, uništavajući je na taj način (Orr, 2006: 46). Ta realnost se pogotovo dezintegriše i u samim igračima i njihovim identitetima, daleko više nego putem bilo kog drugog medija jer, prema Bodrijaru, igre postaju krajnji način da se otarasimo samih sebe i svoje realno telo zamenimo hiper-realnim. Igrači u igru ulaze kao agenci stvarnog u nestvarnom, da bi brzo shvatili da su zapravo dvostruki agenti i da uvode simulakrum u stvarnost (Baudrillard prema Coulter, 2007). U ovakvoj dezorientišućoj mešavini stvarnosti i simulacije posredovane medijskim uticajem auditorijum postaje podložan svakakvim uticajima i manipulacijama, gubeći svest o istini i stvarnosti koja ga okružuje. Dakle, time što digitalne igre postaju globalno popularni medij, one počinju da funkcionišu prema istim principima kao i svi masmediji, poput televizije i filma, kada je u pitanju kreiranje simulacije. Simulirano okruženje najizraženije je u ovom mediju, naročito usled sve većih tehnoloških mogućnosti i stvaranja virtuelnih svetova kompjuterskih igara. One su deo realnosti, ali funkcionišu i afirmišu hiper-realnost mešajući stvarno i fiktivno, do trenutka dok fikcija ne postane dominantnija i stvarnija od stvarnosti, menjajući identitete, kako igrača, tako i celokupnog društva. Promena identiteta i percepcije sveta naročito je opasna za mlade naraštaje, a upravo su oni ti koji najviše igraju video-igre. Siti Murtiningsih (Murtiningsih, 2013), koji je sa svojim saradnicima istraživao ove probleme, zaključio je da video-igreutiču na način na koji deca vide svet, jer ga prezentuju kroz prizmu hiperrealnosti (Murtiningsih & Hum,

2013; Murtiningsih et al., 2014). Zbog toga, naglašava on, kako je važno da se ozbiljnije pristupi edukaciji omladine o video-igramama kao mediju, a ne samo kao formi zabave (Murtiningsih et al., 2014).

Priroda simulacije u video-igramama najuočljivija je u igrama koje se upravo definišu kao igre simulacije, a od kojih je najpopularnija – *Sims* (SIMS, Maxis). Igrači kroz ovu igru i njoj slične kreiraju svog avatara koji naseljava virtuelni svet koji nije kopija originalnog, već postoji sam za sebe. Avatari žive unutar tog simuliranog sveta i stupaju u kontakte i odnose sa drugim avatarima, rade, hrane se, dobijaju potomstvo i umiru. Ova igra u osnovi ilustruje jednu mikrohiper-realnost u kojoj igrači obitavaju, često u drugim vremenskim intervalima, i koji lako za njih može postati stvarnija i važnija od stvarnosti. To je naročito slučaj u masovnim onlajn igrama poput *Sveta Vorkrafta* (World of Warcraft, Blizzard, 2004) ili *Ratova Esnafa* (Gulid Wars, NCSOFT, 2005), u kojima veliki broj igrača provodi vreme u onlajn svetovima i koji, zbog narkotičke prirode o kojoj govori Bodrijar, često postaju zamena za stvarnost. Čak i kada su igrači potpuno svesni simulacije i nestvarnosti, video-igre imaju funkciju *simulacije treće vrste* (Bodrijar, 1991: 16), koju Bodrijar dodeljuje i Diznilendu, koji svojim postojanjem zapravo prikriva činjenicu da je stvarnost, u stvari, Diznilend:

Ne radi se više o nekoj lažnoj predstavi stvarnosti (ideologiji), radi se o prikrivanju da stvarno više nije stvarno, dakle, o spasavanju principa stvarnosti (Bodrijar, 1991: 16).

Posebno interesantne su igre u kojima avatar, kojeg igrači kontrolišu, sam ulazi u simulaciju određene vrste, poput *Ubica vere* (Assassin's Creed, Ubisoft, 2007-2017). U njima simulirani avatar ulazi i sam u simulaciju višeg reda i kreira svog avatara kojeg onda kontroliše igrač. Ovde se čak može govoriti o simulaciji četvrte vrste, koja ima za cilj da samu igru učini realnijom. Sa druge strane i ove, a i sve druge video-igre ne prestaju da, kroz svoju medijsku ulogu, kreiraju simulaciju prvog stepena i od realnog društva. U svim primerima uočljivo je da se kreatori *igraju* idejom o simulaciji i simulakru; međutim, i same ideje, pa i moguće kritike tog sveta postaju deo celokupne hiper-realnosti i asimiluju se u nju, ne menjajući njenu suštinu. Zbog toga je i sam Bodrijar izjavio da i film i digitalna igra *Matriks*, koji su inspirisani njegovim idejama, jesu proizvodi simulakruma i nikada neće uspeti da ga objasne baš zato jer ih on nadilazi i kontroliše (Baudrillard, 2004).

Bodrijarov pristup je krajnje pesimistički i kritički prema medijima i njihovoj ulozi u društvu. Međutim, zato je potreban i pogodan da ukaže na potencijalne negativne efekte moći medija. Analizom video-igara kroz prizmu Bodrijarovog stava zaključuje se ne samo da su video-igre aktivni član novih medijskih sistema, već i da poseduju moć da stvore društvo simu-

lakruma i hiper-realnosti i to brže i temeljnije nego pojedini tradicionalni mediji. Upravo te indikacije upozoravaju da se video-igramama mora pristupiti ozbiljnije, pogotovo pri obrazovanju mladih, ali i u obrazovanju starijih.

Zaključna razmatranja

Kroz tri analizirana pristupa moguće je zaključiti da video-igre u velikoj meri podležu tumačenjima i analizi iz perspektive različitih teorija medija. Razmatranje o njima kao o vrsti medija veoma je interesantno, jer se proširuje opseg razumevanja ovog fenomena i obogaćuje njegovu suštinsku novim dimenzijama. Govoriti o video-igramama kao o hladom opštlu sa tendencijom zagrevanja ili simulakrumu treće i četvrte vrste, može otvoriti nove pravce tumačenja virtualnih svetova igre, ali i upozoriti na to da se one ne smeju prevideti ili marginalizovati u modernoj nauci, jer je njihova moć, značaj i uticaj daleko veći nego što se to mnogima čini.

Tokom analize uočeno je da je video-igre mnogo lakše „uklopiti“ u novije teorije, nego što je to slučaj sa onim starijim. Ovo se može dvojako tumačiti. Ili video-igre nisu dovoljno kompatibilne sa starim fundamentalnim teorijama medija, čemu može biti uzrok činjenica da ih nije moguće posmatrati kao medij, ili su one toliko izmenile i menjaju medijsku praksu da dovode do toga da neke od najznačajnijih teorija moraju biti korigovane i aktuelizovane. S obzirom na značaj i moć koje imaju u modernom društvu, utisak je da je pre reč o drugoj mogućnosti.

Zbog toga, ovaj tekst može poslužiti kao polazna osnova za potpuniju integraciju video-igara u medijski sistem i teoriju, čime bi se značajno umanjilo nerazumevanje i laičko tumačenje fenomena digitalnih igara. Naravno, to bi zahtevalo mnogo potpuniju i svestraniju analizu i tumačenje iz perspektiva mnogih medijskih teorija koje su ovde izostale ili su pomenute u nedovoljnoj meri. Ova analiza samo je deo tog zadatka, koji je veoma značajan iz dva razloga. Prvi je taj što se bez aktualizacije i revidiranja važnih teorija u novim uslovima dolazi u situaciju da te teorije vremenom sve više gube na vrednosti u izmenjenom okruženju. Drugi je taj što bi novi medijski fenomeni poput video-igara ostali bez adekvatnog temelja, teorijske osnove i tumačenja, što bi dovelo do opasnosti od nepoznavanja važnih novih oblika komunikacije, kao i veće opasnosti od zloupotrebe njihovog sve značajnjeg uticaja.

Literatura

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies – year one. In: *Game Studies – international journal of computer game research*, 1 (1), URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Baudrillard, J. (2001). *Impossible exchange*. New York: Verso.
- Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: IP Svetovi.
- Chee, F. (2012). *Online games as a medium of cultural communication: An ethnographic study of socio-technical transformation*. Burnaby: Simon Fraser University.
- Coulter, G. (2007). Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming. In: *Games and Culture*, 2(4), pp. 358–365. <https://doi.org/10.1177/1555412007309530>
- Dovy, J., Kennedy, H. (2006). *Game cultures: computer games as new media*, UK: Open University Press.
- Giddins, S., Kennedy, H. (2006). *Digital games as new media*, In: Joanna, B., Rutter, J., (eds.) *Understanding Digital Games*, London: Sage, URL: <http://sk.sagepub.com/books/understanding-digital-games/n8.xml>
- Katz, E., Blumler, J. G., Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual, In: J. G. Blumler, E. Katz (eds.) *The Uses of Mass Communication: Current Perspectives on Gratifications Research*, London: Sage. pp. 19-32.
- Katz, E., Gurevitch, M., Haas, H. (1973). On the Use of the Mass Media for Important Things, In: *American Sociological Review*, 38 (2), pp. 164-181.
- Bigné, E., Küster, I., Hernández, A., Sue-manotham, T., & Vila, N. (2011). Product Placement in Video Games as a Marketing Strategy: An Attempt to Analysis in Disney Company. *Advances in Advertising Research* (Vol. 2), pp. 3–20. https://doi.org/10.1007/978-3-8349-6854-8_1
- Lima, L. (2017). *Videogames as a Political Medium: The Case of Mass Effect and the Gendered Gaming Scene of Dissensus*. Cambridge: The MIT Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2009). *New Media: a critical introduction*, New York: Routledge.
- McLuhan M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. London and New York
- Mekluan, M. (2012). *Elektronski mediji i kraj kulture pismenosti*. Lozница: Karpov.
- Milosavljević, Ilija., & Pavlović, Dragana. (2020). Video games as a new media-presence in higher education of journalists in Serbia. *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* 9, Novi Sad: Filozofski fakultet.
- Murtiningsih, S. (2013). Problem pendidikan video games dalam perspektif teori simulacra Jean Baudrillard. In: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 19. URL: https://www.researchgate.net/publication/307805197_PROBLEM_PENDIDIKAN_VIDEO_GAMES_DALAM_PERSPEKTIF_TEORI_SIMULACRA_JEAN_BAUDRILLARD
- Murtiningsih, S., Siswanto, Syamsuddin, M. (2014). The video games in the perspective of Jean Baudrillard's theory of simulacra and its contribution to education in Indonesia, In: *Yogyakarta: fakultas filsafat UGM*, URL: http://opac.lib.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&bu-ku_id=1057672&obyek_id=4
- Orr, S. (2006). Beyond Content: The Emergence of Video Games and their Diverse Effects on Legal Normativity As Seen Through the Lens of Jean Baudrillard, In: *Canadian Journal of Law and Technology*, pp. 39–52. URL: <https://ojs.library.dal.ca/CJLT/article/download/6065/5390>

Rykała, Piotr. (2020). The growth of the gaming industry in the context of creative industries. In: *Biblioteka Regionalisty 20*. pp. 124-136. DOI:10.15611/br. 2020. 1. 10.

Sherry, J, Greenberg, B, Lucas, K, Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 8, pp. 213-224.

Wilson, T, Zackariasson, P. (2015). Marshall McLuhan, Video Games and the Secret Life of Walter Mitty. *Northeastern Association of Business, Economics and Technology*

Roig, Antoni & San Cornelio, Gemma & Ardevol, Elisenda & Pau, Alsina & Pagés, Ruth. (2009). Videogame as Media Practice An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 15. pp. 89-103. 10.1177/1354856508097019.



Ludonarativna disonanca: teorija, poetika i stvaralački izazovi

Ludonarrative Dissonance:
Theory, Poetics And
Creative Challenges

Miloš Jocić

Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
milosjhjocic@ff.uns.ac.rs

UDC 795:004.96

Apstrakt

Ludonarativna disonanca (eng. *ludonarrative dissonance*) je pojam koji je relativno skoro počeo da se koristi kao oznaka za disharmoniju između priovednog okvira igre i njene igrivosti. Ovaj se koncept stoga u savremenoj videoigračkoj kritici ističe kao isključivo negativna osobenost dela, odnosno kao sušta suprotnost ideji „imerzivnosti”, to jest sinergičnom prožimanju igrivosti i narativnog konteksta video-igre.

U tradiciji književne umetnosti i književno-stvaralačke teorije, međutim, pojam „disonance” nema isključivo negativnu konotaciju. Od baroknih teorija o akuteci, končetu i ingenioznim metaforama pa do novovekovnih istraživanja moderne i ekspresionističke književnosti, ideja o svesnoj disharmoničnosti i proračunatoj opskurnosti između forme i sadržaja književnog dela – dakle, ideje slične videoigračkoj „ludonarativnoj disonanci” – zaokupljale su kritičarsku i stvaralačku misao.

U ovom radu ćemo, oslanjajući se na relevantne tekstove iz ludonarativne teorije, pružiti pregled dosadašnjih određenja pojma „ludonarativne disonance”. Potom ćemo, kroz komparativnu analizu sa srodnim pojmovima iz šire umetničke prakse i teorije, pokušati da opravdamo stanovište da „ludonarativna disonanca” može, u medijumu video-igara, biti legitiman umetnički postupak, a ne samo nepoželjna greška u dizajnu.

Ključne reči: ludonarativna disonanca, teorija video-igara, akuteca, disonanca, končeto, Dark Souls, Binding of Isaac

Abstract

Ludonarrative dissonance (LND) is a relatively new term in video game theory and criticism which describes an inadvertent disharmony between the game's narrative framework and its gameplay. In contemporary criticism, LND is thus mostly perceived as a gaping design flaw that deconstructs the game's "immersion", i.e. the synergy between the gameplay and the narrative. However, literary tradition, theory, and practice do not recognise the idea of dissonance only as an inherently negative aspect of the work's form. The idea of deliberate disharmony and calculated obscurity between the form and content of a literary work—hence, the ideas similar to the "ludonarrative dissonance" in video games, has been part of literary theoretical and creative thought ever since the Baroque theories of acutezza, concetto, and ingenious metaphors all through to the 20th-century observations of modernist and expressionist literary art. In this paper, we will give an overview of how the notion LND has been determined in relevant texts in the field of ludonarrative theory. Furthermore, by the means of comparative analysis of similar notions from a wider artistic practice and theory, we will attempt to justify the standpoint that LND can be a legitimate artistic procedure—in the video game medium—and not merely an undesirable glitch in design.

Keywords: ludonarrative dissonance, ludonarrative theory, video game theory, dissonance, acutezza

Nesklad ne bi trebalo da postoji

„Ludonarativna disonanca“ (eng. *ludonarrative dissonance*) pojam je koji označava, što se na osnovu samog naziva može zaključiti, neuklapanje između ludičkog (igrivost, gameplay) i pripovednog aspekta igre; u pitanju je oznaka kontradiktornog odnosa koji može postojati između sveta ili teme video-igre i njenog „jezika“, odnosno gejmploj mehanike. Kao i u slučaju svakog novog pojma u bilo kojoj oblasti nauke, isti se izazovi pojavljiju i u vezi sa upotreborom pojma „ludonarativna disonanca“ u l/n teoriji. Da li je termin potpuno tačan? Da li je *pretenciozan*?¹ Na koji se tačno način upotrebljava u kritičkim i teorijskim tekstovima?

Za sada je upotreba ovog pojma u kritici jednosmerna. Ludonarativna disonanca se, u kritičkom vrednovanju igara, mahom smatra univerzalnom greškom koja svedoči o manjkavosti u tehničkoj izvedbi, igrivosti ili formulisanju pripovednog sloja; manjkavosti koja, napisletku, igranje čini neudobnim, neimerzivnim ili prosto nemogućim. Kovanica *ludonarativna disonanca* prvi put se pojavila u članku „Ludonarrative Dissonance in Bioshock“ Klinga Hokinga (Clint Hocking), dizajnera nivoa, dizajnera igre, scenariste i kreativnog direktora uglavnom Ubisoftovih projekata, koji je između ostalog pružio značajan doprinos prvim igrama serijala *Splinter Cell*. U svom kritičko-teorijskom tekstu – Hoking eksplisitno naglašava prirodu svog teksta kao „kritike“ u teorijskom smislu, a ne „kritike“ u značenju novinarskog prikaza; „kritike“, dakle, u smislu kritičke egzaminacije dela, a ne „kritike“ kao ocenjivanja dela u svrhu obrazovanja igrača-potrošača – Hoking, dakle, izriče zamerku koja nije makar kakav prigovor, već upućivanje na temeljnu manu igre koja uništava uživanje i imerziju: „*Bioshock* pati od snažne disonance između onoga šta je do igre a šta do priča“ (Hocking, 2007).

Ova Hokingova zamerka tiče se, preciznije, načina na koji je premlađeni „objektivizam“ tretirana u pomenutoj igri. Objektivizam je predloženi filozofski sistem američke spisateljice spekulativne fikcije, Ejn Rend (Ayn

1 Erik Sven (Eric Swain), „In Defense of Ludonarrative Dissonance“: „First I want to address the common criticism that the word is pretentious“ (Swain, 2012). Slična pitanja o „pretencioznosti“ određenih ludonarativnih izraza odraz su trenutne mladosti i stoga prevelike otvorenosti videoigračkih studija, polja u kojem neformalni i nerecenzirani blogovi, uz sve češće i brojnije naučne publikacije i zbornike, i dalje predstavljaju neka od čornih mesta ludonarativne kritike i teorije. Imajmo u vidu da se, na primer, naratološkim terminima, novim i starim, preispituje metodološka primena, ocenjuje preciznost ili kritikuje proizvoljnost određenja – ali nikada se u pitanje ne dovodi njihovo „pretenciozno“ zvučanje. Podrazumeva se da je naučni jezik, zbog veće potrebe za jasnoćom izraza i naučnom komunikativnošću, rogobatniji odnosu na svakodnevni, kolokvijalni ili žargonski jezik.

Rand), kojim se na polju etike zagovara iznimni individualizam, samosvojnost i samodovoljnost. Ukratko, u pitanju je moralno opravdana sebičnost (vidi Ayn Rand, *The Virtue of Selfishness*, 1964). Ta je etička ideja ostvarena, na samom početku igre, „ludičkim ugovorom“ (Hocking, 2007) između igre i igrača: kao i u svakoj drugoj igri, igrač je i ovde ponajpre okrenut sebi, odnosno svom zdravlju i negovanju, te unapređenju sopstvenih veština, i tokom igre će uraditi sve kako bi uvećao sopstvenu korist (koristiće pakete prve pomoći, unapređivaće svoje veštine, trudiće se da bude što manje povređen i da istovremeno naneše što više štete neprijateljima). Međutim, igrač je prinuđen da se u jednom trenutku pridruži pobunjenicima distopijskog grada po imenu Rapture (eng. „Zanos“).

U tom trenutku nastaje, prema Hokingu, ludonarativna disonanca. Kako igrač može biti sledbenik visokoindividualističkog rendovskog objektivizma ako mu igra ne nudi drugačiji izbor osim da prati naređenja treće strane? Šta ako igrač ne želi da se pridruži Atlasu? Šta ako želi da se bori protiv njega i njegovih revolucionara?

Hokingovo objašnjenje ludonarativne disonance je relativno složeno budući da se i sam *Bioshock* dotiče kompleksnih političkih i filozofskih tema. LND, međutim, lako možemo uočiti kao bilo kakvu vrstu tematsko-mehaničkog nesaglasja u video-igri. U eseju „Ludonarrative Dissonance: The Roadblock to Realism“, Bret Makedonski (Brett Makedonski) pronalazi ludonarativnu disonancu u igri *Max Payne 3*: naslovni junak, koji se u igri nalazi u skoro katatoničnoj depresiji, i koji u skoro svakoj sceni „eksira viski i piće lekove protiv bolova kao bombone“ (Makedonski, 2012), tokom samog igranja poseduje izvanredne sposobnosti kretanja, skakanja i pučanja, umesto da, kao jedva operativan zavisnik, ima problema i sa običnim hodanjem. Ovakvu diskrepanciju Makedonski naziva još i „jazom u logici“ (eng. *gap in logic*; Isto). Miodrag Kuzmanović, u prikazu igre *Darksiders 2*, ludonarativnu disonancu pronalazi u istovetnom logičkom jazu između implicitnih i, sa druge strane, očevidnih sposobnosti glavnog lika, snagtorske i visoko stilizovane, akcione verzije Smrti, jednog od biblijskih Jahača Apokalipse:

Smrt, kao jahač Apokalipse, ne bi trebalo da ima problema da preskoči zid koji mu dolazi do nosa, ili da ga mogu zau staviti zakatančena vrata i drugi fragmenti geometrije nivoa
(Kuzmanović, 2012).

U svim navedenim primerima uočava se identična pojava: disonanca, odnosno nesklad, između onoga što nam igra govori i načina na koji je igramo; „jaz u logici“ između onoga kako igra predstavlja svoj svet, i našeg dodira sa tim svetom putem igrivosti. *Bioshock* nam, između ostalog, nudi moralni izbor između „žetve“ (eng. *harvesting*), zapravo eliminacije,

Malih Sestara (radi njihovih zaliha vredne pseudomagijiske supstance po imenu ADAM), ili poštede njihovih života; ali nemamo izbor da odbijemo Atlasa. Maks Pejn je u trećem delu istoimenog akcionog *noire* serijala predstavljen kao istrošen čovek ruiniran uspomenama, depresijom i zavisnošću, ali se i daje giba kao superjunak čim se ekspozicione animacije završe. Uprkos tome što u *Darksiders 2* preuzimamo ulogu jednog od najmoćnijih ratnika u vaseljeni, borbene veštine Smrti ostaju nemoće pred zaključanim drvenim vratima. Takva vrsta nesklada između igrivosti i tematsko-pripovednog okvira igre smatra se u kritici često ogromnom, zapravo ključnom nedostatnošću igre.

Opravdanje disonance: primeri iz klasične teorijske misli

Razlog za takvo kritičko vrednovanje ludonarativne disonance je očigledan. Tradicionalna, ili bolje reći klasična načela umetnosti vode se formalnim principima koji iznad svega vrednuju: skladnost, harmoniju i jedinstveno, organsko uklapanje svih sastavnih delova. To su ujedno i klasična načela lepote kao estetske kategorije. Lepo je ono što je prirodno povezano, u skladnoj celini i harmoničnoj prožetosti. Ono što je neskladno, gde delovi „neprirodno“ odskaču, ružno je.

Isto važi i za najstarija evropskoj misli poznata načela o narativnoj umetnosti. Gledište o odmerenosti i jedinstvu središnja je ideja prvog književno-teorijskog spisa u evropskoj umetnosti (ne računajući pojedine Platoneve dijaloge o prirodi jezika, nadahnuća i mimesiza poput *Kratila*, *Ijona* i *Sofista*), Aristotelovog traktata O pesničkoj umetnosti. U Aristotelovom tekstu nailazimo na nekoliko poziva za odmerenošću nasuprot preterivanjem:

Ono što je lepo, bilo to živo biće, bilo svaka stvar koja je sa-stavljenia iz pojedinih delova, treba [...] da ima delove dobro poređane (Аристотел, 1982: Glava VII, strana 1450b).

[U tragediji] pojedini delovi događaja treba da budu tako povezani da se celina, ako se ma koji deo premeče ili oduzuma, odmah remeti i rastura. Jer nešto to se može dodati ili ne dodati, a da se ne oseti razlika, to više nije bidan deo celine (VIII, 1451a).

[Pesnička] Dikcija opstaje uzvišena [...] kada se služi neobičnim izrazima [...]. Ali, ako bi ko uneo u dikciju sve neobične izraze zajedno, to bi bila ili zagonetka ili varvarizam [...]. Zato je potrebno da se ti oblici nekako združe [...] da se uzimaju sa merom (XXII, 1458a–1458b).

I tako dalje. O skladnosti kao temeljитom načelu književne i umetničke lepote pisao je i Horacije u svojoj *Poslanici Pizonima* (*Epistola ad Pisones/Ars poetica*; 19 p. n. e.). Na više mesta Horacije ističe da se ideal umetničke lepote nalazi u uređenosti, preciznosti i celovitosti književnog dela. Nasuprot tome, kao primeri neuspešnih umetničkih dela navode se forme groteskne i nepravilno skrojene:

*Ljudsku glavu da nešto sa konjskim sastavi vratom
slikar, pa u dove razne nakalemi, pa još na sve to
šareno perje da doda, il' nakazno da se od kuka
izmetne gadno u ribu lepotica prava do struka –
da l' biste, gledajuć sve to, vi smeh savladali, ljudi?
Verujte meni, Pizoni, da potpuno slična bi bila
slici ovakvoj i knjiga, gde kao u snu bolesnika
zbrkane predstave niču, da niti glava, nit' rep tu
jednom odgovara telu* (Хорације, 1972: stihови 1–9).

...

Ma šta da ispadne najzad, nek dosledna bar je celina (23).

...

*Ko što pred prijatne gozbe i muzika uši što para, [...] vre-
đa goste [...] „Ut gratas inter mensas symphonia discors“...;*
376–7).

Horacije takvo neuspešno, loše književno delo poredi sa slikom nadrealnog, frankenštajnovskog stvorenja, sa „snom bolesnika“, kao i sa „muzikom što uši para“. Poslednji izraz će možda biti jasniji na latinskom izvorniku: *symphonia discors*, u značenju „rastrojena simfonija“, „neskladna simfonija“ ili „disonantna harmonija“. Loše je književno delo za Horaciju – sada se približavamo pogrdnom vrednovanju disonance – jedna rastrojena buka, kakofonija nabacanih nota.

Principi umetnosti naravno nisu zauvek ostali isti. Disonanca, nepravilnost, fragmentarnost i t. sl. vremenom su se u umetničkom stvaralaštvu odomaćili i u praksi potvrđili kao plodotvorni stvaralački postupci. Nama, čitaocima i igračima XXI veka, Horacijev genijalno delo, čije su pretpostavke čitav milenijum bila osnova svake evropske normativne poetike, danas zvuči u citiranim opaskama beznadežno arhaično. Ljudska glava sa konjskim vratom, nakalemnjem udovima, šarenim perjem i telom ribe može uživaocima određenog ukusa izgledati vizuelno upečatljivo, primamljivo nadrealno i u privlačnom smislu „groteskno“. Takva slika u krajnjem slučaju može izgledati neobično, ali ne bismo je po automatizmu od-

bacili kao slabo delo. Stvaraoci poput Lotreamona, Vladislava Petkovića Disa, Franca Kafke, Momčila Nastasijevića ili Miodraga Bulatovića svoj su stvaralački kredo i izgradili na poetici „bolesničkog sna“. Premisa „muzika što para uši“, naposletku, doslovno je ostvarena ne samo modernijim inovacijama u minimalističkoj i postminimalističkoj kompoziciji, dadaističkim *noise* eksperimentima i delima ekstremnog metala, već, još od IX veka, i u pojavi polifone muzike – fenomena nepoznatog Antici, gde se muzička lepota ostvarivala kombinovanjem međusobno disonantnih elemenata.

U baroknoj teorijskoj misli, Horacijevo načelo *symphonia discors*, ili alternativno *concordia discors* (srp. „rastrojeno saglasje“), nije bilo automatski znak lošeg dela. Štavše, ova je maksima predstavljala ideju da se u prividnom neredu međusobno suprostavljenih elemenata može uspostaviti nekakvo kreativno saglasje. Takva *ars combinatoria*, „umeće kombinovanja“, postala je čak jedan od plodnijih nazora manirističke umetnosti:

*Sve se može pre-obratiti [sic], izmijeniti u svoju suprotnost.
Od umijeća kombiniranja kao sredstva spoznaje racionalnih veza nastaje sredstvo tvorbe iracionalnih odnosa* (Hocke, 1984: 53).

Imajmo u vidu, kada zalazimo u polje barokne poetike, da se različiti postupci koji se često smatraju osobenim za modernu umetnost – nejasnoća, necelovitost, šok vrednost, estetika ružnog – prvi put u umetničkoj teoriji i praksi artikulišu u baroknoj umetnosti. Neki su barokni umetnici, dakle, težili razbijanju celovitosti i spajanju protivnih elemenata po nekakvom skrivenom, tajnovitom zajedničkom svojstvu koje se otkrivalo samo tvorcu-umetniku, a potom, kroz delo, i čitaocu. U delima teoretičara Baltazara Grasijana (Baltasar Gracián) i Emanuela Tezaura (Emanuele Tesauro) formulisani su pojmovi koji pobliže definišu takav način stvaranja: „akuteca“ (*acutezza*) i „končeto“ (*concreto*).

Baltazar Grasijan osnovno načelo vrhunske umetnosti pronalazi u akuteci, odnosno „oštoumlju“ ili „lucidnosti“: drugim rečima, neočekivanom povezivanju. Izuzetna pesnička, slikarska, muzička itd. dela su, prema Grasijanu, ona koja prave „oštoumne“ spojeve elemenata koji na prvi pogled deluju disonantni ili suprotstavljeni, ali koji se ipak spajaju u jednoj ingenioznoj kompoziciji. Prema Grasijanu, izvrstan primer akutece je baš Horacijeva groteskna slika sa početka *Ars poeticae*, u kojoj pesnik poredi „izmišljeno, ni sa čim uporedivo čudovište“ („um monstro de impropiiedades“; Gracián, 1669: 58, poglavje IX) sa stvarim umetnicima, piscima i slikarima.

Ključ akutece je, dakle, otkrivanje skrivenog zajedničkog svojstva, neuhvatljivog ali vidljivog u darovitom naumu pesnika, koji tu tajanstvenu nit lucidnom intervencijom čini vidljivom na planu simbola, alegorije ili teme.

Ovo je određenje značajno: u tome je razlika između umetnički svesne disonance i običnog loše skrojenog dela. Nesklad koji ima neku artističku poenu oblikovan je kao svesna namera svog tvorca. Sa druge strane, nesvesna zanatska nesavršenstva znak su nepažnje ili prosto lošeg umetnika.

Concetto, u istom pravcu, označava harmoničnu korelaciju između smislaono, tematski, formalno ili idejno udaljenih pojmove, koji bivaju spojeni stvaralačkom idejom umetnika. Emanuele Tezauro odlazi korak dalje: za njega je takva sposobnost končetističke „kreativne disonance“ znak božanskog dara i promisli. U svome spisu o korisnosti metafore kao retorskog i umetničkog postupka (govorimo o poglavlju unutar njegove studije *Aristotelov durbin*), Tezauro oštroumno spaja teologiju i književnu stilistiku tvrdeći da je Bog zapravo „končetuzni“ stvaralač, a da je svet njegova akuteca: metafizička poema, lucidna tvorevina. Stoga samo najveći među umetnicima imaju podjednakog dara da od nečega što – na prvi pogled barem – izgleda besmisleno, neskladno, rušiteljsko i necelovito naprave, veštim upućivanjem na neobična saglasja, remek-delo (Tesauro, 1669: poglavlje III).

Ovakva stanovišta o kreativnoj upotrebi disonantnosti u umetnosti postale su jedna od glavnih osobenosti moderne književnosti. Hugo Fridrih (Hugo Friedrich) naglašava da je ideja moderne poezije njeno postojanje u neodređenosti, nerazumljivosti i enigmatičnosti, odnosno disonanci:

Evropska lirika 20. veka govori u zagonetkama i enigma-ma. [...] Enigmatičnost te lirike čitaoca u podjednakoj meri fascinira i zbumjuje. Taj spoj nerazumljivosti i fascinantnosti mogli bismo da nazovemo disonancom. [...]

Moderna pesma uvodi u nepoznato, otuđuje, deformiše. Pesma ne želi više da bude merena onim što se obično naziva „stvarnost“. [...] Moderna pesma izbegava neposrednu komunikativnost (Фридрих, 2003: 13–15).

Majstorska ideja modernog književnog stvaralaštva leži u svesnom obrtanju konvencija klasične „lepote“, „smisla“ i „sklada“. U pitanju je, moramo napomenuti, ipak nešto drugačiji pristup u odnosu na baroknu umetnost. Končetuzni manirista bio je neko sa uvidom u skrivenu prirodu božanskog poretka. Moderni umetnici pak takav sklad ne vide; oni pišu raspadnutu i hermetična dela jer za njih svet jeste raspadnut, nerazumljiv i anksiozan.

Smisao, međutim, ostaje isti. Postupci ruženja i disonantnosti su, u poslednjih nekoliko vekova evropske umetnosti, validna umetnička sredstva

za ispitivanje dubljih poruka i značenja o pojedincu, društvu, mislima, svetu, osećanjima, kulturi i civilizaciji – onih poruka i značenja koja se ne bi mogla iskazati klasičnom harmoničnošću ili skladnošću.

Disonanca u akciji: slučaji kreativne primene ludonarativne disonance u savremenim naslovima

Ludonarativna disonanca se, međutim, i dalje početkom XXI veka većinom ističe kao greška u dizajnu igre. Disonantanata igra je „muzika koja para uši“: delo koje odaje utisak nedovršenosti, logičkih jazova, loših stvaralačkih odluka ili neautentičnosti.

Kao i Horacijev, i ovaj stav je, iz ugla gledanja savremene umetnosti, načelno pogrešan, i oslikava „mimetičku naivnost“ (Weinstein, 2021) video-igara kao medijuma. Takvo je gledište ne samo pogrešno u teorijsko-kritičkom pogledu, već i ograničavajuće u stvaralačkom smislu. Svesno oblikovana umetnika disonanca je već više od pola milenijuma legitimizovana u evropskoj teoriji i umetničkoj praksi. Zamisao o disonantnosti kao alternativnom stvaralačkom pristupu pripisuje se, istina, „alternativnim“ stilskim formacijama (barok, avangarda, ekspresionizam, postmodernizam), čija su dela nepristupačnija čitalačkom glavnom toku, a poetika disonance povezuje se sa većini umetničke publike opskurnim idejama o *ars combinatorii* ili *concordii discors*. Postoje, ipak, već sada kritički i igracički prihvачene video-igre koje i te kako iskoriščavaju stvaralačke potencijale ludonarativne disonance, iako njihovo vešta primena principa disonantnosti nije uhvaćena na budnim radarima ludonarativne kritike i teorije.

Navećemo ovom prilikom dva primera iz prethodne decenije: *Dark Souls* studija FromSoftware i *Binding of Isaac* (mislimo ovde na sve varijante, dodatke i izdanja igre: osnovno, *Rebirth*, *Afterbirth*, *Afterbirth+* i *Repentance*) Edmunda Mekmilena (Edmund McMillen) i Florijana Himsla (Florian Himsl).

Dark Souls (2011) je po izlasku izazvao toliko pozitivnu reakciju kod publike i igraca da su panegirici o ovom naslovu neretko prelazili u vrstu samoprodije. Očigledne tehničke manjkavosti igre su tako na ličnim blogovima, forumima i ostalim platformama onlajn narodne kulture tumačene kao genijalne promisli njenih tvoraca. Grafički glichevi, bagovi u regdol mehanići i nestalan broj slika u sekundi bili su interpretirani, nešto u šali a nešto u zbilji, kao verodostojno dočaravanje entropičnog sveta *Dark Soulsa* u kojem je i sama stvarnost prolazila kroz neku vrstu metafizičkog raspadanja. Kada kao igraci uđemo u Blighttown i frejm-rejt opadne na jednocifrene brojke to, dakle, nije zbog toga što endžin igre ne uspeva da se izbori sa zahtevnim vertikalnim dizajnom nivoa i mnoštvom izvora svetlosti, već je

u pitanju lucidno dočaravanje anksioze glavnog junaka pri istraživanju ove klaustrofobične, sablasne, lavigintske, zlokobne lokacije.

Ovakva tumačenja, naravno, zvuče kao vic. Sa druge strane, ona kao da su prepisana iz barokne umetničke teorije. U očiglednim tehničkim ne-savršenostima igre određeni igrači su prepoznivali akutecu, odnosno „oštromlje“ dizajnera igre da na ingeniozan način ostvare vezu između igrača i sveta koji istražuje. Tehnički nedostaci *Dark Soulsa* nisu bili tehnički nedostaci, već svesno upotrebljeni elementi koji su dočaravali jezovitu atmosferu izgubljenog kraljevstva. U svakoj bi drugoj igri komentari izrečeni u pravcu *Dark Souls-a* bili svedočanstva o lošem dizajnu. Ali, budući da *Dark Souls* tematski počiva na motivima iskvarenosti i mističke destrukcije, postoji tajnovita veza, *concordia discors*, između glica i srednjih tema ove mračnofantazijske igre, zbog čega su neki igrači njeno grafičko rastrojstvo tumačili kao nešto što je zapravo doprinelo njihovom uživanju u igri.

Drugi primer kreativno upotrebljene ludonarativne disonance koji navodimo je *Binding of Isaac* (2011). U samoj je srži umetničkog postupka ove igre disonantnost: disonantnost u priči, disonantnost u grafičkoj izvedbi, i na kraju, uokviravajući sve: disonantnost ludonarativna. Pripovest o dečaku Isaku igraču je predstavljena u vidu jednostavnih animacija u stilu dečijih crteža i stripova. Međutim, Isakova priča je sve samo ne humoristična i dečija: ona govori o fizičkom i psihičkom zlostavljanju, vršnjačkom i porodičnom nasilju, mentalnoj bolesti i, kako je sam autor, Edmund McMillen, isticao (vid. dokumentarac *Indie Game: The Movie*, 2012), glavnoj temi igre – religioznom fanatizmu. Prema svojoj igrivosti, *Binding of Isaac* nalikuje kežual igrama usled svojih bazičnih kontrola, nezahtevne grafike *Adobe Flash* endžina i činjenici da zbog roguelite igračkog toka (*game flow*), pojedinačne igračke sesije ne traju, u proseku, duže od desetak minuta. No, uprkos izgledu i naizgled nezamršenoj mehanici, *Binding of Isaac* poseduje izuzetno složen tematski sadržaj, koji pored već pomenu-tih elemenata sadrži i reference u pravcu starozavjetne simbolike (u naslovu je očigledna, a određenim narativnim tokovima produbljena aluzija na „Žrtvovanje Isaka“, epizodu iz 22. glave Prve knjige Mojsijeve), okultizma i ezoterije. Kompleksnost igre, pritom, raste sa postepenim otključava-njem novih predmeta (kojih u trenutnoj inačici igre ima preko 500), likova i lokacija, što produžava ne samo vreme za kompletiranje sesije, već i za prelazak cele igre: za završetak „glavne priče“ dovoljno je, u proseku, pet časova igranja, ali za završavanje celokupnog sadržaja igre potrebno je i nekoliko stotina sati², što prevazilazi zahtevnost i tvrdokornih CRPG-ova. Dodatno, uprkos izgledu koji karakterišu jasne boje i oble forme – još

2 Prema kumulativnim podacima: <https://howlongtobeat.com/game?id=9782>; Pристupljeno 27. decembra 2021.

jedno obeležje „crtačkog“ i nepretećeg vizuelnog stila – *Binding of Isaac* prepun je scena eksplisitnog nasilja, te potresnih grotesknih i skatoloških prizora.

Šta onda igramo kada igramo *Binding of Isaac*? To je dečija igra – sa vrlo mračnim i eksplisitno, a ne alegorijski prikazanim mračnim temama. To je kežualna igra sa visokoaluzivnom simbolikom. U pitanju je igra pristupačnih vizualija – u kojoj konstantno nailazimo na prizore krvi, fekalija, mutanata i demonskih prilika. Igranje *Binding of Isaac*a iskustvo je neodvojivo od principa ludonarativne disonance. Razlog zašto je pripovedni sloj ove igre toliko upečatljiv, odnosno dobro primljen kod igrača i kritike, leži upravo u nekonvencionalnoj, končetističkoj disonanci između naoko „dečijih“ prizora i potresnih tema koje igra zapravo istražuje.

Zaključak: A Feature, Not a Bug

Izrečeno je u ovom tekstu da se ludonarativna disonanca u videoigračkoj kritici i teoriji „uglavnom“ smatra manom. Da li onda postoje i istraživanja o dobrom stranama LND? Tematski zbornik o ludonarativnoj disonanci još nije sastavljen, niti su ovom problemu, odnosno stvaralačkom izazovu, posvećivani tematski blokovi na, srećom, sve brojnijim naučnim skupovima o teoriji video-igara. Zbog toga je nemoguće poznavati u celosti hrestomatiju relevantnih radova o ovoj temi. Ipak, dostupni izvori upućuju da trenutno ipak postoji nemali broj kritičkih tekstova koji se o ludonarativnoj disonanci odnose potvrđno. Eseji o mogućim pozitivnim primenama ludonarativne disonance u dizajnu igara, iako malobrojniji u odnosu na tekstove koji su kritični prema „disonantnim“ naslovima, sve su češći, a opseg naslova koji se u njima interpretiraju – zapravo *prevrednuju* – takođe je sve širi.

Teorija video-igara, drugim rečima, sve više prihvata modernističke i postmodernističke interpretativne alate koji se dotiču problema samosvesne umetničke disonantnosti, dekonstrukcije i ruženja – što je izvrstan znak sazrevanja ove i dalje mlade naučne grane. U vreme nastanka ovog istraživanja, u *Los Angeles Review of Books* objavljen je tekst Natana Vajnštajna (Nathan Wainstein) „Bugs and Features: On Video Game Glitches and Interpretation“ (2021), verovatno najstudijsniji na ovu temu još od pionirske kritike igre *Bioshock* Klintona Hokinga. Jedna od igara u kojima je N. Vajnštajn pronašao pozitivnu primenu principa ludonarativne disonance je, na primer, *Dark Souls 2*, nastavak u ovom radu spomenute igre. To bi mogao već biti znak, za buduće hermeneutičare, da se akcioni serijali FromSoftwarea očigledno temelje na veštim, plodotvornim, oštroumnim primenama narativne i ludičke disonance. O grotesci – postupku koji se suštinski temelji na nekoj vrsti *disonantnosti* – i ludičkom izmeštenju *Bin-*

ding of Isaaca pisala je, godinu dana ranije, Jovana Vujanov („Ludičko izmeštenje biblijskog mita”, Kultura br. 168, 2020).

Tumačenja postoje, ali značajno je naposletku primetiti da njih ne bi bilo da nema igara, koje se sve više, naročito među nezavisnim i eksperimentalnim naslovima, poigravaju sa poetikom gličeva, nedovršenosti, „svesnih” bagova, neudobnosti igranja i ostalih manifestacija „muzike što para uši”. Umetnost nikada nije čekala teoriju, i video-igre su vrlo očigledno, već pre izvesnog vremena, napravile iskorak u pravcu različitih postmodernih stvaralačkih strategija. Na budućim istraživačima je, nadamo se, da takve trendove ispitaju; a na budućim dizajnerima igara, izražavamo još jednom nadu, da alternativne videoigračke postupke u nastupajućem vremenu još više istražuju.

Literatura

- Gracián, B. (1669). *Agudeza y arte de ingenio*.
- Hocke, G. R. (1984). *Manirizam u književnosti: Alkemija jezika i ezoterično umijeće kombiniranja*. Prevod: Ante Stamač. Zagreb: Centar za kulturnu djelatnost (CKD).
- Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. Pриступљено: 27. decembar 2021.
- Kuzmanović, M. (2012). Darksiders 2. Svet kompjutera. <https://www.sk.rs/2012/09/siop03.html>. Pриступљено: 27. decembar 2021.
- Makedonski, B. (2012). Ludonarrative Dissonance: The Roadblock To Realism. Destructoid. <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism/>. Pриступљено: 27. decembar 2021.
- Swain, E. (2010). In Defense of Ludonarrative Dissonance. The Game Critique. <https://www.thegamecritique.com/recent-posts/in-defense-of-ludonarrative-dissonance/>. Pриступљено: 27. decembar 2021.
- Tesauro, E. (1669). *Il cannocchiale Aristotelico*.
- Vujanov, J. (2020). Ludičko izmeštanje biblijskog mita. *Kultura* 168: 303-320.
- Wainstein, N. (2021). Bugs and Features: On Video Game Glitches and Interpretation. Los Angeles Review of Books. <https://www.lareviewofbooks.org/article/bugs-and-features-on-video-game-glitches-and-interpretation/>. Pриступљено: 27. decembar 2021.
- Аристотел (1982). *О песничкој уметности*. Превод и објашњења: др Милош Н. Ђурић. Београд: Рад.
- Fridrich, X (2003). *Структура модерне лирике: Од средине 19. до средине 20. века*. Превод: Томислав Бекић. Нови Сад: Светови.
- Хорације (1972). *Писма*. Превод и коментари: Радмила Шалабић. Београд: СКЗ.



Constructivism in Video Games

Vladimir M. Lukić
Centre for Ethics as Study
in Human Value
University of Pardubice,
Czech Republic
vl.lukic.96@gmail.com

Konstruktivizam u
video-igrama

UDC 795:004.96

Abstract

This paper proposes a way to implement a constructivist ethical approach in the regards to video games. The view of constructivism shall be taken as an agent-based view for act based theoretical approaches did not have much success in tackling the morality of a player. Constructivism that is being taken into the account is a procedure of moral reasoning derived from the theories of John Rawls and Thomas Scanlon. The strategy of this argument will be to expand on the paper written by Eric Sheng in which he stresses his concerns on the immoral playthrough of the player. This expansion of Sheng's argument will shed light on the different ways in which we play video games and that the same acts do not have to have the same moral problems. Therefore, the constructivist procedure will be used as a way to determine an answer to the question of the individual motivation behind a virtual act and show the moral implications of it. At the end of the paper, the weaknesses and the benefits of this approach shall be stressed.

Keywords: moral constructivism, video games, act theory, player, agent-based theory

Apstrakt

Ovaj rad predlaže način za implementaciju konstruktivističkog etičkog pristupa na fenomen video igara. Pogled na konstruktivizam će se uzeti kao gledište fokusirano na agensu, uvezši u obzir da teorijski pristupi zasnovani na činovima nisu imali mnogo uspeha u elaboraciji morala igrača. Konstruktivizam koji se uzima u obzir je postupak moralnog rezonovanja izведен iz teorija Džona Rolsa i Tomasa Skenlona. Strategija ovog argumenta svodi se na ekspanziju rada koji je napisao Erik Šeng, u kojem naglašava svoju zabrinutost zbog nemoralnog načina igranja igara od strane igrača. Ekspanzija Šengovog argumenta će razjasniti različite načine na koje igramo video igre, te da ista dela ne moraju da imaju iste moralne probleme. Stoga će se konstruktivistički postupak koristiti kao način da se odredi odgovor na pitanje motivacije pojedinca iza virtuelnog čina i pokaže moralne implikacije istog. Na kraju rada biće naglašene slabosti i prednosti ovog pristupa.

Ključne reči: moralni konstruktivizam, video igre, teorija čina, igrač, teorija agensa

Introduction

Video games have been a growing concern for philosophers concerned with ontology, ethics and epistemology. In many regards, it is easy to see why; they open a new world for us to participate in, a world which is an, as Miguel Sicart would argue, an aggregate of systems and worlds (Sicart, 2009: 21). Like with any new form of art, questions are raised in the general public, as well as in the field of humanistic research. In this paper, the question of ethics shall be up on the spotlight. The most important question would be – can we even have an ethics of video games? Could we use the already established ethical traditions to give an account of the video game ethics? Since video games themselves are a relatively new phenomenon in comparison with the history of philosophy, the debate on these questions is currently a “hot topic”. On the other hand, surely these questions require a whole book or two dedicated to answering them. Therefore, my ambitions shall be lowered, and the purpose of this paper is the continuation of the debate opened by Eric Shang in the paper “Why Is Virtual Wrongdoing Morally Disquieting, Insofar as It Is?” (Sheng, 2020), which has won an Oxford uehiro prize in practical ethics. Shang’s argument shall be presented in the following chapters. This challenge would open a door for this paper to present one way of ethical deliberation about video games which is found within the tradition of moral constructivism. In this way, constructivism shall be shown as a moral theory which could provide necessary tools for us to give explanation of certain events which might occur on the relation between the player and the game. However, there are certain drawbacks with this approach. They will be mentioned after presenting the approach itself.

Problem of Ethics in Video Games

When talking about ethics, we usually talk about three traditions which are in the basis of every variation that we currently have – deontology, utilitarianism and virtue ethics. We shall briefly describe these moral theories. Deontology is a view which takes roots from Kantian thought. As Onora O’Neil rightfully notices, Kant’s true purpose was to derive moral norms from the process of deriving them from reason itself (O’Neil, 1993: 176). These norms, or, as Kant would call them, duties (Kant, 1998). In the contemporary deontology, these duties would be constraints or prohibitions of moral actions. For example, we have a duty not to do X, we

have a duty not to kill, lie, steal etc. The obligations and duties arise from the need to respect the autonomy of the other. Therefore, every person who is a person in the sense that he/she is a rational agent has autonomy which should be respected regardless of the circumstances (Davis, 1993: 206). In this regard, deontological theory does not ask the question of "what consequence will my act produce", but its focus is the motive behind the action and the respect for the autonomy of the rational person. On the other hand, utilitarianism can be considered as a fusion of consequentialism and welfarism¹. Consequentialism is at the heart of utilitarianism, and it assumes a forward-looking morality. That is to say, something is morally justified if and only if it maximizes the overall good which is elaborated within the concept of welfare. In short, utilitarianism provides us with rules that ensure functionality (Kymlicka, 2002: 12). At the end, we have virtue ethics which is based on the theories of the Hellenistic philosophers, most notably, Aristotle. Contemporary virtue ethics is not focused on the act theory, but on the agent of those acts (Hursthouse, 2003: 21). Virtue ethics asks the question – what would a moral agent be like? Virtues, in this regard, are character traits that are constituting the just moral agent. Virtues have their opposition – the vices. The topic of virtue ethics is very much characterized by this dichotomy.

Having described three major ethical traditions in a very brief note, let us turn towards one very influential text which was published by Matt McCormick – *"Is it Wrong to Play Violent Video Games?"*. McCormick argues that neither deontology, nor utilitarianism can provide us an adequate account of video game ethics (McCormick, 2001: 284). If both of these theories are act based theories, the act of playing video games itself is not problematic. According to McCormick, *we have seen that the utilitarian cannot provide much support for the belief that we may have that there is something wrong about the games. And the Kantian response seems to reduce to the recommendation that we should all be good sports when we play games by treating each other with respect and dignity.* (McCormick, 2001: 284)

This is, I would argue, completely true. Deontology is only concerned with the deliberate, rational agents and the actions originating from them. We have no obligations nor moral codex to show us what we owe to NPC's. On the other hand, deontology is very much in effect when talking about the relation between a player X and a player Y. It tends to elaborate what do we owe to another player during the process of playing a game.

¹ Welfarism in the sense of a utility that needs to be maximized. During the history of utilitarianism, the most preferable form of welfarism was hedonism. However, during the contemporary debate, we have various views of utilitarianism, most noticeable is the preference utilitarianism which centers around preferences rather than hedonistic values.

On the other hand, utilitarianism can be very fluid, however, it still tells us nothing about the importance of the video game morality. For example, utilitarianism can justify the most monstrous acts within one virtual system if this promotes the maximization of welfare of the player. One can also consider our need for escapism and psychological venting. The virtual world provides both an escape and a way in which we can vent. Utilitarianism would say – if that is the case, and if one would get benefit from playing video games, then one should do whatever one wants within that realm as long as it does not harm anyone. NPC's, of course, cannot be harmed. If we, for example, play one monstrous game in which we torture an NPC in the most grotesque ways, utilitarianism would say – go for it. Deontology, on the other hand, would not have anything to say about it.

If that is the case, then act theories cannot show us anything important when it comes to video games. The same can be said about the various forms of art as well, however, video games are very specific in the regard in which the consumer of a medium is also an agent of action. Having said that, agent-based theory should be necessary to answer to the needs of video game ethics. McCormick's answer lies in the theory of Aristotelian virtue ethics which is, as mentioned, agent based (McCormick, 2001: 285). In this regard, the question shifts from "is it moral to play video-games?" to "what do the acts performed within a video game say about the player?". McCormick, sadly, does not expand much on this issue apart from providing this theory as a potential solution. It seems rather obvious that virtue ethics offers a good intuition on how to think about the ethical question of playing video games, however, it also comes with a lot of theoretical baggage necessary to provide a valid explanation (such as that of naturalism, teleology and flourishing (Rasmussen, 1991: 32). This baggage is also misleading as it would shift our discussion from the relation that matters (player-context-game) towards the player himself. Another issue that I find with this view is that it tends to provide a general outlook on the practice of playing video games; an outlook which simplifies the situational and contextual complexity. Video games are, as stated, something very individually perceived, and we play video games for various reasons. For this reason, agent-based theory is necessary, however, one agent-based theory cannot provide us with general answers. So, in this regard, we would need a contextual agent-based theory.

In this paper, it will be argued that we do need an agent-based theory to explain particular actions within video games. However, this account does have various limitations and it is very context based. That is to say, this theory cannot be universalized in the sense in which it can give explanation to every case of wrongful acts within video games, but it can show what act is not right in a certain context. By not right, I mean an ac-

tion which we consider morally concerning when relating it to the agent, or, in this context, a player. The theory that is under consideration is the ethical theory of constructivism. By saying that it is a contextual theory, I would like to provide its procedure on the case which was opened by Eric Sheng. Following from this, the method is quite clear – first step is offering the theory of constructivism, while the second step is answering to Sheng's moral problem of video games.

Moral Constructivism – An Outlook

Constructivism is a relatively new and a broad field of ethical thought. By saying that we are going to be concerned with constructivism, we must point out which constructivism we have in mind. On the one hand, constructivism has been used to describe a method of moral deliberation. We shall call this constructivism of procedural deliberation. The second way to think about constructivism arises from the first method, it is thinking about constructivism as a metaethical theory. Now, which of these constructivist views shall be taken as a representative view for this paper? First of all, metaethics is not a valid method of explaining this phenomenon. When talking about metaethics, we are concerned with moral ontology, moral psychology and, above all, moral linguistics (Miller, 2003: 3-4). This is not a normative, nor an applied theory, but a descriptive one. Having said that, this method is incompatible with the line of investigation proposed in this paper. Therefore, we are going to focus on the constructivism of procedural deliberation.

One of the first coherent views of constructivism was proposed by John Rawls in his reading of Kantian moral theory. This view shall be taken as a basis for the rest of this paper. Rawls, being one of the most (if not, the most) prominent political thinkers of contemporary age, writes this text in order to provide substance to the theory of the original position, a position through which we acquire the principles of justice, he has presented in his *A Theory of Justice* (Rawls, 1999: 102). Therefore, Rawls's reading of Kant is for the purpose of giving more credibility to his political theory. However, a process of moral deliberation can be derived from it, something that Thomas Scanlon has introduced in his theory of moral contractualism. Many concepts were mentioned without giving any elaboration on them; therefore, we should carry on with the deconstruction of these concepts and an elaboration of the moral constructivism based on procedural deliberation.

First, let us start with Rawls. A good starting point could be seen in one citation which can provide an overall framework. On constructivism, Rawls states:

The constructionist view accepts from the start that a moral conception can establish but a loose framework for deliberation which must rely very considerably on our powers of reflection and judgment (Rawls, 1980: 560).

Let us provide a few comments on this quotation. Constructivism provides formal principles which are acquired by the moral deliberation based on reflection. Agents of construction perform the process of constructing moral and (for Rawls) political principles under a procedure. This procedure is the key for understanding constructivism. The procedure encompasses a relational connection between the agent of construction and the principles which this agent acquires. For Rawls, this procedure is seen in the notion of the reflective equilibrium (Rawls, 1999: 42-43). Rawls urges us to imagine a hypothetical procedure in which we are rational agents who are constructing a perfect society. At the start of the procedure, the agent of construction has his/her intuitions on what is moral and what is not, what is justified and what is not as well as egoistic tendencies. However, this procedure restricts the agent in one very specific way – the agent is also subjected to those principles that he/she chooses. So, you have an agent with starting intuitions, those intuitions go through a test of universality. If those intuitions cannot pass the test of universality, they go backwards in the process of the constructing procedure, and the agent changes them in a way in which they can do so (*Ibid.*, 43). This test of universality is Kantian in nature, it is a variation of his first formulation of categorical imperative: “act only in accordance with that maxim through which you can at the same time will that it become a universal law” (Kant, 1998: 31). In Rawls’s theory, we can think of this universal law to be a just society. So, changing the imperative a bit, we have the following – *choose the principles of justice under which at the same time you would want to govern a society in which you live as well*. For example, if a racist were to construct a just society based on his/her intuitions, the procedure would lead him/her to a position in which the society coerces people of color. The agent would not know if he/she would end up being a person of color in that society and, therefore, it would be unreasonable to hold these views. Rawls, however, does not wish to make constructivism a comprehensive moral theory insofar as it does not suit his goals (Rawls, 1996: 90).

What is the relation between political constructivism and moral constructivism and how can we distinguish these two? In this regard, we shall turn to Thomas Scanlon’s version of constructivism which has a Rawlsian basis. Rawls has even stated in one of the footnotes that (during the time of his writing) only two authors understand constructivism as he does – Brian Barry and Thomas Scanlon (*Ibid.*, 91). Now, back to the relation

between moral and political constructivism, a good way to go about this issue is to consider what Scanlon states about the relation between political theory and ethics. According to Scanlon, ethics and moral theory deals with individual morality, while political theory is dealing with the morality of institutions (Scanlon, 2016: 3). In this regard, the constructivist procedure could be shifted from the institutional level towards the individual. When it comes to moral constructivism, we should note three important notions: the notions of reason, right and wrong. These concepts are intertwined, as Scanlon puts it:

The view I will defend takes judgments of right and wrong to be claims about reasons—more specifically about the adequacy of reasons for accepting or rejecting principles under certain conditions (Scanlon, 1998: 3).

Scanlon's version of constructivism is in many regards similar with Rawls's. It escapes the question of the reality of moral values and turns from the question of metaphysical to the question of the practical. Thus, for Scanlon, as well as with Rawls, we need practical objectivity. This objectivity, according to Scanlon, is achieved through giving reasons under the hypothetical procedure, a constructivist procedure. Following from this, Scanlon's account of an individual morality is also a constructivist one (Scanlon, 2012: 235). In short, wrongness of an act is determined through reason-giving for its prohibition in one constructivist procedure. For one act to be wrong, it would need to have reasons and prohibitions against the act itself (Scanlon, 1998: 153). What is right, according to Scanlon, is an action that is not wrong. Through reasons conducted through a hypothetical procedure, the notions of the right and the wrong will have judgment independence and choice independence (Scanlon, 2012: 236). They are completely formal moral principles.

One might notice that this might look like an act theory yet again. Constructivism is, in its core based on the Kantian model of ethics. Constructivism, on the other hand, does not only entail an act theory, but an act of construction as well. The act of construction is agent dependent, and it includes a whole line of argumentation of what it means to be a moral person. Putting that aside, we shall be concerned with the notion of the reflective equilibrium, mentioned earlier. This procedure, when applied, offers an agent of construction a corrugation of the intuitions and beliefs. We shall not be concerned by what is right and what is wrong, nor by what is just or unjust. These are the questions which follow afterwards. The main issue that this procedure deals with, in this paper, is about the following – are my intuitions and my beliefs which I am exhibiting within video games reasonable? Having said that, let us commence with the proposal of Sheng's argument.

Something morally disquieting about wrongdoing in video games

Sheng wants to investigate a gaming example that “triggers” our moral intuitions (Sheng, 2020). Recently, a user of the YouTube platform posted a video on his profile playing the game *Red Dead Redemption 2*. But, first, briefly about the game itself. The player in this game takes on the role of Arthur Morgan who is a member of the gang. The world of this game is set in the Wild West in 1899. Although the story revolves around Arthur and his gang, the player is free to explore the world and interact with the characters in it. The game shows very well the status positions of minority groups, genders, races, etc. within that social context. A YouTube user playing this game decided to approach a woman who demanded the right to vote, beat her, tied her up and then threw her to an alligator. This user’s YouTube profile also contains various problematic clips of this game - for example, deporting Mexican citizens from America, kidnapping dark-skinned citizens with the aim of bringing them to a gathering of the Ku Klux Klan, etc. If we look at the comments section, I believe that we will not be wrong if we place this player and his/her followers in the sphere of variation of traditionalist ideology that is present in America. Sheng asks the following question - what exactly bothers us with this? What is it that “triggers” our moral intuitions? (Sheng, 2020) Is it an act of cold-blooded and brutal murder? It could be the case IF this player did it in the real world. The problem of moral evaluation of an act within a video game becomes, as we have seen, very problematic. Deontology and utilitarianism cannot provide any insight on where the player has made a moral error. Sheng also provides an interesting example in comparison. Imagine a racist that is inside his/her room and then he/she shouts racist slurs (Sheng, 2020). The act itself hurts absolutely no one. However, what we might find morally disquieting there is the actor him/herself and the moral intuitions/beliefs he/she has. Following from this, as it was mentioned during the second part of this paper, we need an agent-based theory, not an act-based one. In this instance, I would consider one more example and then use constructivism as a possible explanation.

One of the interesting examples is offered by Jaroslav Švelch which highlights the role of an observer while the player is playing the game. During one psychological experiment, multiple people were subjected to undergo an interview about their experiences of video games (Švelch, 2010: 65). One of the people who gave the interview, Jerek, stated that he did not know what to answer to his child when he was asked why he was stealing cars in the game *Grand Theft Auto*. After that question, Jerek realized that he should not do that while playing this game. The next person who gave the interview stated that he plays games quite differently when his girlfriend watches him and makes “more moral” choices (*Ibid.*,

65). Švelch also connects this with the role of emotions and with the theory of moral act (*Ibid.*, 66), however, I would like to point out another dimension of this example. We remember how a YouTube user posted clips on his channel doing extremely problematic works in the game *Red Dead Redemption 2* (*Red Dead Redemption 2*, 2018). Eric Sheng's conclusion is that what he does in video games speaks about him, not about the problematic nature of the act. Also, that YouTube user is completely anonymous. However, what if you were not anonymous? What would happen if you had observers around you while doing those acts in the game? We have reason to believe that emotions such as shame and guilt would overcome any ideological apparatus that this player has precisely because, as Švelch points out, of more personal interaction. After all, the only case in which a player would do the same is if he would irrationally adhere to his/her unreasonable doctrines. And here is the key. Let us consider constructivism and what it can bring to the table when talking about video games.

Consider the following: we have two players and both of them are doing the same thing within a video game. To be coherent with an example, both of them are killing a feminist activist and throwing her to the alligator. However, the reasons for this act are completely different. The player X tends to throw a feminist activist to the alligator because he/she feels frustrated about the current state of affairs and deems them as ideological opponents. This is followed from the moral intuition that feminism is something completely wrong and this intuition induces emotions of hatred, resentment and bitterness. Player X feels like he/she has done something to satisfy his/her need for violence against a specific category. On the other hand, consider player Y. He/she does not hold anything against feminist activist; but he/she roleplays Arthur as a psychopathic murderer. Player Y does not have any negative emotions directed towards the feminist activist, nor does he/she have any moral intuitions to find feminism morally unjust. The action is the same, however, the motive which was induced by the set of beliefs is not. On this matter, our moral intuitions tell us that player X has committed something much more morally disquieting than player Y. Why is that the case? As stated earlier, the act itself means nothing if it does not produce any harm or if it does not endanger the autonomy of any person. What we find morally disquieting is what this action says about the person. When this question is opened, another question follows – what does this action say about the person? Opening this question invokes reason giving procedure. And the reasons for an action inside the video game world become a thing that can be problematized. As we have seen earlier, we do not deem that the act of the player X and the player Y was of the same moral value because of the reason underlining the act itself.

Now, constructivism comes into the picture, and I would like to portray it with an addition of Švelch's example. For constructivism to be achievable, we would need a procedure, something which is alike with the reflective equilibrium. Playing video games with an observer can produce a similar effect. And let us say that this observer is someone who is very meaningful to the player and, at the same time, a reasonable person who can be considered as being morally arbitrary. In many regards, this observer can be connected with an ideal observer theory which is proposed by both Davin Hume and Francis Hutcheson.² In this procedure, the players will be the agents of construction, they have starting moral intuitions, their actions in the video game will be a test of their intuitions and the ideal observer would be someone who is judging their intuitions through their actions. By taking these things in this regard, we have a reconstructed reflective equilibrium. Let us again consider the example from players X and Y. Would they still do the same act? Would they play the game in the same way? Both of them will have specific intuitions at the beginning of playing the game, and, in this regard, the veil of ignorance will be replaced by the ideal observer. Now, both X and Y are to commit an act that was used in the earlier example. After this action, both of them would have to justify this act in the regards of reason-giving. Let us start with the easier example, with player Y. Player Y can say: "I know that my action is wrong, however, I was just roleplaying. I have no reasons for being anti-feminist, on the contrary, I even tend to agree with the position.". Would that morally justify player Y? It is to my belief that, if the act did not harm anyone and that, if the intuitions that a player Y holds are pure, roleplaying (or any other activity in the single player games which allow for the free choice) cannot be considered morally disquieting. One might ask – why does this person have the need to roleplay in such a way? The reasons for this are plural as well, however, this question does not address the issue that is being considered. Psychological domain is, while being closely correlated with morality, another area of investigation. What is important in constructivism are the principles which are based on reasonable agreement. Roleplaying without endangering anyone and not being subjected to unreasonable doctrines passes the test of the constructivist procedure. The time has come to consider player X, and, in accordance with the subject of this paper, this becomes the central example. First question would be – would the player X play the game in the same way as he/she did by knowing that the ideal observer was watching him/her. The fact that the player X would hesitate to play the game in the same way would

2 This ideal observer theory is taken from the third person perspective. It is used as a governing principle of action. Some action can be determined moral/immoral whether it would be approved by the ideal observer who is observing an action from the third-person perspective. Of course, there are variations of this theory in the regards of both cognitive and emotional perception, but that would require much unneeded elaboration. For more, see (Hume, 1902), (Hutcheson, 1964)

lead us to believe that he/she is doubting the moral purity of the beliefs and moral intuitions that he/she is having. Would a racist shout a racist slur if there was an ideal observer watching him? One would say, only an unreasonable person would do that and, by saying so, we can come towards the position in which only an unreasonable person would hold racist views. In addition to this example, it would be quite unreasonable for the player X to do the same thing and boast about his/her motives behind it. But let us assume that a player X indeed believes that he/she holds a morally justified position. He/she would need to give reasons for holding this position to be true and that would be the start of another constructivist procedure. If we consider player X to be reasonable, he/she will corroborate his/her beliefs and intuitions. Also, noting that I am taking constructivism as purely descriptive in this sense and not normative, it would not matter if the player changed his/her intuitions or beliefs. What does matter is showing why those beliefs are wrong in the first place and offering a mechanism of describing the wrongness of holding them while playing a video game.

Having said that, we need to mention the attraction and the downside of using constructivism when it comes to video games. The attraction of constructivism is that it offers a lot of explanatory power when it comes to the particular cases of players acting within video games. It provides a universal procedure which can prove to be the means of testing the reasons and intuitions of the player or, as Matej Cíbik puts it, it is a procedure of value grounding (Cíbik, 2014: 1). In short, it is a theory which can offer a lot of answers when we ask, "what is the motive behind how the player plays the game?". On the other hand, constructivism is rather subjective and context-based in many regards. It cannot provide an answer on the questions such as "is it moral to play a game X?", nor can it give a definite answer to the questions which are not context-based. Be it as it may, I would deem constructivism to be one of the best solutions to the question of morality when it comes to playing video games and the reasons for that are given in this paper.

Conclusion and finishing remarks

At the end, we should sum up everything that has been done during the course of this paper. Firstly, we have provided a call; a call for an ethical theory capable of giving explanations on morality in video games. After considering three major ethical theories, we have decided that constructivism should be taken into consideration. Having that in mind, the need came for constructivism to be explained and the versions of this theory were taken from the theoretical systems of John Rawls and Thomas Scanlon. Having constructivism on the table, we have presented a prob-

lem offered by Eric Sheng, a morally disquieting acts that players do in video games. This problem was deconstructed in the notions which are important to the theory of constructivism, after which we have provided an explanatory method, showing the moral importance of intuitions, beliefs and reasonableness when it comes to playing video games.

References

- Cibik, M. (2014). Rawlsian Constructivism and the Conception of Human Rights by Ladislav Hejdánek. *Ethics & Bioethics* 4 (1–2).
- Davis, N. A. (1993). Contemporary Deontology. In P. Singer, *A Companion to Ethics*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Hume, D. (1902). *An Enquiry Concerning the Principles of Morals*. Oxford: Clarendon Press.
- Hursthouse, R. (2003). *On Virtue Ethics*. Retrieved from Oxford Scholarship Online.
- Hutcheson, F. (1964). *Illustrations Upon the Moral Sense*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Kant, I. (1998). *Groundwork of the Metaphysics of Morals*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kymlicka, W. (2002). *Contemporary Political Philosophy*. Oxford: Oxford University Press.
- McCormick, M. (2001). Is it Wrong to Play Violent Video Games? *Ethics and Information Technology* 3.
- Miller, A. (2003). *An Introduction to Contemporary Metaethics*. Cambridge: Polity Press.
- O’Neil, O. (1993). Kantian Ethics. In P. Singer, *A Companion to Ethics*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Rasmussen, D. B. (1991). Human Flourishing and the Appeal to Human Nature. *Social Philosophy and Policy* 16, no. 01.
- Rawls, J. (1980). Kantian Constructivism in Moral Theory. *Journal of Philosophy* Vol. 77, No. 9.
- Rawls, J. (1996). *Political Liberalism*. New York: Columbia University Press.
- Rawls, J. (1999). *A Theory of Justice: Revised Edition*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Red Dead Redemption 2. (2018). Rockstar Games.
- Scanlon, T. (1998). *What We Owe to Each Other*. Cambridge: Harvard University Press.
- Scanlon, T. (2012). The Appeal and Limits of Constructivism. *Constructivism in Practical Philosophy*.
- Scanlon, T. (2016). Individual Morality and Morality of Institutions. *Filozofija i društvo*.
- Sheng, E. (2020, March 25). *Why is Virtual Wrongdoing Morally Disquieting, Insofar as It Is?* Retrieved from Practical Ethics: <http://blog.practicalethics.ox.ac.uk/2020/03/oxford-uehiro-prize-in-practical-ethics-why-is-virtual-wrongdoing-morally-disquieting-insofar-as-it-is/>
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Švelch, J. (2010). The Good, The Bad, and the Player: The Challenges to Moral Engagement in Single Player Avatar-Based Video Games. *IEthics and Video Game Design: Teaching Values Through Play*.



Otvorena pitanja lokalizacije video-igara na srpski jezik

Open Questions of
Video Game Localisation
Into Serbian Language

Ivan S. Andrijašević

Samostalni istraživač

ivan.andrijasevic@mail.ru

UDC 795:811.163.41

Apstrakt

U ovom radu analiziraju se određeni aspekti lokalizacije video-igara na srpski jezik, kao što su upotreba jednine ili množine imperativa prilikom prevoda obraćanja igraču, upotreba cirilice i latinice, namerno i nenamereno ostavljanje odeljaka izvornog teksta i slično. Materijal istraživanja čine postojeći prevodi, a radi dobijanja šire slike analizirane su igre različitih žanrova (*Counter-Strike, Grand Theft Auto: San Andreas, Pro Evolution Soccer* i *eRepublik*). Navedeni su mogući razlozi nepreciznosti pri prevođenju i date preporuke za dalje prevode, između ostalog, na osnovu dostignuća ruskih istraživača koji se bave pitanjem lokalizacije video-igara pri prevodu na ruski jezik.

Ključne reči: lokalizacija, video-igre, prevođenje, adaptacija.

Abstract

This paper analyses some of the aspects of video game localisation into the Serbian language, namely the usage of singular or plural imperative forms when addressing the player in a translated text, the usage of Cyrillic or Latin script, intentional or unintentional retention of original text passages, etc. Research material draws on the existing translations, and in order to gain a larger picture, the analysis covers games of different genres (*Counter-Strike, Grand Theft Auto: San Andreas, Pro Evolution Soccer* and *eRepublik*). Possible reasons for certain translation inaccuracies are included. The paper also contains recommendations for future translations, grounded on Russian scholars' research on the theme of video game localisation in translation into the Russian language.

Keywords: localisation, video games, translation, adaptation, Serbian language

Engleski jezik drži apsolutnu dominaciju u industriji video-igara. Čak i igre koje nastaju van zemalja engleskog govornog područja po pravilu nose engleske naslove, vrlo često ne nudeći mogućnost promene jezika u igri. Ipak, radi lakšeg osvajanja udela tržišta igara van engleskog govornog područja, najveći izdavači igara sve češće pristupaju prilagođavanju svojih proizvoda govornicima određenog jezika (Dietz, 2007: 3). Ovakav vid adaptacije se naziva lokalizacijom i podrazumeva „konkretnе fizičke, tehničke, jezičke, kulturološke, etničke, religijske, filozofske, komercijalne, marketinške i druge uslove i zahteve publike ili korisnika koji pripadaju određenom ‘lokalnom standardu’“ (Gouadec, 2007: 37). Neki drugi istraživači kao jedan od osnovnih ciljeva lokalizacije ističu prenošenje kulturološke komponente jezičkim sredstvima (Alexeeva, 2004: 24).

Prema određenim podacima (Achkasov, 2016; Austermühl & Mirwald, 2010), u poslednjih desetak godina termini „prevod“ i „prevodilac“ u marketinškim strategijama prevodilačkih agencija sve češće se zamenuju terminima „lokalizacija“ i „lingvista“.

Statistički podaci za 2020. godinu navode da je na svetu oko 3 milijarde gejmera,¹ a važna je i činjenica da će broj korisnika industrije igara prema predviđanjima nastaviti rast² tempom od 5,6% godišnje.³ Zato lokalizacija video-igara sve više dobija na značaju, toliko da se ponekad se lokalizacije igara za različite države mogu razmatrati i kao posebni proizvodi (Milanova, 2018: 160).

Osim jezičkih specifičnosti kao što su, recimo, neprevodive igre reči, lokalizatori se susreću sa nizom problema. Neki od njih mogu biti nedostatak konteksta, tj. kada se za prevod dobije niz reči u tabeli (tzv. *stringova*),⁴ bez jasnog konteksta upotrebe, gde se često već nazire budući problem sa

1 3,1 milijarde gejmera pominje se na <https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/> (09. 11. 2021), a 2,69 milijarde na dva mesta: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (09. 11. 2021), <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (09. 11. 2021).

2 <https://venturebeat.com/2021/07/13/esa-u-s-gained-13m-gamers-during-the-pandemic/> (09.11.2021.), <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf> (09.11.2021.)

3 <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (09. 11. 2021).

4 Niz znakova, grupa slova. Iako ljudi grupe slova nazivaju rečima, za računare su to nizovi. *String* je vrsta promenljive, suprotna vrednostima ili brojevima, premda može sadržati tekst u kome se zajedno mogu naći slova, brojevi, specifični simboli, razmaci i drugi znakovi. Nizovi se često ograđuju navodnicima.
(prema: <http://staznaci.com/string>, 01. 01. 2021).

lingvističkim formulama izgrađenim pri kodiranju. Za razliku od engleske sintakse i morfologije, gde je ovakvo građenje rečenica moguće, španski, nemački, ruski, srpski jezik, kao i mnogi drugi jezici, zbog kategorija roda, broja ili padeža, ne mogu se uklopiti u ovako „jednostavne formule“ (Bernal-Merino, 2020: 305). Postoje i problemi prilikom kulturološke adaptacije igara. Radi predupređivanja takvih problema, često procesu lokalizacije prethodi proces internacionalizacije,⁵ tj. prilagođavanja sadržaja igre na način da se olakša buduća lokalizacija, što se takođe ponegde u literaturi naziva „neutralizacijom proizvoda“ (Sayahova, 2020: 55-56). U suprotnom, mogu u prvi plan dospeti razlike u simbolici ljudskih gestova, boja, životinja i biljaka, tako da se neki delovi moraju čak i grafički obraditi što dovodi do rasta cene izrade igre, jer treba platiti dodatni rad grafičkih dizajnera, animatora, i sl. Osim toga, predmetne realije, političke i religiozne teme (Al-Batineh, 2021: 46, 61), ali i merne jedinice, način obeležavanja datuma i vremena (Sayahova, 2020: 58) takođe mogu predstavljati poteškoće za lingviste koji se bave lokalizacijom.

O uticaju engleskog jezika na srpski jezik oblasti informatičke leksike već je pisano (Bogdanović, 2014; Božović, 2009; Prćić, 2005; Filipović, 1986, 1990; Francuski, 2012). Istraživanjem ove leksike došlo se do zaključaka da se najviše pozajmjuju lekseme (Filipović, 1986: 25), i to najčešće, po načinu nastanka kao preoblikovani anglicizmi,⁶ a po realizaciji kao očigledni anglicizmi (Francuski, 2012: 210-218). Nedostatak domaće leksike kojom bi se zamenile odomaćene engleske reči u polju informacionih tehnologija je primetan. Analizom trenutnog stanja doći ćemo do zaključka da li su i sadržaji igara prilagođeni igračima koji igre žele da igraju na srpskom jeziku.

Prevod samih naziva (naslova) video-igara nije čest, za razliku od naziva filmova. Prosečan gejmer bi se verovatno nasmejao ukoliko bi mu se, umesto uobičajenog naziva *Grand Theft Auto* ili *Counter-Strike*, na ekranu pojavio naslov *Neovlašćeno korišćenje tuđih vozila*⁷ i *Protivnapad* (doslovni prevodi). U ovom slučaju se prilikom lokalizacije pribegava strategiji *ne-prevođenja* (*non-translation*, prema: Fernández Costales, 2012: 397-398).

Na osnovu uvida u trenutno stanje u srpskom jeziku došli smo do zaključka da su dominantni amaterski prevodi volontera-entuzijasta, koji su i popisali igre prevedene na srpski jezik.⁸ Na ovom spisku našle su se neke od najpopularnijih igara svih vremena. Odabrane su četiri igre različitih žanrova, neke sa spiska, i jedna koja nije bila na pomenutoj listi.

5 Detaljnije o procesu lokalizacije (u engleskom skraćeno na *I10n*) i internacionalizacije (*I18n*) <https://www.w3.org/International/questions/qa-i18n> (09. 11. 2021).

6 Termin i podela navedeni prema Prćić, 2005: 120-129.

7 Zvaničan naziv ovog krivičnog dela prema Krivičnom zakoniku Republike Srbije.

8 <https://games-serbia.com/lista-video-igara-prevedenih-na-srpski-jezik/> (29. 10. 2021).

| Igra | Pismo na kojem je video-igra lokalizovana ili prevedena | Amaterska / profesionalna lokalizacija, ili prevod | Godina objavljivanja igre | Godina objavljivanja lokalizacije ili prevoda igre |
|-------------------------------|---|--|---------------------------|--|
| Counter-Strike (verzija 1.6) | ćirilica | amaterski prevod | 2000. | 2018. |
| eRepublik | ćirilica | profesionalni prevod | 2008. | 2012. |
| Grand Theft Auto: San Andreas | latinica (bez dijakritika) | amaterski prevod | 2004. | 2018. |
| Pro Evolution Soccer 2013 | ćirilica | amaterski prevod | 2012. | 2018. |

Treba imati u vidu da se zvanične lokalizacije dele po nivoima,⁹ a nivo lokalizacije obično određuju aspekti koji govore o isplativosti: marketinška strategija, veličina tržišta i budžet za lokalizaciju (O'Hagan & Mangiron, 2013: 141).

Od četiri analizirane lokalizacije (u ovom slučaju je reč o prevodima teksta u igri), samo jedan prevod igre poveren je profesionalnim prevodiocima (igra eRepublik). Nad prevodima preostale tri igre radili su volonteri koji su se krajem 2020. godine okupili oko sajta „Srbifikatori”.¹⁰ Kao što se može primetiti, prevodi su nastali znatno nakon objavljivanja igre.

Counter-Strike

U prevodu su prisutne neodređenosti roda, koje nastaju usled nepovezanosti konteksta jedne linije sa ostalim linijama; velika i mala slova nisu proverena na kraju rada pa su na nekim mestima neu jednačena (Sada se PRIHVATAJU radio poruke), kao i sam tekst (*Kupi Qpremu, Igra počiенje!*,

9 Tri nivoa lokalizacije koje izdvajaju Šandler i Deming (Chandler & Deming, 2012: 9-10): lokalizacija kutije i pratećih dokumenata (box and docs localization), delimična lokalizacija (podrazumeva prethodni nivo, uz dodatak prevoda teksta u igri – interfejsa i menija), i potpuna lokalizacija (podrazumeva prethodni nivo, uz dodatno prilagođavanje auditivnih, kinematografskih i svih drugih mogućih elemenata).

10 <https://srbitifikatori.rs/> (29. 10. 2021).

Nije moguće otvoriti datafajl i sl). Na nekim mestima sreću se izrazi koje igrači koriste u svom žargonu (*Popio si metak u glavu; Gađanje neprijatelja u glavu, ubija odmah - 'hedara'; Defuziranje bombe je siguran put do pobeđe, bez obzira koliko ima neprijatelja*). Kada se ovi primeri spoje sa greškama usled automatskog prevođenja, tekst može biti i potpuno nerazumljiv bez uvida u original (*Mnoge mape sa defuziranjem imaju više od jednog bomb Specijalne jediniceta...*),¹¹ neke odrednice ostaju nejasne čak i uz poznavanje oružja (Šmid *Mašinski pištolj*),¹² ili su skraćene na nedovoljno prirođan način (*Ima previše Kal*).

Kao i u svim preostalim prevodima, određeni delovi su ostavljeni u originalu, verovatno zbog pada entuzijazma ili nedostatka vremena za prevod. Ovakvi slučajevi nisu neobični. Mnogobrojni primeri govore o tome da određene greške pri lokalizaciji video-igara nastaju zbog toga što u proces prevođenja nisu uključeni stručnjaci, kao i zbog nedovoljno promišljenog procesa lokalizacije (O'Hagan & Mangiron, 2013: 57).

eRepublik

Igra koja postoji od 2008. godine, prevod na srpski jezik dobila je sredinom 2012. godine. Sadašnje stanje je takvo da nakon dodavanja novih sadržaja u igru interfejs igre većim delom preveden, ali i sadrži deo neprevedenih termina koji su navedeni na izvornom, engleskom jeziku (pri selidbi su jedan do drugog natpisi Mesto: *change*, na *Tržištu robe*, odmah pored stavki *Hrana i Oružja* su i *Aircraft weapons*, obaveštenje *You have one or more Bundesva in your inventory that will expire*, itd). Mnogobrojna su neslaganja u rodu (Kampanje u Norveška; *Bori se za Norveška u Sørlandet*), a sreću se i neuspešni kalkovi (datum se označava *25. od Oktobar*; *Preplati se na all članci od Norveška*; pri rangiranju vojnih činova koristi se reč *Čin* kao prevod reči *Rank*, ali se ista reč upotrebljava i za rangiranje država po snazi itd), kao i već čest problem sa kongruencijom imenica i brojeva, jer je isti oblik upotrebljen za sve brojeve – *1 Kongresmeni, 2 Kongresmeni, 5 Kongresmeni...*¹³ Sa druge strane, objave prijatelja su rešene

11 Original se odnosi na *bomb site*, ali su najverovatnije u procesu automatske zamene *Protivterorističke jedinice* (*Counter-terrorists*) isprva prevedeni kao SAJ (skraćeno od *Specijalna antiteroristička jedinica*, kao jedinica koja je u sastavu Ministarstva unutrašnjih poslova Republike Srbije), a zatim svako mesto koje sadrži tu skraćenicu u prevodu automatski zamenjeno sa *Specijalne jedinice*, čak i u reči „sajt“, kako je verovatno prvobitno bio preveden *bomb site* (*na jednom od bomb Specijalne jedinicetova, Nađi Specijalne jedinicet* i sl).

12 Posredi je Steyr TMP, koji po klasifikaciji spada u automatska oružja, te je prevod mogao biti automat.

13 Istini za volju, u originalu igre na engleskom jeziku, takođe postoji takav problem – *1 Congressmen* (um. *1 Congressman*).

diferencijacijom jednina: množina, a padeži imenice *sat* u zavisnosti od broja kosom crtom (*John Gormley je osvojio/la medalju Član Kongresa. pre sat vremena; Lord Oli pre 4 sati/a*).

Malo iznenađuje to što je u odeljku kupovine preveden naziv *Prodavnica*, dok je susedna kartica pored nje ostala na engleskom – *Gold Store*, iako sadrži istu reč. Isti je slučaj i sa rečju *Količina*, koja se na više mesta pojavljuje kao neprevedena reč *Quantity*. Nazivi država su takođe na nekim mestima prevedeni, a na nekima nisu. Nedoslednost prevoda je takođe jedna od boljki: karta za selidbe (*Moving ticket*) u *Skladištu* nije prevedena, prevedena je kao *Ticket* na više drugih mesta, dok na *Tržištu robe* prevod glasi *Karte*, i slično. Sa druge strane, rodna ravnopravnost je ispoštovana na nekim mestima (*hans erik je osvojio/la medalju Lovca prestiža; Da bi se prijavio/la za ovaj posao, moraš dati otkaz na trenutnom poslu*). Retko se javljaju i slovne greške (*Imaj na umu da je za savladavljenje jednog neprijatelja potrebno više udaraca, pa ćeš dobiti nekoliko poena*), kao i stilске greške, npr. nepotrebna gomilanja ličnih zamenica (*Kuće povećavaju tvoju maksimalnu energiju i brzinu obnove tvoje energije dok se nalaziš u svom gradu stanovanja*).

Za igrača koji se prvi put susreće sa ovom igrom, nažalost, neophodno je znanje engleskog jezika makar na osnovnom nivou, jer se ne bi mogao snaći u ovakvom interfejsu nepotpuno prevedenom na srpski jezik.

Ispravke zvaničnih lokalizacija nakon što je prevod već urađen zavise od novca koji izdavač igre može steći od takve investicije (eng. *return on investment*, ROI). Igra *eRepublik* okuplja solidan broj igrača iz Srbije i moguće je da bi se ovakva investicija isplatila.

Grand Theft Auto: San Andreas

Igra je nezvanično lokalizovana na srpski jezik latinicom bez dijakritičkih znakova („ošišanom latinicom”, „ćelavicom”). Moguće je da program nije htio da prihvati dijakritičke znake. Za ovu igru je karakterističan ležeran stil obraćanja u dijalozima, kao i leksika koja zahteva cenzuru, pa je u skladu sa time i prevodilac težio da prevede dijaloge što je moguće bliže svakodnevnom govoru (*Uzmi, kupi pivo ili sta 'oces; 'De si bre do sada?*), ponekada i uz postizanje komičnog efekta (*Bratko idemo; POZOVITE 193!*). Prisutan je sleng (*Kao voznja bajsa, zar ne?*), ali i određeni momenti doslovnog prevodenja (*Polako sa benzinom, partneru; Ti si iz Familije Grou Ulica?*). Ima neslaganja u rodu, tj. nepreciznosti u kongruenciji (*Dobjijeno sposobnost brze promene okvira; Istocni Kameni obala*), grešaka u kucanju (*Mislilo sam da odem u svestenike kasnije u život; Spusti kultju*),

načina pisanja koji imitira dijakritičke znake (*Napushteni AC toranj*) kao i kalkova koji su doveli do stilskih grešaka (*Velika Cigara ce automatski putcati kada dodje u domet; Letimo u stilu, luce*).

Realije igre su, kao što smo primetili, takođe prilagođene; takođe i natpisi (garaža *Pay 'n' spray* kao *Plati i 'Opravi*, prodavnica *Pik 'n' Go market* kao *Market Mazni i Pali*), toponimi (deo grada *El Quebrados* preveden je kao *El Besparica*; Naselje *Belo Drvo, Las Venturas, Sastacemo se sa moja tri veterana kod Stanice Jedinstva*), čak i pojedina imena, ili bolje rečeno, nadimci (*Big Smoke – Velika Cigara; T-Bone Mendez – T-Koska Mendez*). Ovakvi elementi su primeri adaptacije i prikazuju kreativni doprinos prevodioca.

Pro Evolution Soccer 2013

Igra je prevedena ciriličkim pismom na osnovu glavne verzije na engleskom jeziku (vidljivo u meniju odabira jezika teksta u igri). Primetno je korišćenje žargona na neočekivanim mestima (natpis na početnom ekranu koji govori o verziji igre glasi: *Nova roba 4.00 Ver. 1.04*),¹⁴ dok su mnoga mesta ostala neprevedena (isti ekran, *Press Any Button*). Već sledeći ekran sa porukom o treninzima nije preveden, dok su dve dijaloške opcije prevedene (*Da* i *Ne*). Zaključak je da je ovaj prevod usmeren na najvažnije elemente igre. Sva podešavanja u glavnom meniju su razumljivo i vrlo precizno prevedena, uz poneki izuzetak. Jedno od podešavanja je prevedeno kao *Ime igrača kojeg kontroliše AI*. Ostavljena je skraćenica iz originala verovatno jer za veštačku inteligenciju na srpskom jeziku još uvek ne postoji dovoljno prepoznatljiva skraćenica. Ipak, možda nije morala da bude transliterisana na cirilicu, već je mogla ostati latiničkim pismom, ili je možda bilo sasvim dovoljno zameniti je rečju *računar*. Neki prevodi su mogli biti bolji, na primer, statistički aspekt posle mečeva *prekidi pasova* – presečene lopte (*interceptions*), dok nazivi timova i nacionalnih selekcija nisu prevođeni. Objasnjenje složenijih komandi za driblinge i opis načina izvođenja finti nije preveden, tako da igrač koji se ranije nije sretao sa ovom igrom ili ne zna engleski jezik iz ovih opisa ne bi mogao naučiti važan aspekt igre. Sa druge strane, postoje kvalitetni i kreativni prevodi koje ćemo ovom prilikom istaći: *nasumice* (za *random*), *uigran* (za srednji nivo težine, orig. *regular*), kao i ustaljeni termini za aspekte fudbalske igre kao što su *presing, pas, dugelopte, klizeći startovi* i slično.

14 Mesto na kojem je u engleskom originalu tekst *Datapack 4.00 Ver. 1.04*.

Za uspešnu lokalizaciju je važan princip jezičke ekonomije. Čest problem za lokalizaciju na srpski jezik jeste to što su reči u srpskom jeziku duže od engleskih, a predviđeno je, po običaju, premalo mesta za reč u određenom polju iz jezika originala. Stoga treba biti informativan ali i jezgrovit, jer podaci često ne mogu da stanu u grafički prikaz tastera na koji je potrebno kliknuti. Grafičko oblikovanje oko teksta u igri često je optimizovano za verziju na engleskom jeziku. Određeni aspekti pri lokalizaciji su isti za srpski i ruski jezik. Na primer, preporuka je da se koristi drugo lice jednine imperativa prilikom davanja instrukcija igraču, a ne učtivi oblici drugog lica množine imperativa, kako bi se smanjio broj karaktera.¹⁵ Ovakvu praksu sreli smo u svim igramu koje smo analizirali u ovom radu. Problem predstavlja kongruencija brojeva i imenica, i drugi slučajevi gde se imenice mogu javiti u više različitih padeža u vezanom tekstu, iako se u originalu povlače sa istog mesta i predviđen je samo jedan oblik. Osim deklinacija, sličan problem postoji i sa nastavcima konjugacije glagola.¹⁶ U lokalizaciji na ruski jezik, rešavanje problema dužine jezika i morfoloških promena rešeno je korišćenjem transformacija (npr. *Neko je igrao na tvom uređaju*, u odnosu na original *Someone has been messing around with the time on your device*), skraćivanja i skraćenica (npr. %d č. na mestu gde je u originalu %d hours, ili %d dn. za %d days), uslovnih oznaka i pictograma (Sosnina, 2015: 280).

Mada Kostales ističe da se strategija *neprevođenja* ne primenjuje na određene elemente u igri koji se smatraju specifičnim isključivo za video-igru koja se lokalizuje, ili na elemente nazvane po mitološkim mestima, biblijskim događajima, i slično (Fernández Costales, 2012: 398), čini se neprirodno da se pri lokalizaciji na ciriličko pismo ostavi izvorna reč kao što je *Gold* (primer igre *eRepublik*), a predstavlja i problem zbog pisanja promene kroz padeže (*Gold-a itd.*). Takođe, prevodilac igre *GTA: San Andreas* mogao je u skladu sa ovim pravilom da ostavi nazine poput Pay'n'spray, *Pik'n'Go market* u originalu, ali bismo ostali uskraćeni za rešenja do kojih je došao, a koja zaslužuju svaku pohvalu za kreativan doprinos.

Pitanje lokalizacije je, nažalost, u direktnoj vezi sa ekonomskom isplativošću utrošenih sredstava kompanije koja proizvodi igru. Prevod teksta u igri i audio zapisa nije jeftin, i zahteva vreme i strpljenje kako programera, tako i prevodilaca, odnosno lokalizatora.

15 Ne postoji zvaničan podatak o prosečnoj dužini reči u srpskom jeziku, ali na nekim mestima se navodi da je prosečna dužina reči u srpskom jeziku 8,8 slova (prema podacima sajta <http://staznaci.com>, 30.10.2021), što se ne čini verodostojnim, imajući u vidu da je rezultat merenja u engleskom jeziku 5,1 slova, a u ruskom 5,28 (Bochkarevet al., 2012: 155).

16 <https://www.leveluptranslation.com/single-post/keys-to-cracking-the-russian-video-games-market> (30. 10. 2021).

Pravilnost prevoda jezičke komponente u kompjuterskim igramama nije za potcenjivanje. Ona vrši značajne funkcije: privlačenje pažnje u početnoj etapi, mentorstvo u etapi obuke, upravljanje sudbinom aktera igre, prenošenje informacija o uređenju sveta i delom o moralno-vrednosnim sudsivima autora (Nikonova, 2019: 155).

Lokalizacija podrazumeva i određena podešavanja sadržaja igre, pa bi tako za neke igre u kojima se pojavljuju mape sa teritorijom AP Kosova i Metohije za tržište Srbije (pa i drugih zemalja koje ne priznaju nezavisnost tzv. Republike Kosovo) pokrajina trebalo da se prikazuje u sastavu Republike Srbije. Iako ne postoji zakon koji reguliše javno prikazivanje teritorije Srbije u ustavnim granicama, svako umanjenje teritorije naše države za teritoriju AP KiM nailazi na osudu javnosti. U igri *eRepublik* je na ovu temu čak sproveden i referendum među igračima sa dovoljnim stažem.¹⁷ Na odluku da igrači sami razreše pitanje došli su vlasnici igre koji su podržavali zvanične stavove Srbije po pomenutom pitanju (studio je iz Rumunije).

Najveći problem koji je primećen u igramama obuhvaćenim ovim istraživanjem jeste doslednost lokalizacije. Treba insistirati na tome da se prevod uradi u potpunosti, izvrši provera kvaliteta, prevod proveri u praksi (da bi se utvrdila „igrivost“), isprave eventualni nedostaci, i slično.

Lokalizacija video-igara na srpski jezik kao mogućnost otvara mnoga pitanja, od kojih ćemo izdvojiti samo neka.

- 1 Da li je zvanična lokalizacija video-igara na srpski jezik *potrebna*? Imajući u vidu da broj igrača video-igara beleži konstantan rast, sa stanovišta jezičke politike trebalo bi ozbiljno razmisliti o mogućnosti popularizacije srpskog jezika u regionu i svetu kroz ovu sferu. U ovom cilju je potrebno podići kvalitet prevoda i dopuniti obrazovanje prevodilaca i lokalizatora, između ostalog i naučnim istraživanjem lokalizacije iz različitih aspekata. Za sada se istraživanjem jezika video-igara bavi mali broj lingvista koji proučavaju srpski jezik.
- 2 Da li je lokalizacija video-igara na srpski jezik *moguća* – poseduje li srpski jezik dovoljan fond reči koje nisu transkripcija ili preuzimanje izgovora engleskog originala? Stav da je „danas teško razumeti srpski jezik bez znanja engleskog“ posebno je primetan u sferi video-igara. Imenice kao što su *ajtem*, *lut*, *kraft* i sl. u gejmerskom

¹⁷ <https://www.blic.rs/it/referendum-u-toku-e-kosovo-na-korak-od-nezavisnosti/dx3xmft> (09.11.2021.)

žargonu koriste se znatno češće od delimičnih sinonima *predmet*, *pljačka*, *izgradnja*.¹⁸ U slučaju upotrebe žargonskih imenica, nesumnjivo se cilja na pojam, dok se u slučaju upotrebe književnih pojmoveva prevodi nisu dovoljno ustalili da bi mogli označavati konkretnu pojavu u više igara istog žanra.¹⁹ Najverovatnijom se čini mogućnost da će gejmerski žargon izgraditi sopstveni registar, a na lingvistima je da usmere tok promena i inovacija koje engleski jezik unosi u ovu oblast.

- 3 Posedujemo li stručni kadar sposoban za prevodilačke izazove koje pred sebe stavlja lokalizacija video-igara? Za kvalitetnu lokalizaciju potreban je čitav spektar znanja i umeća, ne samo jezičkih, lingvističkih i prevodilačkih finesa, već i makar osnovno poznavanje programskih jezika, softverskih paketa za obradu teksta i/ili audio-vizuelnih materijala, i slično. Osim toga, na primerima smo videli da osim jasnih razlika od ostalih oblika prevodenja, u lokalizaciji video-igara postoje i razlike u pristupu svakom žanru igara pojedinačno (Onen, 2018: 112). Čini se da je i u našoj sredini tačan stav istraživača E. Pima o odnosu između industrije lokalizacije i stavova akademskih radnika prema toj industriji.²⁰ Na univerzitskim kursevima se obično ne pominju aspekti lokalizacije kao što su raspodela zadataka prilikom lokalizacije, analiza teksta pre prevoda, rad sa terminima u igri, ograničenja dužine segmenata i slično (Ačkasov, 2016: 15). U skladu sa time, iako nije eksplisitno rečeno da je neophodno da osoba koja će prevoditi igru bude lingvista, na pojedinim blogovima se ističe da mora biti gejmer.²¹ (Više o uslovima koje prevodilac, ili bolje rečeno, lokalizator mora da ispunи kako bi prevodio video-igre videti u Dijets, 2007).
- 4 Da li će se u lokalizaciji igara pojavljivati kulturološki elementi vezani za Srbiju? Adaptacija određenih momenata (odeća, političke realije i sl.) povećava zainteresovanost igračke zajednice za igru.²² Svakako da bi bilo veoma interesantno, na neko vreme popularno

18 O gejmerskom žargonu: <https://www.redbull.com/rs-sr/gejmerski-recnik> (09. 11. 2021).

19 Između ostalog, istaknuto i u diskusiji o lokalizaciji igara: <https://www.sk.rs/forum/showthread.php?t=57660> (09. 11. 2021).

20 Rad Entonija Pima (Anthony Pim) iz 2014. godine ipak govori o napretku u odnosima dve suprotstavljene struje koje su u njegovom ranijem radu iz 2006. godine bile opisane „veoma pesimistično“ (Pim, 2014: 45-46).

21 <https://www.pangea.global/blog/2021/10/05/do-you-need-to-be-a-gamer-to-translate-video-game-copy/> (09. 11. 2021).

22 I suprotno, loše odraćena lokalizacija odbija igračku zajednicu od igre: <https://www.pangea.global/blog/2021/04/06/cyberpunk-2077-why-the-russian-market-is-upset/> (30. 10. 2021). Lokalizacije video-igara mogu biti takozvano loše, da mogu varirati od neprijatnih do „neigrivih“ (Dijets, 2007: 2).

- 4 i medijski propraćeno da se u lokalizovanoj verziji jednog naslova *Need for Speed* serijala kao naslovna pojavi pesma Ivana Gavrilovića 200 na sat, ili da jedan od automobila bude Zastavin Jugo 45,²³ ali je tako nešto malo verovatno, bar što se tiče zvaničnih verzija, jer je najveći uslov za ovakve poduhvate odluka programerskih studija da li je tako nešto *profitabilno*.

Srpski jezik nije zvaničan jezik na platformi *Steam* (od okolnih zemalja, platforma je prevedena na bugarski i mađarski jezik), a podaci na forumu volontera koji se bave lokalizacijom na srpski jezik govore da neće biti dodat u skorije vreme.²⁴ Istraživanja finansijskih tržišta regiona sveta govore o tome da najmanja zarada dolazi sa područja Istočne Evrope (gde je u istraživanju bila uključena i Srbija).²⁵

Iako treba težiti tome da postanemo primamljivije tržište za zvanične, profesionalne prevode i lokalizacije video-igara, takođe je važno podići nivo kvaliteta prevoda koje rade dobrovoljci bez znanja o naprednijim prevodilačkim strategijama i bez profesionalnog prevodilačkog obrazovanja. Takođe treba raditi na institucionalnom školovanju kadra koji će se baviti lokalizacijom kako se ono ne bi svelo na samostalno usavršavanje, što je trenutno slučaj.

23 Reklama za igru Forza Motorsport 7 sadržala je Jugo 45 kao jedan od lošijih izbora u svojevrsnoj igri „muzičke stolice“: <https://www.youtube.com/watch?v=hlqAmS0C3P0> (09. 11. 2021).

24 <https://steamcommunity.com/groups/SerbianTranslations/discussions/0/4775463860139125598>, <https://srbitifikatori.rs/faq> (09. 11. 2021).

25 Седых И. А.ИНДУСТРИЯКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. 2020 год (стр. 2) <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустр%20компьютерных%20игр-2020.pdf> (09. 11. 2021).

Literatura

- Al-Batineh, M. (2021). Issues in Arabic video game localization: A descriptive study. *Translation & Interpreting*. 13 (2): 45-64. <<https://www.trans-int.org/index.php/transint/article/view/1380>>(09.11.2021.)
- Алексеева И.С. (2004). Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб : Филологический факультет СПбГУ.
- Alexeeva I. S. (2004). *Vvedenie v perevodovedenie: uchebnoe posobie dlja studentov filologov i lingvisticheskikh vysshih uchebnyh zavedenij*. Sankt-Peterburg : Filologicheskij fakultet SPbGU <https://www.academia.edu/36723618/Alekseeva_I_C_Введение_в_переводоведение>(09.11.2021).
- Ачакасов А. В. (2016). Индустрия локализации и подготовка переводчиков. *Индустрия перевода. Материалы VIII Международной научной конференции*. Издательство Пермского национального исследовательского политехнического университета, Пермь. 13-19.
- Achkasov A. V. (2016). *Industrija lokalizacii i podgotovka perevodchikov. Industrija perevoda, Materialy VIII Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii*. Izdatel'stvo Permskogo naciona'l'nogo issledovatel'skogo politehnicheskogo universiteta, Perm'. 13-19. <<https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/folder/27uv9ouajt/direct/185798316.pdf>> (09.11.2021.)
- Bernal-Merino, M. (2020). Key concepts in game localisation quality. In:L. Bogucki & M. Deckert (Eds), *The Palgrave handbook of audiovisual translation and media accessibility*. Cham: Springer International Publishing: 297–314.
- Bogdanović, M. (2014). Anglicizmi u tehnološkom diskursu savremenog srpskog jezika 21. veka. *Trendovi u poslovanju*. 2 (1): 29-36.
- Božović, D. (2009). Jezički identitet softvera u Srbiji – stavovi govornika. *Sintezis – časopis za humanističke nauke i društvenu stvarnost* 1: 123-134. <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=167365>>(09.11.2021.)
- Bochkarev V., Shevlyakova A., Solovyev V. (2012). Average word length dynamics as indicator of cultural changes in society. *Social Evolution & History*.14 (2): 153-175. <<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1208/1208.6109.pdf>>(09.11.2021.)
- Gouadec, D. (2007). *Translation as a profession* (Vol. 73). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Dietz, F. (2007). How Difficult Can That Be?. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* 05, Localització de videojocs <<https://ddd.uab.cat/re-cord/21266>>(09.11.2021.)
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación* 4: 385-408.
- Мilanova, E. (2018). Исказжение славянских мифологических образов в компьютерных играх (с точки зрения русской языковой картины мира). *Славистика* 22 (2): 158-165.
- Milanova, E. (2018). Iskazhenie slavjanskikh mifologicheskikh obrazov v kompjuternyh igrah (s tochki zrenija russkoj jazykovoj kartiny mira). *Slavistika* 22 (2): 158-165.
- Никонова Е.В. (2019). Функции языковой составляющей в компьютерной игре. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки* 6 (822): 146-157.

- Nikonova E. V. (2019). Funkcii jazykovoj sostavljajushhej v kompjuternyh igrakh. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki* 6 (822): 146-157. <<https://cyberleninka.ru/article/n/funktsii-yazykovoy-sostavlyayushey-v-kompyuternoy-igre>>(09.11.2021.)
- Önen, S. i. (2018). *Approaches and Strategies to Cope with the Specific Challenges of Video Game Localization*. Master's thesis. Hacettepe University Graduate School of Social Sciences, Department of Translation and Interpreting, Ankara <<http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/5085>>(09.11.2021.)
- Austermühl, F., & Mirwald, C. (2010). Images of translators in localization discourse. *T21—Translation in Transition* 8: 2-44. <<http://www.t21n.com/homepage/articles/T21N-2010-08-Austermuehl,Mirwald.pdf>>(09.11.2021.)
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013) *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Pym, A. (2014). Localization, training, and instrumentalization. Torres-Simón, E (Ed.). Orrego-Carmona, D (Ed.). *Translation Research Projects* 5 (1): 37-50. <http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxius/TP5/03-Pym.pdf>(09.11.2021.)
- Prćić, T. (2005). *Engleski u srpskom*. Novi Sad: Zmaj.
- Саяхова Д. К.(2020). Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр). *Казанский лингвистический журнал* 1: 52-63.
- Sayahova, D. K. (2020). Lingvokul'turnaja adaptacija teksta pri perevode (na materiale videoigr). *Kazanskij lingvisticheskiy zhurnal* 1: 52-63. <<https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnaya-adaptatsiya-teksta-pri-perevode-na-materiale-videoigr>>(09.11.2021.)
- Соснина Е.П. (2015). Локализация текстов как задача прикладного переводоведения. Язык, культура, речевое общение: материалы международной научной конференции в 2-х частях. Часть 2. Москва: МПГУ: 276-281.
- Sosnina E. P. (2015). Lokalizacija tekstov kak zadacha prikladnogo perevodovedenija. *Jazik, kul'tura, chevoe obshhenie: materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii* 2. Moskva: MPGУ: 276-281. <http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf>(09.11.2021.)
- Filipović, R. (1986). *Teorija jezika u kontaktu*. Zagreb, Školska knjiga.
- Filipović, R. (1990). *Anglicizmi u hrvatskom ili srpskom: poreklo – razvoj – značenje*. Zagreb: Školska knjiga.
- Francuski B. (2012). Anglicizmi u informatičkoj i medijskoj leksici u srpskom. U: *Komunikacija i kultura online* 3 (3): 201-220. <<https://komunikacijaikultura.org/index.php/kk/article/view/162>> (09.11.2021.)
- Chandler, H., & Deming, S. O. (2012). *The game localization handbook* (2nd edition). Foundations of Game Development, Sudbury: Jones & Bartlett Learning.



Stefan Alidini

Filološki fakultet
Univerzitet u Beogradu
stefan.alidini@gmail.com

Dunja Dušanić

Filološki fakultet
Univerzitet u Beogradu
dunjadusanic@gmail.com

Storiplejing: narativna kompetencija u gejmingu

Storyplaying: Narrative Competence in Gaming

UDC 795:159.95

Apstrakt

Cilj ovog rada je da ispita hipotezu da u nizu kognitivnih sposobnosti, koje iganje video-igara zahteva i angažuje, postoji i specifično narativna kompetencija. Pod narativnom kompetencijom ovde ćemo podrazumevati sposobnost razumevanja i generisanja priča, koja u gejmingu vrši nekoliko važnih funkcija istovremeno. Kao što ćemo pokušati da pokažemo na primeru video-igre *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), narativna kompetencija usmerava igračeva žanrovska očekivanja i njegovo razumevanje igre (i to kako pojedinih događaja u gejempleju tako i čitavog prikazanog sveta), posreduje u popunjavanju mesta neodređenosti i konstruisanju celine značenja igre, a, u nekim slučajevima, i rukovodi igračevim odlukama i izborima. Nedvosmisleno ukazujući na narativne aspekte ludičkog, proučavanje narativne kompetencije može značajno doprineti redefinisanju procesa igranja.

Ključne reči : narativna kompetencija, studije igara, *Disco Elysium*, video-igre, filozofija igre

Abstract

This paper aims to test the hypothesis that gaming involves, amongst many other cognitive capacities, a specific narrative competence. The term narrative competence will be taken here to mean the ability to understand and generate stories. As we will try to show by analyzing the videogame *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), narrative competence performs several vital functions in gaming. It directs the player's generic expectations and understanding of the gameplay (its specific events and the storyworld itself); it acts as an intermediary in resolving ambiguities and constructing the totality of meaning; in some instances, it even affects player choices and decisions. By stressing the narrative aspects of the ludic, the study of narrative competence can contribute to redefining the process of playing games.

Keywords: narrative competence, game studies, *Disco Elysium*, videogames, philosophy of play

Uvod

Pretpostavka o postojanju narativne kompetencije – koja, osim što ljudima omogućava da pričaju i razumeju priče, ima i druge važne funkcije u ljudskom životu – izneta je još sedamdesetih godina prošlog veka u okviru tradicionalne, strukturalistički inspirisane naratologije (vidi Genette, 1972: 113). U ranim naratološkim radovima narativna kompetencija je bila shvaćena po analogiji sa *jezičkom kompetencijom* (Chomsky, 1965) i od nje izvedenim pojmom *književne kompetencije* (Culler, 1975) – kao univerzalna ljudska sposobnost, zajednička svim kulturama, vremenima i podnebljima. Ipak, posle kratkog oduševljenja idejom *gramatike priče* (*story grammar*) i više pokušaja koncipiranja te gramatike (vidi, recimo, Colby, 1973 i Prince, 1973), u kojima je i narativna kompetencija imala izvesnu ulogu, narativna teorija nije donela značajne novine u razumevanju funkcionalisanja i uloge narativne kompetencije. Za razliku od naratologije i, u nešto manjoj meri, recepcionističke kritike (koja se bar zanimala za konkretnе načine na koje čitaoci primaju narativne tekstove), narativnom kompetencijom u poslednjih nekoliko decenija intenzivno su se bavile prevashodno pedagogija i razvojna psihologija. To, naravno, nije neobično, imajući u vidu ulogu koju sposobnost za stvaranje i razumevanje narativa ima u jezičkom, kognitivnom i emotivnom razvoju deteta (vidi Bamberg, 1987 i, naročito, Nelson, 2003). Neobično je, međutim, da čak ni u nedavnom kognitivističko-psihologističkom zaokretu, u okviru kojeg je savremena naratologija prenestila fokus svog interesovanja sa narativnog teksta na bića koje narative stvaraju i primaju (vidi Dušanić, 2021), teorija pripovedanja nije imala šta da kaže o ovoj važnoj ljudskoj sposobnosti. Stvari ne stoje mnogo bolje ni u studijama video-igara, bar kada je o narativnoj kompetenciji reč. Nije teško uvideti i zašto je tako: tradicionalno (i ne bezrazložno) neprijateljski nastrojeni prema naratologiji i njenim imperijalističkim ambicijama, proučavaoci video-igara nisu bili skloni da u igranju narativnih igara – procesu koji je Sebastian Domš (Domsch, 2013) prikladno nazvao „storipleyingom“ (*storyplaying*) – prepoznaju delovanje iste one ljudske sposobnosti koja nam omogućava da uživamo i u (neinteraktivnim) pričama. Naš cilj nije da ovde razvijemo novu teoriju narativne kompetencije, niti da kritikujemo postojeće studije ovog fenomena. Cilj nam je daleko manje ambiciozan. Analizirajući jedan konkretan primer, pokušaćemo da pokažemo zašto je narativna kompetencija bitna za razumevanje narativnih aspekata ludičkog i, obrnuto, zašto su interaktivni narativi tako važni za razumevanje evolucije naše narativne kompetencije. Pri tome, pod narativnom kompetencijom ćemo podrazumevati, u najopštijem smislu, ljudsku sposobnost razumevanja i generisanja priča.

Narativna kompetencija u interaktivnim narativima

Ekspanzija i usložnjavanje interaktivnih narativa nesumnjivo su uneli novu komponentu u ovu relativno staru problematiku. Ta komponenta ne svodi se samo na pitanje odnosa između mehanike igre i slobode igrača da kreira priču po sopstvenom nahođenju, iako je fenomen narativne kompetencije tesno povezan s problemom slobode igranja u interaktivnim narativima. Premda je pitanje igračevog delanja u svetu igre već duže vreme u središtu izučavanja (vidi Alidini, 2016), sam proces igranja i psihologija igrača još nisu dovoljno istraženi. U tom procesu narativna kompetencija nesumnjivo ima veliku ulogu, budući da je za konstituisanje emergentnog narativa ključan niz psiholoških reakcija – poput fikcionalnog uživljavanja (*immersion*) i osećanja zadovoljstva tokom igranja – koje su tesno povezane s narativnim kompetencijama igrača, pa čak, videćemo, od njih i zavisne.

Kako bismo bolje razumeli ovaj skup međusobno povezanih pojava i procesa, pozabavićemo se načinom na koji se narativne, odnosno aktancijalne uloge (Greimas, 1966; Prince, 1987) formulišu u procesu tumačenja. U istraživanju čiji su rezultati objavljeni pod naslovom „The Mimesis Effect: The Effect of Roles on Player Choice in Interactive Narrative Role-Playing Games”, grupa istraživača ispitala je odnos između narativne uloge igrača i odluka koje oni donose kada se suoče sa strukturiranim izborima. U te svrhe, istraživači su napravili rudimentarnu video-igru, zasnovanu na D&D konvencijama, i definisali tri moguće uloge: *Mage*, *Fighter* i *Rogue*. Sistem igre, moguće izbore i dizajn su potom validirali tako što su anketirali cijajanu publiku. Pored toga, sačinili su i prateće opise koji su definisali dostupne uloge, opisali svet igre i jasno odredili koji postupci pripadaju kojim ulogama. Potom su te opise prezentovali igračima, s tim da su nekima dozvolili da sami odaberu svoju ulogu, drugima su je sami dodelili, dok je treća grupa jedino znala da su to karakteri koje „mogu sresti u svetu igre“ (Domínguez et al., 2016: 3445).

Tokom istraživanja uočena je velika saglasnost između tri činioца: načina na koji pojedinci igraju igru (odлуka koje donose), uloga koje igraju i postupaka koji tim ulogama odgovaraju. Naime, bez obzira na to da li su igračima ulogu unapred dodelili istraživači ili su sami mogli da je odaberu, ispostavilo se da su igrači koji su učestvovali u istraživanju pokazali jaku sklonost ka donošenju odluka koje odgovaraju nekoj ponuđenoj ulozi. Pritom, faktor slobode izbora (da li su igrači sami odabrali svoju ulogu ili ne) nije imao veliki uticaj na ishod (ibid., 3346-7). Ovu pojavu istraživači su nazvali „efektom mimesisa“, opisavši je kao fenomen prema kojem se „igrači ponašaju u skladu sa svojim poimanjem narativne uloge“ (ibid.). Iako bi za ovu pojavu prikladniji termin bio „efekat uživljavanja“ (*immersion effect*), ona nesumnjivo predstavlja manifestaciju potrebe za inter-

nom narativizacijom i govori u prilog tezi da video-igre (ili bar, neki žanrovi video-igara) zahtevaju ne samo potpuno razvijenu narativnu sposobnost nego i visok stepen kompetentnosti. Iako se psihološko istraživanje zasnivalo mahom na RPG igrama, gde sloboda izbora i predefinisane uloge imaju bogatu tradiciju i zapaženu ulogu, iako je uvideti da njegovi rezultati imaju znatno šire implikacije – u situacijama gde uloge nisu unapred date ili jasne mnogo zavisi od igračevog tumačenja sopstvene uloge u svetu igre.

Jedna od prepostavki na kojoj počiva istraživanje koje smo predstavili jeste da je mentalni proces uživljavanja u svet igre ne samo olakšan nego i determinisan već postojećim fikcionalnim modelima. Situacija u koju su igrači dovedeni pre početka igranja unapred je nametnula svest o određenim ograničenjima, koja su postala sastavni deo njihovog referentnog okvira (ili, nešto starijom, hermeneutičkom terminologijom rečeno, „horizonta očekivanja“). Igrači su mogli da budu konzistentni zato što im je ponuđeni kontekst bio dovoljno poznat i jasan. Posebno je interesantno da su i igrači koji su bili „oslobođeni“ izbora sami odabrali da ograniče svoj gejmples tako što će suštinski igrati određenu ulogu. Ovakav ishod dodatno potvrđuje da je igračeve razumevanje sopstvene uloge u svetu interpretativni čin, zasnovan na iskustvu primanja i stvaranja priča raznih žanrova, odnosno narativnoj kompetenciji, i ukazuje na to da je fenomen koji su opisali Dominež i drugi širi od jednog žanra ili vrste gejmplesa. Štaviše, najnovija ispitivanja ukazuju na to da se narativizovanje „priče igrača“ odvija i u žanrovima gde je narativ tradicionalno sveden na minimum, kao u strategijama. Osim toga, do narativizacije može doći i pre i posle igranja, konstruisanjem i izgradnjom priča koje se samo naslanjaju na gejmples, a koje postupke u igri predstavljaju kao radnju na širem i složenijem fonu (Burgess & Jones, 2020).

Iako je iz svega navedenog jasno da se radi o rudimentarnim pričama, koje se nalaze na granici formalnih svojstava igre i neograničene mašte igrača, da bi proces igranja doveo do *generisanja značenja*, on mora biti zasnovan na nekoj, barem implicitnoj, narativnoj strukturi (vidi Taylor-Giles, 2020). Tumači su dugo pokušavali da različitim sredstvima problematizuju upravo ovaj aspekt video-igara; na primer, tako što su proučavali načine na koje igrač stupa u odnos sa avatarom, započinjući jedan interni, psihološki proces, koji rukovodi njegovim doživljajem sveta igre i, bar posredno, značenjem koje tom svetu pridaje (vidi, recimo, Papale, 2014). Ovaj odnos privlačio je pažnju zato što je avatar često i sam narativno sredstvo koje developeri koriste kako bi igri obezbedili adekvatan narativni tok (Jørgensen, 2010). No, ako je za emergentni narativ potrebno da dođe do artikulacije i preoblikovanja dostupne sadržine (svejedno da li ona podrazumeva narativ, skup apstraktnih pravila ili nešto treće), kako se onda vrši enkodiranje tog digitalnog znaka?

Ono što I. Domingez i saradnici nazivaju „efektom mimeze“ utiče i na igračevo razumevanje igre i na načine na koje se narativi prezentuju. U ovom kontekstu, narativna kompetencija ne označava samo igračevu „maštu“ ili sposobnost invencije, niti je nužno povezana sa *role-playing*-om u klasičnom smislu te reči. Iako igrači žele da samostalno saznaju celinu narativa (u ovom slučaju da ga odigraju), nema sumnje ni da je u pitanju iluzija, veštije ili slabije opravdana samom dijegezom (više u Alidini, 2016). Video-igre, čak i u svojim najsloženijim oblicima, i dalje nisu simulacije stvarnosti, niti je njihovo grafičko okruženje fotorealistično (vidi, naročito, Schaeffer, 1999: 306-315). Drugim rečima, potrebno je premostiti jaz između očite nerealističnosti igara, njihovih umetničkih pretenzija (jer, na kraju krajeva, narativne igre *pričaju priče*) i onoga što se očekuje od igrača. U tom procepu koegzistira ono što igrač želi ili namerava da čini u igri, mogućnosti koje mu za to pruža svet igre, ali i sve ono što prethodi činu igranja i što igrač već zna, svejedno da li se to znanje tiče same igre (npr. prethodnog igranja), drugog medijskog ovapločenja njene sadržine (npr. procitanog stripa ili knjige na istu temu), žanra, istorije, ukusa i sklonosti, pa sve do motivacije koju mu pruža materijalni oblik narativa koji konzumira. Šta će od ovoga svega imati prednost ne zavisi samo od onoga što igra dozvoljava, već i od igračevih kapaciteta i prioriteta. Parafrasirajući ono što je Džonatan Kaler (Culler, 1975: 132) napisao povodom književne kompetencije, moglo bi se reći da igrač ne pristupa video-igri kao *tabula rasa*, već uvek sa implicitnim razumevanjem načina na koji igre funkcionišu, s čitavim jednim kompleksom očekivanja i znanja – žanrovske modela, aktancijskih uloga i narativnih situacija – koja mu omogućuju da igre razume i da ih odigra. Ovo zapažanje se, naravno, odnosi na narativne igre, ali ima i šire implikacije. U stvari, u velikoj većini slučajeva, razumevanje i konzumiranje video-igara počiva na kreativnom saodnosu ludičkog i narativnog. Naravno, kako će se igračeva narativna kompetencija aktualizovati može znatno da varira i zavisi i od načina na koji se igra postavi prema igraču i samom činu igranja. Kada igra ne uspe da adekvatno aktivira ili podstakne narativnu kompetenciju igrača, može se dogoditi da njen smisao ostane sasvim neshvaćen. U nastavku rada ova zapažanja ilustrovaćemo analizom konkretnog materijala. Za primer ćemo uzeti *Disco Elysium*, kako bismo analizirali tri aspekta storilejinga u kojima delovanje narativne kompetencije igrača ima najdalekosežnije posledice: (1) odluke igrača (naročito onda kada te odluke imaju moralnu dimenziju), (2) tumačenje događaja i situacija (pokazaćemo da razlika u narativnoj kompetentnosti igrača ima direktnе posledice po značenje koje igrači pridaju događajima i situacijama) i (3) vrednovanje igre u celini.

Uloga narativne kompetencije u procesu odlučivanja

Priroda i funkcija moralnog odlučivanja je jedno od ključnih pitanja za razumevanje fikcionalnog uživljavanja i procesa igranja. Jednom rečju, iako možemo reći da sposobnost donošenja prekretničkih odluka i pravljenja moralnih izbora jeste jedan od najčešćih puteva do fikcionalnog (sa)življavanja sa likom i uživljavanja u sadržaj igre (Ferchaud & Oliver, 2019), pitanje kako se u igri postiže iluzija *konsekventnosti* izbora daleko je složenije i zanimljivije. U danas ubičajenom dizajnu RPG igara ova konsekventnost se često naglašava različitim obaveštenjima ili signalima o moralnoj težini ili smislu replike u nekom dijalogu, kao i o posledicama koje odgovor, ton, ili stav mogu da imaju po razgovor, pa samim tim i priču. Iako najčešće nemaju vrednost sami po sebi, ovi elementi služe kao signali koji na plastičan način aktiviraju narativnu kompetenciju igrača, otvoreno mu sugerijući da dobija to što uglavnom i traži — priliku za odigravanje uloge u tradicionalnom narativnom luku na određene načine. Recimo, *Mass Effect* je u svom narativu definisao arhetipove *Paragon* i *Renegade* koji su uticali i na fizički izgled protagoniste, tako i vizuelno odražavajući doslednost odluka u univerzumu gde je Šepard uprkos svemu, na kraju, tretiran kao heroj.

Ovakva jednodimenzionalnost, međutim, ne sukobljava se s narativnom kompetencijom igrača, već aktivira jedan njen vid — neku vrstu binarne logike, na kojoj počivaju rudimentarni narativi koji su oduvek bili popularni u književnosti, filmu, i drugim masovnim medijima. Činjenica da većina igrača u moralno kompleksnim sistemima bira da igra mesijansku ulogu sugerije da je herojsko putovanje odluka koju svesno donose, doživljavajući takvu matricu kao „pravi“ način igranja igre, i istražujući alternative tek pri naknadnom igranju (Lange, 2014: 3). Kao takve, jednostavne strukture će smetati samo onima koji od određenog žanra, teme, karaktera, okoline, ili igre očekuju nešto više, to će reći onima čiji se narativni apetiti rukovode drugim kriterijima. U tom kontekstu *Disco Elysium* predstavlja paradigmatično izneveravanje šablonskih očekivanja. Igra prati lutanja policijskog detektiva sumnjivih moralnih kvaliteta, koji ima zadatak da reši ubistvo u fikcionalnoj metropoli smeštenoj u univerzum koji se oporavlja od rata. Detektiv se budi jednog jutra, mamuran, nesposoban da se seti sopstvenog imena. Igrač ga prati dok (pokušava da) obavlja poslove i istovremeno rekonstruiše delice prošlosti, sećanja i iskustava, pa tako i doživljava sopstvenog identiteta. Igra je opterećena dugim i često kompleksnim dijalozima (koji unekoliko podsećaju na solilokvije ili prepirke lika sa sopstvenim unutrašnjim glasom, koji komentariše odluke i zbivanja), nedostatkom borbe i izometrijskim prikazom radnje. Uprkos ovim osobinama, mnogi je smatraju jednom od najinteresantnijih i najinovativnijih RPG igara u poslednjih godina.

Zašto pojedini elementi igre ne interesuju sve igrače podjednako, delimично je stvar njihovih etičkih stavova, ali zavisi i od žanrovskega očekivanja i od mehanike igre, pre svega zato što u sklopu interaktivnog narativa način modelovanja moralnog sistema može imati veliki uticaj na donošenje odluka (Ferchaud & Oliver, 2019: 104). Jednostavljeno rečeno, igrač koji je privržen nekoj varijanti epske formule, i koji se oslanja na herojsko putovanje ili slične matrice kako bi razrešio moralne konflikte pri donošenju odluka, strukturiraće priču na način koji se uklapa u ova žanrovska očekivanja. Ovde nije stvar u tome da je narativna kompetencija takvih igrača nedovoljno razvijena, budući da oni teže rudimentarnijim narativnim strukturama. Takvi igrači jednostavno ne žele ili ne mogu da dovedu u pitanje stereotipna žanrovska očekivanja, suspremnu impuls ka šablonskim reakcijama i dozvole jednu novu vrstu iskustva. Očekivanja koja generiše klasični model narativne interakcije podrazumevaju relativno jasne moralne dileme, i – možda još važnije – opipljive rezultate, koji se javljaju kao nagrada za istraživanje narativa, kao i mogućnost da se u svetu igre ostavi nekakav „trag“ sopstvenog (herojskog) delanja. Primena ovakvog narativnog modela na igru kakva je *Disco Elysium* uglavnom neće dovesti do željenih rezultata. Iz ovog ugla, i naglašeno tekstualna priroda igre i nedostatak fizičkih okršaja predstavljaju prepreku, jer se njima narušava ideja delanja i ostavljanja ličnog pečata na fikcionalni univerzum.

U stvari, jedan od glavnih načina na koji se u igri *Disco Elysium* stvara dinamika jesu mnogobrojni dijalozi, koji dozvoljavaju grnanje narativa i kroz koje se sprovode promene u unapred programiranim scenama (*cut scenes*), kao i manipulacija veštinama za unapređenje sposobnosti avatara (Bodi & Thon, 2020: 169-170). Provare nivoa određenih sposobnosti detektiva (tzv. *skill checks*), inače opšte mesto u RPG igrama, nekad dovode do neočekivanih obrta, poput gubitka svesti i nastavka dijaloga, a nekada do prekida igre i naglog učitavanja na prethodnoj tački. *Disco Elysium*, za razliku od mnogih velikih narativa RPG žanra, u izvesnom smislu ohrabruje neuspehe i koketiranje s rizičnim scenarijima u dijalozima, koji mogu dovesti do manjih, ali ne i beznačajnih, divergencija u narativu. I dok ove osobine igre stimulišu narativnu sposobnost i unutrašnju kreativnost jedne grupe igrača, one demotivisu i iritiraju druge. Koketiranje sa izborom, na primer, neke igrače navodi da igru optužuju za cinizam i neiskrenost (Spacetwinks, 2020), jer u skonosti ka ironiji i psihološkoj složenosti glavnog lika ne vide vrlinu, već jednu vrstu nepotrebnog izbegavanja eksplicitnog političkog stava. U tome što unutrašnji glas detektiva kritikuje sve političke opcije koje su zastupljene u igri, bez obzira na to za koju se detektiv naposletku opredeli, oni vide bezrazložno zalaganje za nedelanje i *status quo*, a ne složeno samopreispitivanje koje može i njih same podstaći na introspekciju.

Na sličan način se i komplikovan sistem izgradnje karaktera naslanja na isti problem. Ponavljanjem određenih radnji, poput dijaloških opcija koje izražavaju stavove na određene teme, mogu se otključati razmišljanja ili stavovi, koji mogu odmah da se odbace ili „sačuvaju“. Sačuvana razmišljanja nalaze se u segmentu interfejsa koji je nazvan „škrinja misli“. Misao može da se „internalizuje“, čime će detektiv za neko vreme izgubiti određene karakteristike ili statistike, ali će kasnije zadobiti druge. Tako, recimo, ako detektiv počne da se identificuje sa skitnicama ili počne da živi kao skitnica, tokom internalizacije misli „hobocop“ imaće smanjenu pribranost (*composure -1*), ali će posle završenog procesa imati određene prednosti, jer će po gradu nalaziti više staklenih flaša i moći će bolje da ih proda. Ako se pak ne aktiviraju odgovarajući stavovi ili se misli odmah odbace, ništa od toga se neće dogoditi. Iako su posledice ove mehanike dobro poznate – tempirani *debuff* posle kog sledi *stat increase* – izvođenje i prezentacija su nesvakidašnji. Ovakvom kombinatorikom mehanički se podstiče ostvarivanje što većeg broja dijaloških kombinacija, jer se ponavljanjem i kombinovanjem fraza, reči i postupaka otključavaju misli. Tako se detektiv u priči sa sagovornicima, ali i sa samim sobom, razvija kao ličnost, a igrač svedoči tom procesu. Međutim, ove promene tiču se svojevrsnog unutrašnjeg života detektiva, i ne moraju biti zanimljive svim igračima. Oni kojima jesu ispitake mnoštvo njansi koje se kriju u kombinacijama i varijacijama vezanim za središnji lik igre.

Najintrigantnije moralne odluke odvijaju se na mikro planu i vezane su najpre za neposredno okruženje bezimenog detektiva. Da li izdati komšinicu zarad otplate kirije? Da li pozitivno ili negativno govoriti o ženama? Da li udariti dete? Zbog načina na koji je iskustvo avatara modelovano, odluke ne zavise samo od toga šta je dobro, a šta loše, prema arhetipskom žanrovskom modelu, uključujući tu i negativnog junaka ili antiheroja. Igrač mora da se suoči sa likom i dođe do odgovora na pitanje kakav njegov predstavnik želi da bude, naspram onoga što mu svet igre govori da verovatno jeste — pijanac i izgubljeni slučaj. Posredi je delovanje fenomena *ludodijegeze*, u okviru kojeg se kroz niz malih primera dolazi do efekta „*opipljivosti*“ i „*gustine*“ individualnog iskustva, jer smo kognitivno „predodređeni da redukovane skupove stimulansa doživljavamo kao u bitnome stvarne“ (Pinchbeck, 2007: 12). Ova medijacija preliva se na većinu aspekata igre i daje joj karakter. Protagonista je silom prilika predstavnik policije, a većina drugih likova mu ne veruje. Pasivni elementi zapleta, izrazi, fraze, sitne odluke, vremenom mogu da prerastu u nešto bitno – ako se detektiv bavi određenim temama tokom dijaloga, stupajući u odnos sa izazovima sveta, otključaće ideje poput feminizma ili komunizma, koje će ugraditi u lik na jedan nov, daleko dublji način. Sa svakim danom koji protiče, dolaze i nova sećanja i događaji, koje je igrač slobodan da primi i integriše u liku, ili da ih odbaci.

Uloga narativne kompetencije u tumačenju događaja i vrednovanju celine

Postupak „izgradnje semantičke mreže“ zapravo je narativizacija, a način na koji se ona odvija zavisi od načina na koji igrač razume ulogu narativa u svetu igre i svoju funkciju u njemu. Na to ukazuje istraživanje koje je sprovedeno o iskustvu igranja *Disco Elysiuma* (Klimczyk, 2021: 194). Na praktičan način, ono mapira određene tačke ovog procesa. U istraživanju je igračima postavljen niz iskustvenih pitanja povodom različitih aspekata narativa igre – od toga kako su lično doživeli detektiva, svet i priču, pa do toga kako je iskustvo igranja uticalo na njihov život i stavove. Iako su njihove interpretacije varirale, gotovo svi ispitanici su izjavili da je narativ na neki način uticao na njih, a teme kojih su se dotakli bile su krajnje raznolike (ibid., 201-202). Dok su se neki igrači emotivno identifikovali sa detektivom, drugi nisu, već su pokušali da pronađu splet postupaka koji će ga „srediti“ i omogućiti mu da počne da bolje živi. Pored toga, za mnoge igrače je atmosfera igre i sama narativna situacija izazvala procese samopreispitivanja, i neke od glavnih emocija koje su isticali bile su čežnja za prošlošću, i utisak *lepote* u melanholičnoj slici sveta igre (ibid., 208-210), a mnoge su unutrašnji glas i misli protagonisti podstakli da počnu da posmatraju sopstveni život. Ovi utisci ukazuju na značaj narativne kompetencije kako u procesu razumevanja pojedinačnih zbivanja i situacija tako i prilikom tumačenja i vrednovanja celine igre. Igrač koji je sklon da o svom identitetu razmišlja narativno, a ne epizodično (o ovoj razlici vidi Strawson, 2004), svakako će biti prijemčiviji za priču o identitetu detektiva i njegovoj sudbini.

Uživljavanje u *Disco Elysiumu* ima izvesnu samosvrhovitost, budući da igrač ne mora da se preterano interesuje za sam svet igre, koliko za doživljaje detektiva koji živi u njemu; on ne mora da se zanima za politiku, koliko da ga interesuje kakve političke odluke donosi njegov lik, i ta istraživačka komponenta, u kombinaciji s naglašeno literarnim, atmosferičnim proseđeom, podstiče osećanje narativne kokreacije. To je jedan od razloga zbog kojih mnogi igrači u ovoj igri, za razliku od prethodno skiciranih herojskih matrica, ne prezaju od moralno dubioznih odluka (na primer Nguyen Scaife, 2019). Istraživanje modaliteta glavnog junaka ovde prima dimenzije čitave jedne studije o ljudskosti i ljudskoj prirodi. Takva narativna situacija prevaziđa okvire i ograničenja binarnih moralnih sistema – ne zato što ti sistemi ne postoje ili su obezvređeni, već zato što su sekundarni u svetu igre i predstavljaju tek jednu komponentu mnogo složenije slike sveta. Sklonost ka usložnjavanju i raslojavanju narativnih struktura jeste nešto što igra poput ove podstiče. U tom smislu, za igrača koji je sklon „literarizaciji iskustva“ izbori, posledice u glavi detektiva, rasprave i interakcije postaju varijacije istinski polifonog sistema glasova, gde se u dijalogizmu mogu slobodno produbljivati čak i najmračnije

crte karaktera – i za to nije potrebno veće opravdanje od činjenice da ta mogućnost postoji. To preimaćstvo, ako ga tako razumemo, predstavlja poziv na slobodnu igru s ljudskom sudbinom koja je naizgled veća nego u drugim igrama, što samo hrani istraživački duh. Ako je već sve tako, zašto ne odabratи život na ulici kao skitnica, i ispitati granicu jednog ljudskog iskustva? Zašto ne ispitati granice političkog diskursa, i postati zagriženi komunista? Već i prva figuracija izbora u igri koketira s ovom vrstom opasnog i nepredvidivog zadiranja u probleme šta izbor može da znači – na samom početku, kada detektiv treba da ustane i otme se pijanstvu, može to da ne učini, u kom slučaju će ga progutati tama i umreće.

Istovremeno, celokupno moralno sivilo koje karakteriše svet *Disco Elysium* stvara podeljena mišljenja – dok jedni hvale upravo matriks narativne medijacije i mogućnost aktiviranja visoko razvijene narativne kompetencije kao ključan i najbolje ostvaren element igre (Lynch, 2021), drugi tvrde da se u igri praktično ništa bitno ne dešava i da gotovo ništa ne pravi razliku u svetu igre. U izvesnom smislu, obe perspektive su tačne. Razlika u doživljaju potiče od dvojakog razumevanja narativnog toka – potonji vide smisao zapleta najpre kroz „spoljašnju“ ili „objektivnu“ potvrdu koju može imati u svetu igre, naspram pukog meditativnog iskustva. Slični zahtevi postoje i spram narativno manje izazovnih igara, poput serijala *Mass Effect*, koji je svojevremeno kritikovan upravo zbog nedovoljno konsekventnih, složenih i razgranatih raspleta priče, uslovljenih izborima koje su igrači činili u svetu igre (Burgess & Jones, 2017). Poput *Mass Effecta*, i *Disco Elysium* je samo algoritamska struktura koja ima ograničen broj permutacija i mogućnosti za interagovanje. Ono po čemu se *Disco Elysium* suštinski razlikuje *Mass Effecta* jeste što taj svoj nedostatak nadoknađuje uz pomoć igrača, a u cilju stvaranja jednog novog, istinski emergentnog narativa. Igrača kog interesuju različiti izbori koje može da napravi u *Disco Elysiumu* najverovatnije ne zanimaju toliko njihove posledice po fikcionalni svet, koliko posledice po lik kog nadograđuje. Preispitivanje raznih neočekivanih, sitnih interakcija, koje imaju veliki potencijal za karakterizaciju, podstiče igračevu narativnu sposobnost i omogućava bogatije igračko iskustvo.

Zaključak

Disco Elysium je, u izvesnom smislu, naglašeno „literarna“ video-igra, koja najviše zadovoljstva pruža igračima sposobnim da prepoznačaju njen bogat narativni i intertekstualni potencijal. Međutim, i na manje složenim primjerima, poput igre koju su *ad hoc* osmisili I. Domingez i saradnici, pokazalo se da narativna kompetencija igrača utiče na više važnih aspekata igranja. Iako ograničenog važnja, analiza koju smo sproveli može nam poslužiti kao polazište za formulisanje dva (vrlo uslovna) zaključka:

- 1 *Narativna kompetencija omogućava razumevanje žanra igre i iz njega izvedeno poznavanje konvencija narativnih igara.*

Iako žanrovska identifikacija ne zavisi nužno od narativne kompetencije pojedinca, sva je prilika da poznavanje načina na koji funkcionišu priče prethodi (i to čak i na planu psihološkog razvoja pojedinca) svesti o žanrovskoj raznovrsnosti (narativnih) umetnosti i praksi. Video-igre se u tom pogledu nadovezuju na naše dugo iskustvo konzumiranja i proizvođenja priča, kao i na predstave koje od ranog detinjstva stičemo o vrstama priča, tj. žanrovima narativa. Ova uloga narativne kompetencije, videli smo, najjasnije dolazi do izražaja kada je reč o igračevom razumevanju odabrane uloge i spektra „prikladnih“ postupaka likova, ali se odnosi i na poznavanje čitavih žanrovske matrica (npr. herojskog/mitskog narativa, bajke, detektivske istrage itd.)

- 2 *Narativna kompetencija igrača je u korelaciji s njegovim tumačenjem i vrednovanjem igre (kako pojedinačnih situacija tako i čitavog gejmpela).*

Iako na prvi pogled može delovati neprivlačno elitistički, ovaj zaključak u stvari ne počiva na elističkim premisama (poput onih koje, recimo, pretpostavljaju pojmovi kompetentnog, upućenog ili uzornog čitaoca u teoriji književnosti). Od prirode i stepena razvijenosti narativne sposobnosti igrača zavisiće i njegove performanse i njegove preferencije. Ova korelacija, čini se, važi samo u jednom pravcu. Iako ne znači da će igrači s većim narativnim sposobnostima uvek više vrednovati složenije nego rudimentarnije narative, igrači sa slabije razvijenom narativnom kompetencijom po prirodi stvari neće moći da uživaju u izrazito kompleksnim narativnim strukturama.

Kao što je već rečeno, ovi zaključci su krajnje uslovni i trebalo bi ih potkrepliti opsežnijim empirijskim istraživanjima. Ipak, oni mogu poslužiti kao polazište za dalja istraživanja jednog neopravданo zanemarenog aspekta video-igara.

Literatura

- Alidini, S. (2016). „Zašto su i kako važne video igre?” *Reč, časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja* 86.32. Beograd: Fabrika knjiga: 307–342. Dostupno na: <https://www.fabrikaknjiga.co.rs/wp-content/uploads/2016/08/REC-86-32-str.307.pdf> (pristupljeno: 09.11.2021.)
- Bamberg, M. (1987). *The Acquisition of Narratives: Learning to Use Language*. Berlin: De Gruyter, Mouton.
- Bodi, B. & Thon, J-N. (2020). “Narrative-dramatic agency in *Disco Elysium* (2019) and *Astroneer* (2019)” *Frontiers of Narrative Studies* 6 (2): 157–190. Dostupno na: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/fns-2020-0012/pdf> (pristupljeno: 09.11.2021.) doi:10.1515/fns-2020-0012
- Burgess, J. & Jones, C.M. (2017). “Is it too much to ask that we’re allowed to win the game?: character attachment and agency in the *Mass Effect 3* ending controversy.” *Bulletin of Science, Technology & Society* 37(3):146–158. doi:10.1177/0270467618819685.
- Burgess, J. & Jones, C.M. (2020). “Exploring how players create emergent narrative and character in strategy games.” *Proceedings of DiGRA Australia 2020*: 1–3. Dostupno na: https://digraa.org/wp-content/uploads/2020/02/DiGRAA_2020_paper_4.pdf (pristupljeno 09.11.2021.)
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Colby, B. (1973). “A Partial Grammar of Eskimo Folktales.” *American Anthropologist* 75: 645–662.
- Culler, J. (1975). *Structuralist Poetics. Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*. London & New York: Routledge.
- Domínguez, I.X., Cardona-Rivera, R.E., Vance, J.K., and Roberts, D.L. (2016). “The Mimesis Effect: The Effect of Roles on Player Choice in Interactive Narrative Role-Playing Games.” *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI ’16)*. New York: Association for Computing Machinery. doi:10.1145/2858036.2858141
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Dušanić, D. (2021). Šta je današnja naratologija?. *Književna istorija* 53 (173): 213–230. doi: 10.18485/kis.2021.53.173.13
- Ferchaud A. & Oliver MB. (2019). “It’s my choice: The effects of moral decision-making on narrative game engagement.” *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(2): 101–118. doi:10.1386/jgvw.11.2.101_1
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Seuil.
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale : recherche de méthode*. Paris : Larousse.
- Jørgensen, K. (2010). “Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*.” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 4(2): 315–331. Dostupno na: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/download/vol-4no2-13/198> (pristupljeno 09.11.2021.)
- Klimczyk, P. (2021). “The experience of playing video games as a possible building block for life story narratives.” *Polskie Forum Psychologiczne* 26(2): 191–214. Dostupno na: https://pfp.ukw.edu.pl/archive/article/484/klimczyk_the_experience_of_playing_video_games/article.pdf (pristupljeno 09.11.2021.) doi:10.34767/PFP.2021.02.05.

- Lange, A. (2014). "You're Just Gonna Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems." *Journal of Games Criticism* 1(1): 1–16. Dostupno na: <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1> (pristupljeno 09.11.2021.)
- Lynch, G. (2021). "Disco Elysium's choices capture the full spectrum of life's disasters." *Techradar*, 17.04.2021. Dostupno na: <https://www.techradar.com/news/disco-elysiums-choices-capture-the-full-spectrum-of-lifes-disasters> (pristupljeno: 09.11.2021.)
- Nelson, K. (2003). "Narrative and the Emergence of a Consciousness of Self." In: Gary D. Fireman, Ted E. McVay, Jr. Owen J. Flanagan (eds.), *Narrative and Consciousness. Literature, Psychology, and the Brain*. Oxford (etc.): Oxford University Press, 17–36.
- Nguyen Scaife, S. (2019). "I Played Disco Elysium as an Absolutely Gigantic Fascist." *FanByte*, 08.12.2019. Dostupno na: <https://www.fanbyte.com/features/disco-elysium-racism/> (pristupljeno: 09.11.2021.)
- Papale, L. (2014). "Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar." *Journal Of Games Criticism* 1(2): 8–14. Dostupno na: <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2/> (pristupljeno 09.11.2021).
- Pinchbeck, D. (2007). "Counting Barrels in Quake 4: Affordances and Homodiegetic Structures in FPS Worlds." In: *DiGRA '07 – Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*. The University of Tokyo: 1–7. Dostupno na: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.20364.pdf> (pristupljeno 09.11.2021).
- Prince, G. (1973). *A Grammar of Stories*, The Hague: Mouton.
- Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.
- Spacetwinks, C. (2020). "Disco Elysium' Was Too Afraid of Sincerity to Be Revolutionary." *Vice*, 01.09.2020. Dostupno na: <https://www.vice.com/en/article/7kpjzq/disco-elysium-was-too-afraid-of-sincerity-to-be-revolutionary> (pristupljeno: 09.11.2021.)
- Strawson, G. (2004). "Against Narrativity." *Ratio* XVII. 4 (2004): 428–452 doi:10.1111/j.1467-9329.2004.00264.x
- Taylor-Giles, L. (2020). "Player-Centred Design in Role-Playing Game Branching Dialogue Systems." In: Bostan, Barbaros (ed.). *Game User Experience And Player-Centred Design*: Springer. doi:10.1007/978-3-030-37643-7_13



Konstrukcija autentičnosti – pozicioniranje indie platfomera

Constructing Authenticity:
The Positioning of
Indie Platformers

Jovana Vujanov
Nezavisni istraživač
jovanav95@outlook.com

UDC 795:004.96“2008/2014”

Apstrakt

Ovaj tekst razmatra pozicioniranje nezavisno produciranih platformera u kontekstu svojevrsnog *indie* buma, u periodu od 2008. do 2014. godine, tokom kojeg su igre sa ovim tipom produkcije doživele komercijalni probaj. Pretenzije na „umetnički“ i „prefinjeniji“ gejming izraz su u sinergiji sa ograničenjima niskobudžetne produkcije stvorile drugačiji set ambicija i produksijskih kvaliteta za nezavisne projekte u odnosu na njihove AAA savremenike. Negativno pozicioniranje je našlo svoju sintezu u sveukupnom naglasku na inovaciji, čiji se izraz može pratiti na nivoima audio-vizuelne predstave, gejmpinga, ali i tematsko-motivskog sklopa. Igre poput *Braid* (Number None), *Super Meat Boy* (Team Meat) i *Fez* (Polytron) definisale su se kroz razliku prema komercijalnom spektru i kroz inovaciju u žanru platformera, apelujući na „zonu umerene klime“ (Ryan). Simbolički kapital stečen kroz pažljivo balansiranje inovacije i tradicije omogućio je ovim igrama i njihovim stvaraocima da osiguraju svoj uticaj (i zaradu) u polju video-igara u godinama agresivnog reakcionarstva u gejmingu, s vrhuncem u Gejmergejtu (*Gamergate*). Indie platformeri su nadvladali i pretrajali ovu krizu, pritom etabirajući snažne autorske figure i nove potencijale za ekspresivnost video-igara uopšte.

Ključne reči: simbolički kapital, indie, platformeri, žanr, inovacija

Abstract

This paper will explore the positioning of independently produced platform games in the context of the indie boom, defined as the period from 2008 to 2014, when various games of this type of production had their commercial breakthrough. The synergy between the constraints of a low-budget production and the pretension to ‘artistic’ and ‘more refined’ gaming expression have created a set of aspirations and production qualities for independent projects that differ from their AAA contemporaries. Negative positioning was synthesised in the overall emphasis placed on innovation, the expression of which can be traced throughout the layers of audio-visual presentation and gameplay, as well as within the framework of themes and motifs. Video games like *Braid* (Number None), *Super Meat Boy* (Team Meat) and *Fez* (Polytron) have been defined in terms of how they differ from the commercial spectrum and the innovation they bring to the platformer genre, appealing to the “temperate zone” (Ryan). The symbolic capital acquired through a careful balance of innovation and tradition enabled these games and their authors (or even auteurs) to secure their influence (and financial profit) in the field of video games even in the years of aggressive reactionism in gaming (peaking in the Gamergate scandal). Indie games have overcome and outlasted that crisis, establishing strong authorial figures and new potentials for expressivity in video gaming in general.

Keywords: symbolic capital, indie, platformers, genre, innovation

Uvod

Godina je 2007. Video-igra je multimedijalni tehnički spektakl. Video-igra je interaktivni holivudski film. Video-igra prodaje konzole za koju je razvijena. Gejming industrija je čisto profiterska delatnost, produžena ruka Imperije: „pionirska kada je reč o metodi akumulacije kapitala koja je zasnovana pravima intelektualne svojine, na kognitivnoj eksploataciji, kulturnoj hibridizaciji, transkontinentalnom ugovaranju prljavih poslova i globalnom plasmanu robe“ (Dager Vitford i De Pojter, 240). Njeni plodovi su kapitalizmu podobne „simulacije identiteta građana-vojnika, radnika samostalaca, kiborg-avanturista i korporativnih kriminalalaca“ (ibid.).

S druge strane, video-igra je digitalna umetnost. Izlaže se u galerijama, po modelu proizvodnje nalikuje simbolističkoj poeziji: dizajneri proizvode za druge dizajnere (Bordieu, 2020). Njihove intervencije pomeraju granice medija, o čemu se piše u akademskim publikacijama i na opskurnim internet blogovima. „Ozbiljne igre“ (*serious games*) pokušavaju da zabave i pouče o temama poput globalnog zagrevanja i participativne demokratije. Kritika kapitalizma pokušava da se ludički izrazi, ali ostaje nepristupačna široj publici.

U senci ovako pojednostavljenog, polarizovanog razmišljanja o gejming sceni pojavljuje se i članak Mari-Lor Rajan (Marie-Laure Ryan), „Narativ i podeljenost digitalne tekstualnosti“, posvećen onovremenom stanju industrije. U njemu se formulišu dve tendencije u proizvodnji igara: na jednoj strani elitistički, „kul“ Sever galerijskog gejminga i „masovni, šareni“ Tropi popularnih, korporativnih naslova (Ryan, 2007: 277).¹ Autorka, jednakо nezadovoljna i jednim i drugim, formuliše svoju želju za gejming iskustvom u zoni „umerenog pojasa“, zlatnom sredinom koja bi objedinila pristupačnost AAA naslova² i nekomercijalne prioritete galerijskih igara poput naglaska na priovedanju ili eksperimentalnog pristupa samoj interaktivnosti (ibid., 277). Nesvesno, Rajanova ovde upotrebljava model dualizma producentskih pozicija, po ugledu na model koji je Pjer Burdije (Pierre Bourdieu) izlovaо u polju francuske literarne produkcije XIX veka, a tiče se opozicije između autonomnog (simbolistička poezija) i heteronomnog (pozorišni komadi) polja književnosti (Bourdieu, 2020: 39-40). Burdijeova analiza pokazuje kako su tenzije između ova dva pozicioniranja omogućile treću, središnju književnu pojavu – roman, koji se u prikupljanju simboličkog kapitala postavljaо suprotno doksi dominatnog komercijalnog, pozorišnog izraza (ibid., 58), a istovremeno se oslanjajući na distri-

1 Ukoliko nije drugaćije navedeno, svi prevodi sa engleskog jezika su moji.

2 AAA – neformalna oznaka za visokobudžetske igre.

buciju koja je daleko prevazilazila uskost modela „proizvođači proizvode za proizvođače”, kojem je težila simbolička poezija.³ U trenutku objavljivanja članka o zoni umerenog pojasa, analogni međuprostor u sferi gejminga još uvek nije bio prisvojen. Ali, samo godinu dana kasnije, polje produkcije će se temeljno izmeniti komercijalnim uspehom novih aktera: indi (indie) dizajnera.

Tekst Rajanove je stoga korisna polazna tačka za razmišljanje o kulturnom kontekstu „*indi buma*”, perioda čije se trajanje može odrediti od izlaska prvih komercijalno uspešnih nezavisno produciranih naslova 2008. godine do *Gamergate* kontroverze, 2014. godine.⁴ Njena razmišljanja nisu samo delimično vizionarska u pogledu događaja koji će ubrzo dana kasnije trajno uzdrmati produkciju video-igara, ona su i veoma jasan izraz frustracije, zasićenja aktuelnim stanjem stvari. S jedne strane, galerijske i „ozbiljne“ igre su bile nevidljive van svojih elitističkih publika i samim tim zanemarljivog uticaja; na drugom kraju spektra, AAA izdavaštvo je tap-kalo u mestu, ograničeno dogmama sigurnog investiranja i naglašavanja „realističnosti“. Kao i mnogi drugi, anonimni, „neozbiljni“ igrači – sve češće žene, stariji i igrači iz nerazvijenih zemalja – Mari-Lor Rajan je imala jasno artikulisan osećaj da video-igre mogu biti i nešto drugo, osim interaktivnih akcionalih filmova produciranih od strane velikih korporacija. Retrospektivno, ova slutnja je savršeno opisala manevarski prostor koji je upravo nastajao zahvaljujući (delimičnoj) demokratizaciji razvojnih alatki i distributerskih platformi. Burdijeovskim rečnikom, kasnih dvehiljaditih je stvorena materijalna osnova za novu poziciju u polju gejming produkcije – *indie* igre.

Iako istorija nezavisne produkcije video-igara seže mnogo dalje u prošlost od kasnih dvehiljaditih godina, ona se tek u ovom vremenskom periodu etablirala kao nova sila u gejming mejnstrimu. Praktični uslovi vezani za

- 3 Burdijeov model je takođe uvažavan u studijama posvećenim legitimizaciji Novog Holivuda (Baumann, 2007) i prestižnih televizijskih serija (Newman and Lewine), kulturnim pojавama koje su imale slične metode prikupljanja simboličkog kapitala kroz posredovanje između „umetničke“ i „komercijalne“ produkcije.
- 4 Nezavisna produkcija je dala nov vетar u leđa akterima koji su smatrali da video-igre mogu da budu „više“ od konservativne zabave za mlade muškarce, dok je Gejmergejt kao masovna kampanja zlostavljanja (ženskih) *indie* aktera bio kontrapunkt ideji da su problematični aspekti gejming kulture nestali preko noći. Onlajn trolovi čije se poreklo može locirati u zajednici „hardkor gejmera“ iskoristili su lažnu vest o sukobu interesa u izveštavanju o igrama Zoje Kvini (Zoë Quinn) kao „etički“ izgovor za maltretiranje i „doksovanje“ kako Kvinoje tako i drugih dizajnera, uključujući i Fila Fiša (Phil Fish), autora *Fez-a*. Rečima savremenika: „I was excited by all those young kids making all those cool games. It felt as if, finally, gamers were getting cool, too. For the first time ever, we had games in art museums and retirement homes. We had everything from Journey to Halo, mobile casual games on our parents' phones, and professional gamers blowing each other away for a living. It was magical and diverse. We the gamers had arrived. But when Gamergate hit, the fantasy completely fell apart.“ (Thomas, 2019:139)

razvoj i objavljivanje igara su omogućili većem broju ljudi da se okuša u komercijalnom pravljenju igara, što je sa ekonomске strane osiguralo da će ovaj vid produkcije postajati sve relevantniji (Bourdieu, 2020: 55). S druge strane, za proces legitimizacije presudna je bila akumulacija simboličkog kapitala, najčešće (ili bar najglasnije) postignuta u vidu negativnog određivanja prema aktuelnom gejming mejnstrimu. Ovaj tekst će analizirati upravo retoriku razlike izraženu kroz audio-vizuelni i proceduralni dizajn triju igara: *Braid* (Number None, 2008), *Fez* (Polytron, 2013) i *Super Meat Boy* (Team Meat, 2012). Iako se i iz paratekstualnih materijala poput intervjua sa autorima ili novinarskih kritika može videti štošta korisno kako o pojedinačnom legitimizacijskom procesu *indie* igara tako i o akumulaciji simboličkog kapitala uopšte, u daljem tekstu ćemo pratiti Burdjeovu sugestiju o primarnom značaju samih dela za ispitivanje proizvođačkog zauzimanja pozicije u polju (Bourdieu, 2020: 132). U praktičnom smislu, ispitaćemo kako je organizacija elemenata poput „proceduralne retorike“ ovih igara (Bogost, 2010), njihovog gejmpinga, narativnih motiva i audio-vizuelnog dizajna kombinovala ideje o inovaciji i tradiciji u gejmingu, konstruišući jedinstveno pozicioniranje dizajnera koji su pokušali da posreduju između dva pola razvoja video-igara.

Status quo i inovacija

Negativna definicija *indie* igara u odnosu na mejnstrim savremenike bila je suštinski uslovljena korporativnom prirodom AAA izdavaštva. U ovoj filozofiji produkcije, video-igre su prevashodno proizvodi koji moraju da uspeju na tržištu kako bi opravdali ogromna ulaganja i ostvarili profit – stoga, publici treba dati ono što već dokazano voli. Posledice ovog imperativa jasno su vidljive pri poređenju hitova tadašnje komercijalne scene poput *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010), *Mass Effect 2* (BioWare, 2010), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) ili *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009).³⁷ Ovi naslovi se naizgled oštrot razlikuju po žanru, pripovedanju ili samom gejmpingu, pokrivajući raspon od open-world vesterna preko svemirske opere u RPG formatu do tradicionalnijih pucачina i akcionih avantura. Bilo bi teško opravdati bilo kakvu tvrdnju da su ove četiri igre napravljene po istom kalupu, sa istim ambicijama i ciljevima – ali opet je u svakoj od njih najprominentnija igračka aktivnost pucanje. Bez obzira na sekvencu igračkih unosa, na *gamefeel*, kontekst, pejzaž, svrhu, simboličku reprezentaciju, dodatne aspekte gejmpinga – u svim ovim igramu jednako se „prangija“, kao u akcionom blokbasteru, koji producenti medijuma nastoje da oponašaju. Dominatna vizija budućnosti gejminga tada je i dalje bila vezana za mogućnost imerzivnog, interaktivnog filma sa tematikom epskih razmara.

5 Svi listom dobitnici „Game of the Year“ priznanja od različitih industrijskih aktera, za 2009. i 2010. godinu; takođe, uglavnom nastavci etabliranih franšiza.

Opsednutost realizmom je bio preovladavajući modus audiovizuelnog podražavanja stvarnosti u komercijalnim naslovima.⁶ Ogroman tehnološki napredak na polju grafičkih mogućnosti konzola i računara se paradoksalno ispoljavao u neodređeno braon i sivim okruženjima AAA igara koje su izjednačavala pejzaže američkog Divljeg zapada, vanzemaljskih planeta i fikcionalnih tropskih ostrva. Iako su kvalitet i inovativnost neosporni atributi nekolicine spomenutih igara, korporativni krak gejming industrije je uprkos trzajima hrabrosti polako tonuo u prezasićenje oprobanim formulama. Paralisi bojažljivošću prema drugačijoj proceduralnosti i otklonom od stilskih eksperimenata, komercijalni dizajneri su propustili da realizuju potencijal gejminga da bude nešto drugo, da se nađe u umerenoj zoni, sa drugačijim procedurama, estetikom i narativima. To je šansa koju su *indie* autori uspešno prisvojili kao svoju maksimu. Poput filmova Novog Holivuda, koji su svoju prominentnost stekli aktivnim negativnim određenjem prema literarnim uzorima klasičnih studijskih produkcija i isticanjem specifičnog „filmskog“ jezika (Baumann, 2007) – u *indie* igramu odbačena je filmska paradigmata AAA sektora, dok je proceduralni eksperiment bio postavljen iznad želje za preciznom mimezom.

Braid, *Super Meat Boy* i *Fez* su dvodimenzionalni platformeri. U samo jednom od njih se javlja epski narativ o spasavanju sveta – i to vrlo trivijalno. Njihovi likovi, pejzaži i vizuelni stilovi su svedeni, začudni, često komični ili intertekstualni, daleko od ikakvih realističkih ambicija. Tim, protagonista *Braid-a*, ima sposobnost da kontroliše vreme, *Super Meat Boy* iz istoimenog naslova doslovno je kocka mesa, a *Gomez* je dvodimenzionalno stvorene koje otkriva da njegov svet ima tri dimenzije. Kratak sinopsis je dovoljan da se nazru konture *indie* pozicioniranja u odnosu na igrački mejnstrim: malo,⁷ „lično“, „zanatski“, zaigrano ludičkim mogućnostima medijuma, nasuprot grandioznom, „impersonalnom“ i „proračunatom“ AAA produkcije.

Ukoliko se spustimo sa nivoa apstraktnog, želja za suprotstavljanjem je jasno vidljiva u tretmanu igračkih tropa u navedenim igrama. Opšta mesta gejmerskog, maskuliziranog tripa moći su pogodna meta *indie* autora, budući da nude snažnu pozadinu u odnosu na koju se artikuliše otklon.

- 6 Na ovom mestu bi trebalo reći da ne smatram da je filmsko-epsko usmerenje video-igara samo po sebi loše, već da je istorijski gledano bilo dominantna u odnosu na koju je bilo veoma korisno odrediti se negativno. *Indie* autori su svoju različitost pretvorili u uspešan brend, i jedan od ciljeva ovog rada jeste da ispitava upotrebu tog mehanizma kao jedan od važnih događaja u polju gejminga, ne da ga predstavi kao konačan odgovor na pitanje šta bi igre trebalo da budu.
- 7 U smislu budžeta, koji jeste objektivno ograničenje za nezavisne autore, ali jedno od onih koje su uspeli da preokrenu u svoju korist, potencirajući nove načine stilizacije i niskobudžetnog šarma u vizuelnoj prezentaciji (Juul, 2014: 1). Akvarel, složen pixel art i stripolika slatkoca u predmetu našeg ispitivanja predstavljaju različite metode snalaženja koje su mudro iskorišćene u izgradnji jedinstvenog, atraktivnog stila.

Jasan primer je figura dame u nevolji, jedne od najstarijih i najkritikovanijih formula u gejmingu, naročito u njegovoj ranijoj istoriji. Upotreba ravnog ženskog lika kao sredstva za motivaciju protagoniste se izvrće u *Braid*-u Džonatana Bloua, igri koja je usko vezana za *Super Mario* franšizu u pogledu žanra, proceduralne retorike i zapleta. Po ugledu na svog vodoinstalaterskog pretka, Tim mora da nađe princezu koju je „otelo užasno, zlo čudovište”, kako se eksplicitno kaže na samom početku igre (*Braid: World 2*). Horizont očekivanja igraču garantuje da će se ovo odviti kroz prelaženje različitih nivoa, rezultirajući u konačnom sukobu sa zlim čudovištem i Timovom ponovnom ujedinjenju sa voljenom. Ipak, nešto već upada u oči: kako nam se tekstualno saopštava, Tim je „pogrešio” (*ibid.*). Iako u početku deluje kao nevažna, ova sićušna naprslina se tokom igre produbljuje kroz proceduralnu retoriku, naime Timovu sposobnost da „premotava” vreme unazad. Izazovi i prostorne zagonetke rešavaju se kroz manipulaciju vremenom koja čini osnovni jezik gejmpinga, ali i pruža neograničenu mogućnost poništavanja grešaka. Čini se da je za Tima svaki problem u ovom smislu rešiv, što mu pruža teoretsku potpunu dominaciju nad fikcionalnim svetom; ali ova nadljudska sposobnost biva potpuno izvrnuta u zaključnom nivou igre, gde služi kao medij refokalizacije u samom vrhuncu zapleta. Protagonista konačno stiže do mesta gde je njegova zarobljena draga, koju čuva figura u oklopu i niz prostornih prepreka. Kada se nivo prelazi s leva na desno, čini se da „princeza” pomaže Timu, podižući barijere dok mu ide u susret. Ali, kada igrač konačno stigne do nje, ona nestane uz bljesak, ostavljajući protagonistu ispred njenog praznog stana. Prepostavljena reakcija igrača je zapitanost šta je pošlo naopako, na šta je logičan proceduralni odgovor premotavanje vremena, čin koji izvrće značenje cele sekvenце. Odjednom se ispostavlja da princeza zapravo beži od Tima, u zagrljaj „čudovišta“ čija se zloba radikalno dovodi u pitanje promenom perspektive. Nepogrešivost lika s kojim igrač treba da se posetovi time je slomljena, zajedno sa etabliranim klišeom dame u nevolji i moralnoj ulozi (maskulinog) igrača u njenom „spasenju“.

Uživaocima drugih medija ovo se može činiti kao jeftin, očigledan trik, ali je njegovo značenje unutar gejming konteksta od neosporne važnosti, budući da napada polazne motivacione prepostavke klasičnog zapleta u video-igramu. Pored ovog očiglednog sukoba sa opštim mestima, inovativnost *Braid*-a se ogleda i u ukupnoj upotrebi proceduralnosti, naime odnosa mogućnosti da se premoda vreme i procesa sećanja koji igra stavlja u prvi plan. Delovi slagalice, koje igrač skuplja kako bi otključao poslednji nivo, vizuelno su kodirani kao fragmenti Timovih sećanja, propraćeni kratkom tekstualnom naracijom na početku svakog sveta. Prisećanje je glavna okvirna aktivnost u igri, ali gejmping mehanizam „premotavanja“ vremena dovodi u pitanje njegovu naizgled linearnu proceduralnost; proces jeste objašnjen drugim procesom (Bogost, 2010), ali se direktna priroda ove veze destabilizuje. Složena mimeza sećanja je pritom integrisana u

žanr platformera, koji do tada nije nosio komplikovana značenja u svojim komercijalnim inkarnacijama. Lirske teme skromnijih sižejnih ambicija bile su neobične i van žanrovske okvira. Primera radi, pomenuti *Mass Effect 2* ili *Red Dead Redemption* sadržali su i „ozbiljne“ motive i složenje narative, ali je čak i u tim slučajevima dominatan modus bio epski i herojski, sa adekvatnom proceduralnošću fokusiranom na akciju. *Braid* je stajao nasuprot svojim savremenicima samim izborom teme – toksični međuljudski odnosi, zlostavljanje, fenomenologija vremena⁸ – ali i kombinacijom ove teme sa žanrom platformera, vizuelno izvedenom u stilizaciji koja je napustila realističku tendenciju i samim tim težnju video-igara da budu pandan filmu.

Sličan pokušaj da se destabilizuje gejmerski *status quo* predstavlja i *Fez* Fila Fiša (Phil Fish), koji se oslanja na subverziju mesijanskog zapleta o spasavanju sveta, još jednog klišea u narativnom univerzumu video-igara. U ovom platformeru smo pozvani da budemo Gomez, pikselizovano stvorenje, koje uz pomoć magičnog feza otkriva da živi u trodimenzionalnom svetu. U praksi, igračev avatar sada može da se kreće u novoj dimenziji, što se postiže kroz rotiranje dvodimenzionalne perspektive po z-osi, pri čemu se mogu videti nove „strane“ kockastog sveta. Većina zagonetki u igri se zasniva na ovakvoj promeni perspektive, koja otkriva nove putanje za prolazak kroz nivoe, tajne sobe i druge naizgled nedostupne čoškove pejzaža. Osnovni Gomezov zadatak je da skupi niz kocki koje su rasute po nivoima, budući da je on kao izabranik feza jedini koji može da ih locira i time „popravi“ pukotine koje nastaju širom fikcionalnog sveta. Uobičajene pretpostavke o platformerima i video-igramama uslovjavaju očekivanje formata „izazov-nagrada“: kocke će čuvati neprijatelji čija se težina sa svakim okršajem povećava, dajući gejmpileju i igraču priliku da zablistaju. Autor *Fez*-a se odlučuje za drugaćiju izvedbu, postulirajući zagonetke i istraživanje sveta kao osnovne izvore uživanja u igri. Gomez nema nikakve ofanzivne poteze i ne dolazi u sukobe, glavna procedura koju igrač izvodi kroz njega je *pažljivo posmatranje*. Percepcija je ključna za prelaženje igre, kao što je i nagovešteno kroz izbor rotiranja perspektive kao primarne sposobnosti oko koje se gradi gejmpilej. Iako fokus na posmatranju i zaključivanju nije ništa neobično u video-igrama, gde se čitavi žanrovi poput *point and click* avantura ili *puzzle game* zasnivaju na sličnoj strukturi izazova, *Fez* je jedinstven u pogledu kontekstualizacije rešavanja zagonetki prevashodno kao istraživanja fikcionalnog sveta, koje postaje svrha samom sebi.

Jedan od čuvenih izazova u igri je dešifrovanje „Zu“ jezika, misterioznih te-trisolikih natpisa vezanih za stariju, iščezlu civilizaciju koja je nekad nastan-

8 Dok su ovi koncepti centralni za moje razmatranje problematike iz ugla inovativnosti, preciznije čitanje igre uključuje i tematsku liniju vezanu za odnos video-igara i vojne tehnologije, sa vrhuncem u razvoju atomske bombe (Jagoda, 2013).

jivala Gomezov svet. Iako se ispostavlja da je u pitanju „samo“ stilizovana ortografija, koja krije običan engleski jezik – još jedna standardna alatka iz *point and click* avantura – sama aktivnost se rekontekstualizuje kao učenje jezika stanovnika fikcionalnog sveta u trenutku kada igrač nabasa na grad Zuua, gde još uvek ima živih govornika. Proces dekodiranja je time dublje ukorenjen u Gomezovu stvarnost, što je dodatno naglašeno činjenicom da rešenje ove zagonetke ne donosi nikakve kocke, poene ili bilo kakvu merljivu korist za igrača. Upoznavanje sa ovim neobičnim svetom je važnije od bilo čega drugog, čak i od same narativne udice njegovog „spasavanja“, za koje ne postoji nikakav tajmer, prinuda ili tekstualni naloge/stajti o njegovoj hitnosti. Redudantnost ovog inicijalnog motiva za igrača dodatno je naglašena činjenicom da se poduhvat može okončati i sa polovinom ukupnog broja postojećih kocki. Sugestija ove dizajnerske odluke jeste da će igrač koji samo želi da spase svet propustiti pola igre, da je igračka motivacija kojoj se implicitno teži zapravo želja da se što duže ostane u ovom svetu, da se on potpuno istraži. Pritom se kroz fokus na percepciju menja standardno gejmerska procedura „istraživanja“, koje se u najrazličitijim žanrovima koristi kao sinonim za eksploraciju fikcionalnog sveta, odnosno konkretnih resursa, iskustvenih poena, retkih predmeta i sličnog. Gomez je na prvom mestu posmatrač, neko ko se kreće kroz sopstveni svet miroljubivo i bez posledica po okruženje, omogućavajući igraču da se bez kolonijalističkih težnji i narativno-ludičke disonance udobno smesti u digitalno otelotvorene radoznalosti i istraživačkog duha.

„Osvežavanje“ tradicije

Intertekstualnost je okosnica humora u *Super Meat Boy*. Ublažavanje premise o dečaku bez kože, čiju hanzoplastoliku devojku kidnapuje zli, nevoljeni fetus, postiže se kroz simpatične ilustracije i „slepstik“ komediju zasnovanu na parodiji čuvenih scena i likova iz starije istorije gejminga. Detalji poput sinematika i tajnih nivoa imitiraju klasične uvodne sekvenце iz igara poput *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1989) ili *Castlevania* (Konami, 1987), dok ukupna struktura zapleta modernizuje svog očiglednog prethodnika, *Super Mario Bros*. Mešavina parodije i pastiša instrumentalizuje tradiciju kao ugodni omotač za nove koncepte: izuzetno ranjivog protagonistu, doslovnu kocku mesa koja krvari po nivoima bez svoje bolje polovine; bolnički otpad i slomljene igle koje miroljubivo koegzistiraju sa stripolikim rotirajućim testerama; priču o abortiranom fetusu, koji se nasilno vraća u život svojih roditelja. Inovativnost se još jednom ogleda u preinačenju figure otete drage, koja je za razliku od Mariove princeze Breskvice, igriva protagonistkinja na nekoliko nivoa igre. Iako ovo nije naročito revolucionarno, u pitanju je još jedan pokazatelj želje da se starija gejming građa osveži na način koji je prikladniji savremenom trenutku. Ali, pored inovatorskih poriva i inventivnosti koji su vidljivi u *Super Meat Boy*, vrlo je važno

pomenuti i drugo svojstvo upotrebe intertekstualnosti kao „kultivisane igre sa nasleđenom kulturom“ (Bourdieu, 2020: 110), kao signala koji potvrđuje postojanje zajedničke, (sup)kulturne istorije, koju dele i dizajneri i potencijalni igrači. Komercijalni uspeh *indie* igara ne bi bio moguć bez sletanja u potrošačku korpu postojećih igračkih baza, signalizujući neskrivenu naklonost gejming klasicima omažom i posebno težinom, strukturalnim elementom koji se u to vreme bio na ivici izumiranja.

Savremenici *indie* buma, poput *Borderlands* (Gearbox Software, 2009) ili *Mass Effect* franšize, uglavnom su svoju skalu težine zasnivali na skupljanju iskustvenih poena i bolje opreme, usko povezanim sa otključavanja novih igračkih sposobnosti. Proceduralnost se time širila u svom obimu sa protokom vremena, u čemu teoretski igra ostaje sveža i kroz duže vremenske periode koji su zagarantovani epskim priповедanjem AAA naslova. U *Super Meat Boy*, protagonista skače i trči, kroz više stotina nivoa.⁹ Jednostavnost igračkog repertoara je nadomeštena zahtevnom težinom pojedinačnih nivoa, koja je za svoje vreme bila nečuveno okrutna, podsećajući starije igrače na naslove iz devedesetih godina prošlog veka.¹⁰ Nostalgija za dobrom starim danim gejmingu ogleda se i u jednostavnom uводу у сâм gejmplej, zasnivanom на методи испробавања: на пример, играчу се никад не саопштава да треба да држи дугме за трчанje док скаче како би извео дужи скок, већ је прости стављен пред огромну јаму у ниву 1-3 коју може да савлада само дужим скоком. „Aha!“ моменти при савладавању препрека у *Super Meat Boy* долазе из спонтаног развоја играчких sposobnosti, као у називима из рane istorije video-игара, при чему је сма težina remedijализована (Juul, 1) кроз савремен, бољи дизајн контрола и gamefeel-a. Modernizација težine видljiva је и у структури скривених нивоа и додатних изазова, који пружају прилику ambicioznijim igračима да се забаве а притом не нarušавају могућности мање вештих, новопећених gejmera да искuse причу и дизајн нивоа. Као што је Marija B. Garda (Maria B. Garda) приметила у контексту težine загонетки у *Fez*-у, *Super Meat Boy* је више „odraz gejmplej iskustva određenog doba“ (6) него његова директна reproducija, adaptacija старијег облика video-игара за променjeni kulturni kontekst savremenosti.

Pastiš i parodija су свакако инструменти диференцијације за *indie* аутore, али притом не треба сметнути с ума njihovu важност као знака припадања тврдокорној gejmerskoj publici. Уколико употребу традиције shvatimo као потврду о поседovanju supkulturnog insajderskog znanja, постаје јасно

9 Ova ambiciozna cifra dobija se kada uključimo i alternativne verzije nivoa, skrivene kertridž-nivoe i drugo.

10 Rečima Brajana Eškrafta (Brian Ashcraft), који је приказао игру за онлайн портал *Kotaku*: „We've gone soft. Modern games have various difficulty settings, turning many titles into 'rides'. If anything, *Super Meat Boy* runs in the opposite direction, making gameplay as challenging as possible.“

kako su igre poput *Super Meat Boy* bile izuzetno uspešne i nedvosmisleno hvaljene u igračkim krugovima, uprkos neobičnim temama i pristupima. Tadašnja *hardcore* scena, čije će javno delanje vrhuniti u organizovanim izlivima psihičkog nasilja, odnosno u *Gamergate* kontroverzi imala je znatno skromnije internet početke, između ostalog i u masovnom negodovanju na određene igre iz *walking simulator* žanra. Iako je danas u pitanju neutralna deskriptivna odrednica, tadašnje značenje ovog pojma bilo je nabijeno reakcionarskom kritikom igara sa jednostavnom proceduralnošću i izraženijim narativnim ambicijama, čija je težina usmerenja ka široj publici igrača. Kritičari poput Melise Kejgen (Melissa Kagen) već su analizirali mizogine aspekte ove moralne gejmerske panike (2017: 275-294); u ovoj prilici bitno je podvući značaj insajderskog znanja i težine za *izbegavanje* ovakve osude. Iako se *Braid* i *Dear Esther* (The Chinese Room) mogu opisati kao igre o procesu žaljenja, gubitku i sećanju, samo je jedna od njih optužena da uopšte nije video-igra. Otpor prema diversifikaciji gejminga i igračke publike po pravilu je zaobilazio nezavisne naslove koji su imali izraženu ludičku komponentu, naročito kada su se uz nju mogli naći atributi poput „izazovna“ ili „teška“. Progresivne ambicije u smeru promene kulturne paradigme gejminga kroz sadržaje i procedure su svoj komercijalni uspeh, namerno ili ne, osiguravale integracijom tradicije u njenom elitističkom obliku, prikupljajući kulturni kapital na oba receptivna pola publike zainteresovane za gejming.

Literatura

- Ashcraft, B. (2010) Review of Super Meat Boy by Team Meat. *Kotaku*, 28.10.2010. <<https://kotaku.com/review-super-meat-boy-5674516>> 1.11.2021.
- Bioware. (2010) *Mass Effect 2*. Electronic Arts, Microsoft Windows.
- Baumann, S. (2007) *Hollywood Highbrow: From Entertainment to Art*. Princeton: Princeton University Press.
- Bogost, I. (2010) *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Bourdieu, P. (2020) *The Field of Cultural Production*. Cambridge: Polity.
- Dajer Vitford, N. i De Pojter, G. (2020) Igre u eri Imperije. *Kultura* (168). <<http://www.casopiskultura.rs/MagazinePublication/Details?magazinePublicationId=3872>> 1.11.2021.
- Garda, M. B. (2014) Nostalgia in Retro Game Design. *DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragmenting Game Studies*. (7)<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf>
- Gearbox Software. (2009) *Borderlands*. 2K Games, Microsoft Windows.
- Infinity Ward. (2009) *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision, Microsoft Windows.
- Jagoda, P. (2013) Fabulously Procedural: Braid, Historical Processing and the Videogame Sensorium. *American Literature* 85 (4), pp. 745-779.
- Juul, J. (2014) High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. *9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <www.jesperjuul.net/text/independentsstyle/> 1.11.2021.
- Kagen, M. (2017) Walking Simulators, #Gamergate, and the Gender of Wandering. In: J. P. Eburne and B. Schreier (eds.) *The Year's Work in Nerds, Wonks and Videocons*, Bloomington: Indiana University Press, pp. 275-300
- Konami. (1987). *Castlevania*. Konami, Nintendo Entertainment System.
- Naughty Dog. (2009) *Uncharted 2: Among Thieves*. Sony Computer Entertainment, Playstation 3.
- Newman M. Z. and Levine, E. (2012) *Legitimizing Television: Media Convergence and Social Status*. New York: Routledge.
- Number None. (2008) *Braid*. Number None and Microsoft Game Studios, Microsoft soft Windows.
- Polytron. (2013) *Fez*. Trapdoor, Microsoft Windows.
- Rockstar San Diego. (2010) *Red Dead Redemption*. Rockstar Games, PlayStation 3.
- Ryan, M-L. (2007). Narrative and the Split Condition of Digital Textuality. In: P. Gundolla and J. Schäfer. *The Aesthetics of Net Literature*. Bielefeld: transcript publishing, pp. 257-280
- Team Meat. (2010) *Super Meat Boy*. Team Meat, Microsoft Windows.
- Tecmo. (1989) *Ninja Gaiden*. Tecmo, Nintendo Entertainment System.
- The Chinese Room. (2012) *Dear Esther*. The Chinese Room, Microsoft Windows, 2012.
- Thomas, D. (2019) We the Gamers. In: J. Sharp and D. Thomas (eds.) *Fun, Taste and Games: An Aesthetic of the Idle, Unproductive and Otherwise Playful*. Cambridge: The MIT Press, pp. 135-147

Ozbiljne igre i poslovanje



Uticaj virtuelne stvarnosti na stanje pacijenata na odeljenju intenzivne nege: igrom do oporavka

The Influence of Virtual
Reality on Patients in
Intensive Care Units:
Recovering by Playing
Video Games

Marko Suvajdžić

Fakultet Umetnosti
Univerzitet Florida

marko@digitalworlds.ufl.edu

Azra Bihorac

Fakultet Medicine
Univerzitet Florida
abihorac@ufl.edu

Dragana Stojanović

Fakultet za medije i komunikacije
Univerzitet Singidunum
dragana.stojanovic@fmnk.edu.rs

UDC 795:616-052

Apstrakt

Projekat *D.R.E.A.M.S.* (Digital Rehabilitation Environment Augmenting Medical System) je dizajniran sa ciljem da ispita efekte i primenljivost ozbiljnih igara i virtuelne stvarnosti (VR) u svrhu humanizacije pacijenata u bolnici, posebno na odeljenju za intenzivnu negu, gde se pacijenti suočavaju sa fizičkim i mentalnim izazovima svog trenutno osjetljivog i rizičnog stanja. Projekat polazi od teze da je za oporavak pacijenata primaran način na koji pacijenti doživljavaju svoju stvarnost, te da tehnologija virtualne stvarnosti može pomoći u kreiranju alternativne stvarnosti koja bi ubrzala oporavak pacijenata. Naša hipoteza počiva na ideji da će VR meditacija, kakvu projekt *D.R.E.A.M.S.* pruža, imati pozitivan uticaj na pacijente, kao i da će sprečiti potencijalne zdravstvene komplikacije pacijenata od kojih je najčešće stanje delirijuma. U želji da dokažemo polaznu hipotezu, za potrebe ovog rada analizirali smo efekte uticaja virtualne stvarnosti i ozbiljnih igara na kvalitet sna, kognitivne sposobnosti pacijenata, kao i na kategorije kao što su percepcija bola i potreba za korišćenjem sedativa.

Ključne reči: VR terapija, VR rehabilitacija, ozbiljne igre.

Abstract

Project *D.R.E.A.M.S.* (Digital Rehabilitation Environment Augmenting Medical System) was designed to evaluate the effects and feasibility of serious games and virtual reality (VR) to humanize the experience of intensive care unit (ICU) patients. Our hypothesis was that the patients will respond positively to a VR based medical intervention. We compared the effect of interventions with different types of serious games on the change in pain perception, sedative use, sleep quality and cognitive performance compared to the baseline assessment. We hypothesize that our VR based interactive digital medical system would be able to lower the occurrence of delirium using a combination of measures including changes in patient activity levels, reflexes, sleep quality, and standardized ratings by healthcare staff. Project *D.R.E.A.M.S.* has the potential to improve patient outcomes and decrease hospitalization costs, as well as to decrease the life-long complications and costs by the implementation of proper intervention. To our knowledge, our approach represents the first attempt to examine the novel VR technology on humanizing the experience and preventing delirium in the ICU patients.

Keywords: VR therapy, VR rehabilitation, serious games.

Uvodna diskusija: svest i osećaj prisustva unutar virtuelne stvarnosti

Imerzivna, sveobuhvatna virtuelna okruženja imaju potencijal dubokog uticaja na čovekovo svakodnevno razumevanje stvarnosti – do te mere da mogu u potpunosti izmeniti način na koji čula doživljavaju okolinu. Ovakva, kompletan percepција virtuelne realnosti kao „stvarne“, odnosno stanje u kome je individua potpuno upravljena u virtuelno okružje može se nazvati *prisustvom*. Drugim rečima, iako je u stanju VR imerzije individua fizički prisutna u vanvirtuelnom svetu, njena svest, a posledično i telo, reaguju na stimuluse koji se projektuju iz VR okruženja, te je tako *prisustvo* individue, a i njeno telesno stanje, sušinski vezano za ono što se dešava u virtuelnoj stvarnosti. Sama svest sastoji se iz nekoliko nivoa koji se prožimaju i proizvode jedno zajedničko svojstvo razumevanja okruženja u kome svest funkcioniše, a dati splet senzacija se potom integrise u ono što nazivamo percepцијом sopstva i percepцијом spoljašnjeg sveta. Na osnovu ovakve percepције individua definiše sopstvenu prisutnost. Fenomen prilikom koga se naša svest prebacuje u alternativnu virtuelnu stvarnost stoga se, na predlog autora, može nazvati *prisustvom*. Na ovaj način prisustvo postaje svest sama, ali unutar virtuelne stvarnosti.

Budući da virtuelno okruženje omogućava uticaj na svest u kontrolisanim uslovima, odnos *prisustva* i fizičkih reakcija individue upravljene u virtuelnu stvarnost može se ispitivati i koristiti i u naučne i u medicinske svrhe, gde bi uticaj na svest potencijalno ukazao na dobrobiti koje virtuelna stvarnost, kao i same ozbiljne igre unutar nje, mogu doneti čoveku u različitim zatečenim uslovima. Ovaj fenomen je već istraživan u okviru različitih grana psihoterapije (Rizzo & Bouchard, 2019; Brahnam & Jain, 2011), ali još uvek nije dovoljno ispitani u području brige o pacijentima na intenzivnoj nezi, naročito ukoliko su oni u stanju delirijuma. Zbog toga smo odlučili da svoje istraživanje zasnujemo na pokušaju procene primenljivosti novog inteligentnog sistema za prevenciju delirijuma, te da utvrdimo do koje je mere ovaj sistem sposoban da medicinski tretira delirijum kroz poboljšanje kvaliteta sna, smanjivanje osećaja bola, kroz redukovanje potrebe za korišćenjem sedativa, kao i kroz stimulisanje kognitivnih aktivnosti pacijenta.

Predloženi sistem se sastoji od tehnološki složenog kompleta – hardvera, i sistema koji proizvodi virtuelnu stvarnost. Naša *a priori* hipoteza je da bi interaktivni sistem virtuelne stvarnosti, odnosno sistem imerzivne terapije bio dobar put ka smanjenju pojave delirijuma kod pacijenata na odeljenju intenzivne nege.

Ideja o *prisustvu* u virtuelnoj sredini ima poreklo u konceptu transferencije – izmeštanja svesti individue iz neposrednog okruženja koje fizički dodiruje njeni telo u okruženje ili prostor u kome ona veruje da jeste. Imerzivno virtuelno okruženje ima sposobnost da u potpunosti obuzme um, tako da svest više ne reaguje na konkretnu prostornu i fizičku lociranost tela, već se u potpunosti usredređuje na virtuelnu stvarnost, u kojoj aktivira i potom gradi iskustva slična, ili istovetna vanvirtuelnim. Svest i telo, posledično, ponovo postaju jedna integrisana celina, ali celina koja se orijentiše na stimuluse u virtuelnom, a ne vanvirtuelnom prostoru i vremenu.

Imerzija u virtuelnim okruženjima se obično oslanja na indukovane osećaje vida i sluha, dok se rad sa ostalim čulima manje koristi, ili se ne koristi uopšte. Razlog tome je izrazita snaga čula mirisa, ukusa ili dodira, čije bi aktiviranje moglo prourokovati distrakciju i prekinuti osećaj prisustva u virtuelnom. Kvalitet virtuelne sredine i prijema informacija na taj način je direktno povezan sa kvalitetom vizuelnih i auditivnih stimulansasa, od kojih je najvažnije njihovo sadejstvo, koje naposletku kreira iskustvo koje *uključuje* i angažuje individuu na toliko *opipljiv* način da to utiče na njen odnos prema stvarnosti.

Kvalitet vizuelnih materijala u jedinici virtuelne stvarnosti direktno je povezana sa dva elementa:

- 1 Sa rezolucijom na ekranu na kome se emituje slika – što je viša rezolucija, povećava se verovatnoća da će slika delovati realističnije, te da će osećaj *prisustva* biti snažan i neometan. Trenutno najviša postignuta rezolucija na kvalitetnom VR uređaju je 2160×1200 (1080×1200 po oku).
- 2 Sa brzinom smenjivanja slika na ekranu – što se brže slika smenjuje/ponavlja, opšti utisak će više podsećati na realnost. Trenutno najbrže ponavljanje slike na VR uređajima iznosi oko 90Hz. Brzina obnavljanja slike u iskustvu uronjenosti u virtuelnu stvarnost može biti ključna za VR doživljaj.

Kvalitet zvuka u imerzivnom okruženju može se smatrati izuzetno važnim i visoko primenljivim aspektom VR doživljaja, tim pre što je visoka tehnologija u području zvuka već dostupna – kako u procesu proizvodnje i produkcije zvuka, tako i u procesu prigušivanja nepotrebnih ili nepoželjnih zvukova (slušalice za prigušivanje spoljašnjih zvukova). Svakako, ne treba zaboraviti najvažniji aspekt upotrebe zvučnih impulsa unutar virtuelne stvarnosti – zvuk i slika ne mogu se posmatrati, niti se tretirati kao odvojeni elementi u VR iskustvu. Tek zajedno, u međusobnom prepletu, zvuk i slika kreiraju osećaj apsolutnog, nepomučenog *prisustva*. Koordiniranje impulsa koje telo prima iz ovako kombinovanih izvora proizvodi efekat virtuelne

stvarnosti, koja postaje simulakrum u pravom smislu reči, stvarnost koja je *stvarnija od stvarne* slično Bodrijarovom simulakru, sa svim potencijalima i oštricama koje ovakva stvarnost nudi (Baudrillard, 1983). Ukoliko su zvuk i slika nesinhronizovani, postoji osećaj cepanja, udvajanja virtualne stvarnosti, te tako telo, koje prima impulse putem čula, signalizira umu da nešto nije u redu, te da se ne treba prepustati ovakvoj iluziji. Tako se, što je zapaženo tokom istraživanja na projektu *D.R.E.A.M.S.*, u slučaju asinhronijskog sadejstva slike i zvuka, prisustvo u virtualnoj stvarnosti ne aktivira.

Upravo zbog ovoga je izuzetno važno da fokus bude na proizvodnji kvalitetnog sadržaja. Jedino tako će se virtualna stvarnost ukazati kao jedinstven, koherentan sistem, i samo na taj način će iz nje proizaći fenomen *prisustva*. Zbog toga je ovo istraživanje bazirano i na iznalaženju korelacije između dubine uronjenosti u virtualnu stvarnost i kvaliteta grafičkog displeja. Nalazi istraživanja u projektu *D.R.E.A.M.S.* ukazuju na to da je kvalitet displeja od manje važnosti za evociranje osećaja *prisustva* u odnosu na kvalitet interaktivnog sadržaja onoga što se prikazuje. Naime, kvalitetni displej sistemi još uvek nisu sposobni da kreiraju vizuelnu grafiku koja bi bila apsolutno foto-realistična, i koja bi, posledično, bila u stanju da u potpunosti "prevari" naša čula tako da ono što imamo utisak da vidimo doživljavamo kao apsolutnu stvarnost, a ne kao duboku iluziju. Zato je potrebno sistematski raditi na kvalitetu sadržaja onoga što se prikazuje, što može biti zanimljivo pre svega dizajnerima virtualnog sadržaja i ozbiljnih igara. Bez obzira na zatečene tehnološke nesavršenosti, duboka imerzija se ipak javlja kao odgovor na datu stimulaciju, i manifestuje se kroz čulne utiske koji se pretaču u pokret, zvuk i interakciju.

Mogućnosti primene tehnologije virtualne stvarnosti u terapiji na odeljenju intenzivne nege

Imerzivna virtualna okruženja sve više se ispituju i koriste prilikom istraživanja različitih tipova medicinskih terapija, a pre svega psihoterapije. Imerzivna terapija tako može pomoći kod stanja anksioznosti ili olakšanja podnošenja fizičkog bola, budući da jednom kada se uspostavi dinamika virtualne sredine, svest odgovara isključivo na stimuluse koji dolaze iz nje i „podešava“ telo na korespondentne odgovore. Tako, na primer, ukoliko je bol prisutan u nečijoj realnoj, nevirtualnoj stvarnosti, potapanje u virtualnu stvarnost u kojoj nema bola može izazvati distrakciju od telesnog osećaja bola, a to može skrenuti misli klijenta na neki drugi narativ koji sa sobom donosi i drugačije umno-telesne senzacije. Samim tim subjektivni osećaj bola biva znatno umanjen (Sato et al., 2012).

Upotreba tehnologije koja uključuje proizvodnju virtualne stvarnosti već najavljuje, dakle, višestruke mogućnosti primene u radu sa pacijentima

kojima su potrebni pomoć i oporavak. Dobrobiti koje virtualna stvarnost može da donese već su sredstvo i alat efektivnih terapija u smanjivanju percepcije fizičkog bola, pogotovo kod pacijenata koji su pretrpeli ozbiljnije traumatske povrede ili opekom (Patterson et al., 2010). Takođe, primena virtualne stvarnosti poznata je i u polju poboljšanja simptoma kognitivne deterioracije kod starijih pacijenata (Cherniack, 2011). Prime-na VR tehnologije u medicinski ozbiljnim stanjima svakog dana je sve zastupljenija, a potreba za opsežnim istraživanjima sve veća.

U okviru odeljenja za intenzivnu negu tehnologija virtualne stvarnosti može pružiti mnogobrojna rešenja, a možda je jedno od najznačajnijih upravo terapija prevencije i saniranja stanja delirijuma. Na osnovu dosadašnjih teorijskih saznanja, kao i nalaza istraživanja u polju psihoterapije, potpuno je jasno da bi imerzivna terapija mogla doneti izuzetne rezultate na ovom polju. Naime, već su poznata istraživanja koja potvrđuju da tehnologija simuliranja virtualne stvarnosti značajno utiče na osećaj bola (Hoffman et al., 2008), na kvalitet sna, kao i na kognitivnu deterioraciju (Optale et al., 2010). Međutim, da bi imerzivnu terapiju bilo moguće i praktično primeniti u okviru sanacije stanja delirijuma, potrebno je pre svega ispitati delotvornost virtualne stvarnosti na mogućnost sprečavanja pojave delirijuma.

Delirijum je ozbiljna i česta komplikacija kod pacijenata koji zahtevaju hospitalizaciju. Između 29% i 64% bolničkih pacijenata su ili primljeni sa delirijumom, ili razviju simptome delirijuma tokom svog boravka u bolnici (Inouye et al, 2014). U odeljenju za intenzivnu negu je taj broj i veći – u gotovo 80% slučajeva pacijentima se dijagnostikuje delirijum (Mistraletti et al., 2012). Delirijum karakteriše akutno stanje umanjenih reakcija na nadražaje okoline, kao i smetnje u jasnom razmišljanju koje dovode do promene u kogniciji, aktivnosti, svesnosti i budnosti pacijenta, što posledično utiče na dužinu njegovog ili njenog oporavka. Prepoznavanje i preveniranje delirijuma tako i dalje predstavlja izazov u kliničkoj praksi odeljenja za intenzivnu negu.

Simptomi delirijuma doprinose dužem bolničkom boravku i tesno su povezani sa negativnim zdravstvenim ishodima nakon hospitalizacije. Takođe, simptomi delirijuma uveliko povećavaju mogućnost smrtnog ishoda (Kiely et al., 2009). Faktori rizika vezani za delirijum uključuju godine pacijenta, prethodne kognitivne disfunkcije, probleme sa vidom i sluhom, ozbiljne bolesti, dehidrataciju, abnormalnosti u količini i zastupljenosti elektrolita, prekomernu upotrebu lekova ili alkohola, kao i prethodno prisutne probleme sa snom. Do sada nije izolovan nijedan apsolutni uzročnik delirijuma (Inouye et al., 2014). Zbog toga je posebno važno raditi na strategijama ranog prepoznavanja, prevencije i rešavanja delirijuma, te na delovanju terapija koje uključuju široke i multidirekcione pristupe.

Američko udruženje medicinskih tehničara (saopštenje iz 2017), preporuke Engleskog nacionalnog kliničkog centra (saopštenje iz 2010), Mayo (Mayo) klinika (Mayo Clinic Staff, 2015) i brojni drugi istraživači polja intenzivne nege (Brummel & Girard, 2013) naglašavaju važnost i snagu kvalitetnog sna (Rompaey et al., 2012; Kamdar et al., 2013) prilikom tretiranja umanjenja osećaja bola, kao i važnost održavanja pacijenata u smirenom i adekvatno orijentisanom stanju. Kako navode klinike i istraživanja, regulacijom bola, uz nemirenosti i orijentisanosti pacijenta može se uticati na potencijalnu pojavu delirijuma, odnosno, ova mogućnost se može značajno redukovati u slučajevima primene ovako orijentisanih terapija. Takođe, ukoliko pacijent već uđe u stanje delirijuma, ovakva terapija mogla bi doprineti umanjenju posledica koje delirijum može ostaviti na pacijenta, kao i pacijentovom bržem oporavku. Prateći učinke imerzivne terapije, može se doneti zaključak da bi uranjanje pacijenta u virtuelnu stvarnost potpuno odgovaralo navedenim ishodima – otuda i osnova za postavku projekta D.R.E.A.M.S.

Kontekst preliminarnih istraživanja

Interaktivna istraživanja na presečima tehnologije, ludistike i terapije ne predstavljaju novinu u polju medicine. Lekari su decenijama, aко не и vekovima, koristili jednostavne igre i organizovane aktivnosti da pospeše oporavak pacijenta. Da li su, međutim, trenutni virtualni svetovi zaista toliko efektivni koliko pretpostavljamo da jesu? Odnosno, da li zaista možemo zaključiti da virtuelne svetove već možemo nazvati perspektivom budućnosti, ili su oni pak samo deo trenutnog trenda?

Naučni dokazi govore u prilog tome da interaktivna virtuelna okruženja funkcionišu kao okružja koja pospešuju oporavak pacijenata. Prateći već urađena istraživanja, čini se da pacijenti izloženi uticaju virtuelnih okruženja pokazuju merljiv i konkretan boljšak po pitanju vremena koje im je potrebno za oporavak. To takođe ukazuje i na činjenicu da interaktivna virtuelna okruženja značajno menjaju način na koji pacijenti prolaze kroz iskustvo hospitalizacije. Studije koje su urađene do sada gotovo jednoglasno pokazuju da visoko interaktivna virtuelna okruženja zaista poboljšavaju i unapređuju process oporavka pacijenta (Hoffman et al., 2008; Patterson et al., 2010; Optale et al., 2010; Sato et al., 2012; Rizzo & Bouchard, 2019). Ipak, još uvek nije sasvim jasno zašto je to tako. Mi ćemo predložiti četiri različita argumenta koja bi mogla objasniti zbog čega bi virtuelna imerzivna okruženja mogla biti rešenje za brži i efektivniji oporavak pacijenata. Svaki od ovih argumenata baziran je na konceptu interaktivnosti i upotrebi igara u procesu medicinske terapije:

- 1 Igre su interaktivne, i upravo ta interaktivnost omogućava da kontinuirano pratimo kako stanje pacijenta, tako i njegov progres u vidu oporavka (analiza refleksa, brzine kojom igra, koliko je dugo u stanju da ostane koncentrisan i prisutan u igri itd). Suštinski, igra postaje senzor koji prati reakcije igrača, odnosno pacijenta, i njegovog opšteg i specifičnog stanja u realnom vremenu. Ovaj kontinuitet bi mogao omogućiti nesmetano i neprekinuto praćenje i upoređivanja podataka, što bi vremenom stvorilo stabilne podatke i omogućilo lakše uočavanje izuzetaka ili anomalija. Očitavanje ovih podataka u tehničkom smislu nije zahtevno, i većinu ovih podataka može očitati bilo koje obučeno tehničko medicinsko lice, s tim da bi u tom slučaju bilo važno da sa jednim pacijentom radi što manje tehničkog medicinskog osoblja, što nije uvek lako izvesti u praksi. Najbolje bi, zapravo, bilo – makar u fazi istraživanja – da jednog pacijenta prati jedno medicinsko lice, uz svu potrebnu pažnju i posvećenost. Tehnološki razvoj se trenutno kreće u pravcu rešavanja ovog problema, te istraživači i naučnici, ojačani snagama veštačke inteligencije, trenutno traže način da rekreiraju vrstu medicinske pažnje koja je do sada pacijentima najviše prijala, te da je umnože i obezbede putem softvera koji bi se mogao instalirati na većem broju mašina. Na taj način bi se mogao rešiti i problem manjka ljudskih resursa, što bi obezbedilo nesmetan proces istraživanja.
- 2 Podsticanje angažovanja pacijenta je najuspešnije ukoliko se vrši u dobro pripremljenom kontekstu. Video igre i virtuelna okruženja obezbeđuju takav kontekst. Samo kada je individua suočena sa emocionalnim iskustvom, mozak oslobađa hemikalije u amigdali i hipokampusu koje su neophodne za memoriju i pamćenje (Tyng et al., 2017). Telo se tada pretvara u mehanizam koji odlučuje koji podaci su relevantni i važni, i koji će podaci biti transformisani u zapamćenu informaciju, a koji će podaci biti odbačeni. Zbog ovoga je, recimo, lakše zapamtiti dobar roman nego loš priručnik. U svakom od navedenih slučajeva zapažena je visoka emotivna uključenost učesnika, što ih istovremeno čini sposobnijima i spremnijima za dato iskustvo i izazov sa kojim se susreću.
- 3 Pored konteksta i emotivne uključenosti, važan faktor koji može doprineti učenju je i neuspeh (Kapur, 2010, 2014; Edmondson, 2011). Zbog toga bi trebalo ispitati mogućnost kreiranja situacija koje bi predstavljale deo kontrolisane medicinske terapije, a u kojima je upravo neuspeh pacijenta jedan od planiranih ishoda. Igre pružaju upravo ovakav potencijal, i otvaraju prostor kako za eksperimentisanje, tako i za neuspeh, a sve u strukturisanom i bezbednom formatu.

- 4 Za kreiranje pamtljivog i primenljivog iskustva ključno je i učešće – aktivno participiranje učesnika tokom procesa učenja. Mnogi od nas su iskusili rad u grupi na jednom jedinom kompjuteru, gde bi, u različitim okolnostima, različiti ljudi pokušavali da preuzmu miša i time započnu sa aktivnim učestvovanjem u procesu učenja i stvaranja. Jednostavno rečeno, samo posmatranje nečijeg učešća u nekoj aktivnosti ljudima vrlo retko deluje kao privlačna opcija. Video igre u ovom smislu omogućavaju individualno učešće, motivaciju i zalaganje svakog pacijenta ponosob, a ovo je izrazito važan aspekt svakog medicinskog pristupa.

Virtuelna i augmentovana stvarna okružja potencijalno predstavljaju moćne alate učenja i napretka, budući da omogućavaju usvajanje novih znanja i veština u bezbednom prostoru u kome postoji mogućnost i za istraživanje, i za eksperiment, ali i za grešku. Primena tehnika rehabilitacije i terapije u ovakvim prostorima može se pokazati kao izrazito produktivno polje prepuno potencijala. Virtuelna okruženja su lako dostupna, intuitivna i efektivna. Na osnovu studija koje su rađene do danas, a koje su prethodno pomenute u radu, čini se da postoji konsenzus po pitanju toga da visoko interaktivne virtuelne stvarnosti zaista poboljšavaju proces oporavka pacijenta.

Imerzivne medicinske terapije bazirane na zvuku i muzici takođe su do sada dale zapažene rezultate (Campbell & Doman, 2012; Chaudhary, 2020). Zvučne frekvencije su već česta pojавa u okviru medicinskih terapija i psihoterapija, kao i u muzikoterapiji, i doprinose izuzetnim rezultatima ukoliko se koriste tokom medicinskih intervencija. Istraživanja u području zvuka dovela su i do pojave sonografije, ultrazvuka, litotripsije i tehnike snimanja magnetnom rezonancom, a istraživači su zaključili i da postoje jasne korelacije između muzike, relaksacionih tehniki i fizičkog zdravlja (Campbell, 2012; Chaudhary, 2020). Uz korišćenje već oprobanih metoda, zbir auralnih i imerzivnih multimedijalnih podsticaja mogao bi doneti korisne terapijske rezultate kako pacijentima koji se bore sa teškim zdravstvenim stanjima, tako i onima koji su već ušli u stanje delirijuma.

VR u terapiji za delirijum – projekat D.R.E.A.M.S. (Digital Reality Environment Augmenting Medical System)

Cilj ove studije bio je da razvijemo i ispitamo primenljivost novog, imerzivnog, inteligentnog tehnološkog sistema koji bi mogao prevenirati i trentirati stanje delirijuma putem stimulacije kognicije, poboljšanja kvaliteta sna pacijenta, smanjivanja osećaja bola i smanjivanja količine primenjenih sedativa. U projektu je učestvovalo 10 pacijenata sa intenzivne nege, a istraživanje je izvedeno u *UF Health hospital* bolnici u Gejnsvilu (Gainesvi-

lle), Florida. Praćena je percepcija bola kod pacijenata tokom korišćenja VR opreme, kvalitet sna, sklonost delirijumu i afektivnim reakcijama, kao i uticaj specifičnih događaja u virtualnoj realnosti na opšte stanje pacijenta. Sistem Google Daydream je korišćen kako bi pacijente izložio *Relax VR program*, a korišćen je i *Google Spotlight Stories*, *Pearl* i *Bait!*. Pacijenti su takođe intervjuisani, kako bi se kvantitativnim merenjima pridružili i kvalitativno orijentisani odgovori.

Cilj ovog projekta, koji u prevodu nosi naziv *Digitalno-rehabilitaciono okruženje kao ojačanje medicinskog sistema (Digital Rehabilitation Environment Augmenting Medical System – D.R.E.A.M.S.)* – jeste istraživanje primenljivosti i kliničkog potencijala imerzivne virtualne stvarnosti. Projekat teži da pokaže na koji bi način ovakva tehnologija smanjila pojavu kognitivnih, bihevioralnih i emocionalnih posledica u kritičnim stanjima. Takođe, primena ovakve tehnologije mogla bi uticati na količinu izlaganja buci i svetlu iz realnog fizičkog okruženja, što su ujedno i ključni faktori rizika za razvoj delirijuma, koji pak predstavlja čestu i tešku komplikaciju zdravstvenog stanja pacijenata na odeljenju za intenzivnu negu.

Studija *D.R.E.A.M.S.* je dizajnirana kao pilot – kontrolna studija slučaja u kojoj su pacijenti pod rizikom za ulazak u stanje delirijuma bili izloženi *D.R.E.A.M.S.-u*, čime su njihova iskustva i rezultati bili efektivnije i efikasnije poređeni sa standardnom bolničkom negom. Naša hipoteza polazi od ideje da će *D.R.E.A.M.S.* primjenjen u sveobuhvatnijoj formi i na većem broju pacijenata, biti sposoban da smanji pojavu i trajanje delirijuma na odeljenju intenzivne nege, pre svega u procesu lečenja pacijenata koji već nose rizik od razvoja simptoma delirijuma.

Predloženi *D.R.E.A.M.S.* sistem kombinuje:

- A Imerzivnu stvarnost koja se sastoji iz komercijalnih elemenata virtualne i augmentovane stvarnosti, i koja se emituje i proizvodi kroz hedset (*headset*) koji pacijentima obezbeđuje umirujuće iskustvo softverski inicirane meditativne prakse.
- B *SweetDreams* platformu, koja uključuje fiziološke senzore za merenje pokreta, fizioloških i emotivnih odgovora, kao i reakcija na senzacije koje dolaze iz okruženja, a koje se odnose na svetlost i buku.
- C Elektroencefalogram (EEG) senzore za praćenje kvaliteta sna i odgovora na terapiju.

Naša je hipoteza da će *D.R.E.A.M.S.* biti sposoban da smanji pojavu i trajanje delirijuma kod pacijenata na intenzivnoj nezi, i to tako što će isključiti, ili bar značajno umanjiti faktore rizika u ovoj osetljivoj grupi.

Sumiranje iznetih zaključaka

Uticaj virtuelnih okruženja na smanjenje subjektivnog osećaja bola predstavlja već istraženo područje, posebno u slučaju pacijenata koji su iskusili veoma bolne terapije za opekomine viših stepena (Patterson et al, 2010). Jedna od najbolnjih faza terapije opekomina jeste proces skidanja zavoja. Pacijenti koji su imali priliku da isprobaju uranjanje u VR interakciju mnogo su lakše podneli ovaj postupak i posvedočili su da su bili manje svesni bola, što je pak, posledično, zahtevalo manje lekova za ublažavanje bola (ibid.).

Ova veza između *prisustva* i transfera svesti zahteva nastavak pojašnjenja u vidu budućih istraživanja. Rezultati koje je do sada tehnologija iznedrila su ohrabrujući, i za očekivati je da će se u bližoj budućnosti tehnički kvaliteti VR-a samo poboljšavati. Tehnološki aspekti vizuelnog interfejsa će vremenom jačati, a budući hedsetovi će biti sposobni da emituju 3D grafike koje prevazilaze biološke mogućnosti naših očiju – sve u cilju približavanja načina na koji doživljavamo virtuelno i vanvirtuelno okruženje. Drugim rečima, bićemo u tehnološkoj mogućnosti da sva čula stimulišemo viđenjem i sluhom, te da proizvedemo adekvatne telesne odgovore na virtuelnu simulaciju. Pored vida i sluga se, za sada do duše eksperimentalno, radi i na kreiranju haptičkog odgovora, a pokretnе stolice koje se povezuju za VR setove su danas i komercijalno dostupne. Zahvaljujući novim dostignućima u tehnologiji, možemo očekivati da će iskustvo *prisustva* u virtuelnom okruženju biti sve dublje i podudarnije vanvirtuelnom. Budući da se težište ideje o *realnom prisustvu* kontinuirano pomera ka virtuelnoj imerzivnoj stvarnosti, nije preterano reći da će ljudska svest nastaviti sa procesima transpozicije, krećući se od jedne realnosti do druge sa sve manje uzdržanosti, zazora ili smetnji.

Literatura

- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. New York: Semiotex.
- Brahnam, S. and Jain, L. C. (eds.) (2011). *Advanced Computational Intelligence Paradigms in Healthcare 6*, Berlin: Springer.
- Brummel, N. E. and Girard, T. D. (2013). Preventing delirium in the intensive care unit. *National Library of Medicine* 29 (1): 51-65.
- Campbell, D. and Doman, A. (2012). *Healing at the Speed of Sound: How What We Hear Transforms Our Brains and Our Lives*. New York: Penguin Group.
- Chaudhary, K. (2020). *Sound Medicine: How to Use the Ancient Science of Sound to Heal the Body and Mind*. New York: Harper Collins Publishers.
- Cherniack, E. P. (2011). Not just fun and games: applications of virtual reality in the identification and rehabilitation of cognitive disorders of the elderly. *National Library of Medicine* 6 (4): 283-289.
- Edmondson, A. (2011). Strategies for Learning from Failure. *Harvard Business Review*, [https://thriving.berkeley.edu/sites/default/files/Strategies%20for%20Learning%20from%20Failure%20\(Worline%20Lecture\).pdf](https://thriving.berkeley.edu/sites/default/files/Strategies%20for%20Learning%20from%20Failure%20(Worline%20Lecture).pdf), preuzeto 15.10.2021.
- Hoffman, H. G., Patterson, D. R., Seibel, E., Soltani, M., Jewett-Leahy, L. and Sharar, S. (2008). Virtual reality pain control during burn wound debridement in the hydro-tank. *National Library of Medicine* 24 (4): 299-304.
- Inouye, S. K., Westendorp, R. G. J. and Saczynski, J. S. (2014). Delirium in elderly people. *Lancet* 383 (9920): 911-922.
- Kamdar B, King, L. M., Collop, N. A., Sakamuri, S., Colantuoni, E., Neufeld, K. J., Bienvenu, O. J., Rowden, A. M., Touradji, P., Brower, R. G. and Needham, D. M. (2013). The effect of a quality improvement intervention on perceived sleep quality and cognition in a medical ICU. *National Library of Medicine* 41 (3):800-809.
- Kapur, M. (2010). Productive Failure in Learning the Concept of Variance. *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 32 (32): 2727-2732.
- Kapur, M. (2014). Productive Failure in Learning Math. *Cognitive Science* 38 (2014): 1008-1022.
- Kiely D. K., Marcantonio, E. R., Inouye, S. K., Shaffer, M. L., Bergmann, M. A., Yang, F. M., Fearing, M. A., and Jones, R. N. (2009). Persistent Delirium Predicts Increased Mortality. *Journal of the American Geriatric Society* 57(1): 55-61.
- Mistraletti, G., Pelosi, P. and Mantovani, E. S. (2012). Delirium: Clinical approach and prevention. *National Library of Medicine* 26(3): 311-326.
- Optale, G., Urgesi, C., Busato, V., Marin, S., Piiron, L., Priftis, K., Gamberini, L., Capodieci, S. and Bordin, A. (2010). Controlling memory impairment in elderly adults using virtual reality memory training: a randomized controlled pilot study. *National Library of Medicine* 24 (4):348-357.
- Patterson, D. R., Jensen, M. P., Wiechman, S. A., and Sharar, S. R. (2010). Virtual reality hypnosis for pain associated with recovery from physical trauma. *National Library of Medicine* 58(3): 288-300.
- Rizzo, A. and Bouchard, S. (eds.) (2019). *Virtual Reality for Psychological and Neuropsychological Interventions*. Berlin: Springer.

Sato, K, Fukumori, S, Miyake, K, Obata, D, Gofuku, A. and Morita, K. (2012). A Novel Application of Virtual Reality for Pain Control: Virtual Reality-Mirror Visual Feedback Therapy. *InTech Open*, <https://www.intechopen.com/chapters/40390>, preuzeto 15.10.2021.

Tyng, C. M, Amin, H. U, Saad, M. N. M. and Malik, A. S. (2017). The Influences of Emotion on Learning and Memory. *Frontiers in Psychology*, August 2017: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01454/full>, preuze-
to 15.10.2021.

Van Rompaey, B, Elseviers, M, Van Drom, W, Fromont, V. and Jorens, P. G. (2012). The effect of earplugs during the night on the onset of delirium and sleep perception: a randomized controlled trial in intensive care patients. *National Library of Medicine* 16(3):R73.



Razvoj modela poslovanja u industriji video-igara i njihova prilagođenost generacijama Y i Z

Development Of Business
Models in Video Game
Industry and Their Adaptation
to the Generations Y And Z

Mladen Čudanov
mladen.cudanov@fon.bg.ac.rs

Tatjana Ivanović
tatjana.ivanovic@fon.bg.ac.rs

Sonja Ivančević
velimir.stavljanin@fon.bg.ac.rs
Fakultet organizacionih nauka
Univerzitet u Beogradu

Apstrakt

U ovom članku bavimo se istraživačkim pitanjem: koji su novi modeli poslovanja u industriji video-igara i koliko su oni prilagođeni afinitetima generacija Y i Z. Motivacija za ovaj rad dolazi iz transformacije modela poslovanja od prodaje licence koja je bila karakteristična za epohu PC/konzolnih igara ka konceptu softvera kao usluge (SaaS) koji dominira na tržištu mobilnih i casual igara. Ova dva modela će biti predstavljeni kao antipodne alternative, ali će se dati uvid i u druge pristupe, prvenstveno uz korišćenje Ostervalderovog i Pinjorovog modela za prikaz poslovnih modela. Naša pretpostavka je da veći afinitet ka tim modelima može delimično da se objasni i na osnovu osobina novih generacijskih kohorti. Ovaj rad će se bazirati na pregledu literature i sekundarnim podacima. Takođe, biće korišćena metoda pojedinačnih analiza studija slučaja karakterističnih predstavnika različitih poslovnih modela. Nakon ovih uvida, planira se i empirijsko istraživanje koje će prikupiti primarne podatke vezane za ova pitanja. Očekuje se da osobine ovih generacijskih kohorti, poput: pripadnosti „digitalnim urođenicima“, težnje za slobodom, balansa između posla i privatnog života, fleksibilnosti, neformalne komunikacije, mobilnog telefona kao simboličkog uredaja generacije, *technoholics* trenda, sklonosti ka istovremenom obavljanju više zadataka (*multitasking*), uslovi za dovoljstva poslom, objašnjavaju dobar deo specifičnosti oba modela. Sa teorijskog aspekta, pomenuće se i ograničeni uvidi u specifičnosti nove, *Alpha* generacije i izneti pretpostavke mogućih modela poslovanja koji bi njoj bili prilagođeni. Ova studija će dati doprinos razumevanju alternativa modela poslovanja u industriji video-igara, kao i uvid u njihovu povezanost sa osobinama novih generacijskih kohorti.

Ključne reči: generacija Y, generacija Z, model poslovanja, industrija video-igara

Abstract

This paper addresses two research questions: (1) what new models of business there are in the video game industry and (2) how they are adapted to the preferences and traits of generations Y and Z. The study is motivated by the business model transformation from the classic license sales characteristic of the PC/ console game era to the SaaS concept dominating the current market of mobile and casual games. These two models will be presented as directly opposed alternatives, but an overview of other approaches will be given, mainly using Osterwalder and Pigneur's canvas for business model presentation. We hypothesise that the characteristics of new generational cohorts can partly explain the increased affinity towards these models. This study will be based on the literature review and secondary sources. In addition, the method of individual case study will be used with characteristic representatives of the different business models. Subsequently, an empirical study will be conducted to gather primary data relative to the set questions. It is expected that the traits of these two generational cohorts—such as belonging to "digital natives", need for freedom, specific work-life balance, flexibility, informal communication, mobile phone as a symbolic generational gadget, "technoholic" trend, multitasking, and criteria for job satisfaction—will explain to great extent the specifics of both models. From the theoretical aspect, we will analyse the limited insights into the new "Alpha" generation's specifics and hypothesise possible business model adaptations. This study will further our understanding of the business model alternatives in the video game industry and give an insight into their relations with the traits of new generational cohorts.

Keywords: generation Y, generation Z, business model, video game industry

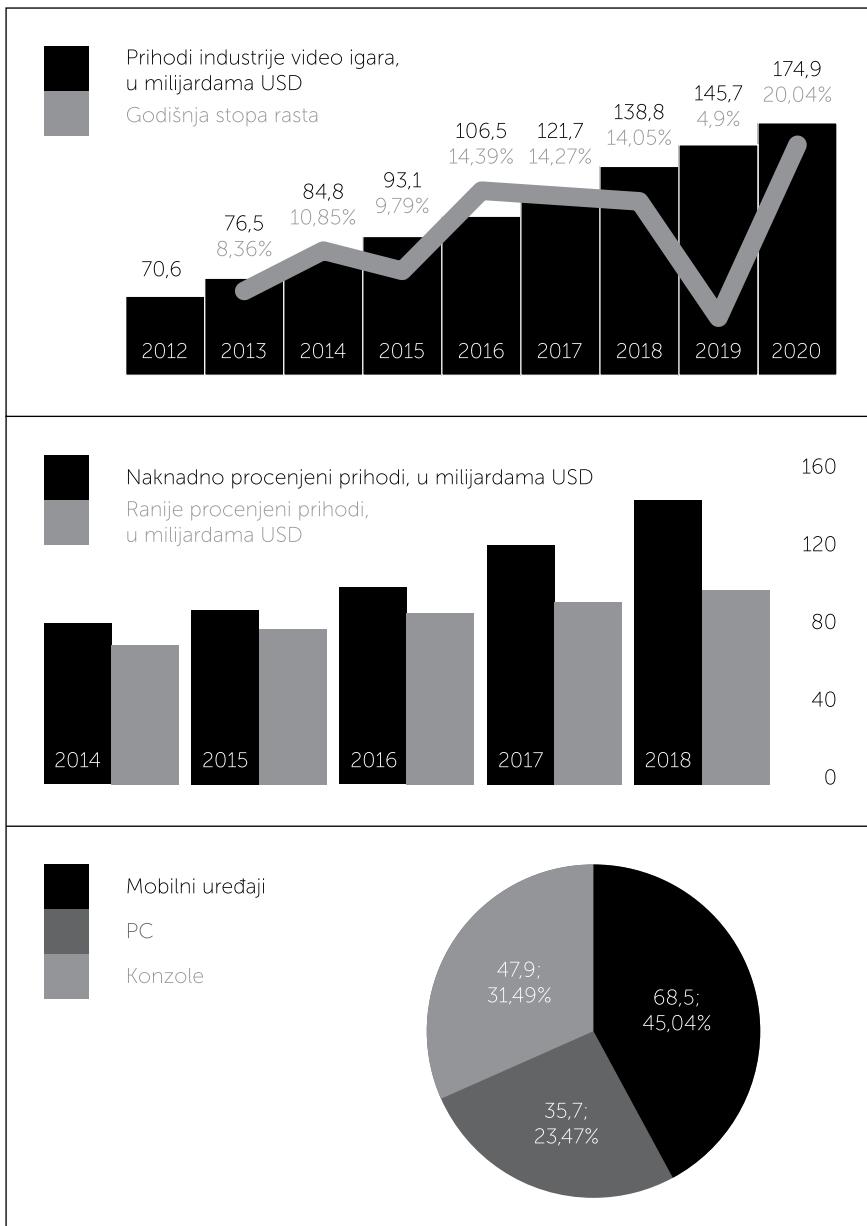
Uvod

Masovna industrija video-igara postoji od 1972. godine. U toku samo pet decenija postojanja, ona je prošla nekoliko faza i barem tri transformacije, drastično menjala tehnologiju, modele poslovanja i svoju ciljnu populaciju (Kerr, 2017). Ona je tokom najvećeg dela razvoja prilagođena mlađem delu populacije, iako je trenutno populacija igrača ravnomernije raspoređena, kako po godinama, tako i po polovima. Tokom pet decenija razvoja, prilagođavajući se svojim ciljnim grupama, industrija video-igara je prošla kroz sukobe oko standarda konzola, ratove hardverskih platformi, periode uspona i padova. Trenutno, industrija video-igara postaje heterogena i zadovoljava potrebe za zabavom velikog broja zainteresovanih segmenta. Od 2014, žene značajno nadmašuju momke tinejdžerskog uzrasta u demografiji igrača (Pulliam-Moore, 2014), tako da se može poslovno reći da statistički modus populacije igrača više nije petnaestogodišnji tinejdžer, već njegova mama, po rezultatima istraživanja na populaciji igrača u SAD (Harwell, 2014). Ipak, najveći deo industrije prilagođen je potrebama mlađih potrošača generacija Y i Z, koji se nazivaju i „Generacija igrača“ (Cakirpaloglu, 2020).

Analiza industrije video-igara

Industrija video-igara praktično počinje svoj razvoj 1972. godine, kada je konzola Odyssey masovno proizvedena i puštena u prodaju (Williams, 2002). Od tada beleži jasan trend rasta, i za pet decenija došla je do veličine od 152.1 milijardi američkih dolara u 2019. godini (Rykala, 2020). Nešto konzervativniju procenu vrednosti industrije, po ukupnim prihodima na 147.2 milijarde dolara u 2019. godini, daje S. M. F. Diljani (Syed Muhammad Farhan Gillani; Gillani, 2021), ali većina autora se slaže da je u 2020. godini industrija ostvarila stabilan rast u uslovima COVID-19 pandemije, kao i da se u 2021. godini, a i u narednom petogodišnjem periodu, očekuje brz i stabilan rast i procenjuje vrednost industrije na 218.8 milijardi dolara uz prosečnu godišnju stopu rasta (CAGR) od 8.7% (Newzoo, 2021). Relativno stabilan rast industrije može se videti na *Dijagramu 1*.

Očekivanja rasta industrije, čak ni od strane optimistički nastrojenih tehnoloških portalata nisu bila takva, što pokazuje poređenje *naknadno* procenjenih prihoda u industriji 2021 i predviđanja koja su bila izneta u internom dokumentu Newzoo-a iz 2015. godine, koja se mogu videti na *Dijagramu 2*.



Dijagram 1

Prihodi industrije video-igara (izvor Gillani, 2021)

Dijagram 2

Razlike između naknadno procenjene veličine industrije video-igara i predviđanja iz 2015 (Izvor: Newzoo, 2015; Gillani, 2021)

Dijagram 3

Raspodela prihoda u industriji video-igara, po uređaju (izvor: GamingScan, 2021)

Odnosi prihoda u industriji video-igara, na osnovu uređaja na kom se prihod zasniva, drastično se kreću ka mobilnom telefonu kao dominantnom uređaju, u odnosu na i dalje tehnološki superiorne (barem po osnovnim performansama) računare i konzole. Na sledećem dijagramu prikazani su odnosi na osnovu uređaja, gde prvi broj prikazuje vrednost prihoda iskazanu u milijardama USD, a druga procenat učešća u ukupnim prihodima.

Trend je neočekivano dobro predviđen od strane Newzoo portala, koji je 2015. godine procenio da će ideo industrije zasnovanog na mobilnim uređajima biti 42%, ali je značajno više procenio ideo tableta (procenjen tada na 16%). Otvaraju se nova tržišta, poput igara zasnovanih na virtualnoj stvarnosti, sa čime se nagoveštava da će budućnost industrije biti zanimljiva jednako kao i prošlost.

Analiza dominantnih poslovnih modela na PC i mobilnim uređajima

Da bi se uporedili ovi suštinski različiti poslovni modeli, korišćen je šablon koji su razvili A. Ostervalder (Alexander Osterwalder) i I. Pinjer (Yves Pigneur, 2010). Ovaj model predstavlja način na koji poslovni sistem stvara, distribuira i čuva vrednost koristeći devet osnovnih elemenata (Jaško i saradnici, 2014):

- 1 Potrošački segmenti – odluka organizacije u pogledu toga ka kojim će zaokruženim grupama pojedinaca i organizacija biti usmereno stvaranje vrednosti.
- 2 Predlog vrednosti – skup proizvoda i usluga koji pruža određenu vrednost potrošačkim segmentima.
- 3 Kanali distribucije – ovaj segment opisuje kako se putem kanala komunikacije, distribucije i prodaje, predložene vrednosti dopremaju do potrošača.
- 4 Odnosi sa klijentima – skup aktivnosti koji pokazuje kako kompanija stiče, zadržava i proširuje prodaju potrošačkim segmentima.
- 5 Kanali prihoda – novac kao rezultat predložene vrednosti koja je uspešno dostavljena potrošačima.
- 5 Ključni resursi – predstavljaju sredstva potrebna da se ponude i dostave prethodno opisani elementi.

- 7 Ključne aktivnosti – najbitnije akcije koje je potrebno preuzeti da bi poslovanje po predstavljenom modelu funkcionišalo.
- 8 Ključna partnerstva – opis mreže dobavljača i partnera koji obezbeđuju aktivnosti i resurse van granica poslovanja.
- 9 Struktura troškova – skup troškova koji nastaju funkcionisanjem predstavljenog poslovnog modela.

U praksi postoji mnogo varijacija, ali su za potrebe ovog rada prikazana dva tipična modela, uobičajena u industriji, kao aproksimacija velikog broja varijacija u realnom poslovanju. I jedan i drugi uređaj, kao nosioci, imaju predstavnike širokog spektra unutar i izvan postojećih tipskih modela poslovanja. Za potrebe ovog članka, posmatran je „klasičan model kupovine licence za PC uređaje i *freemium*“ model (model u kom se besplatno dobija osnovni paket vrednosti, a kupuju se dodaci ili viši nivoi funkcionalnosti) za mobilne uređaje.

| | | |
|---|---|---|
| Ključni partneri <ul style="list-style-type: none"> • Izdavači: <i>Sony Interactive Entertainment, Tencent Games, Nintendo, Microsoft, NetEase, Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two Interactive...</i> • Online distributeri: <i>Steam, Epic Games, GOG, Humble Bundle</i> • Klasični distributeri • Zajednice, portali i časopisi u industriji video-igara | Predlog vrednosti <ul style="list-style-type: none"> • Posvećena zabava uz video-igru • Duge partije, barem dvocifren broj sati gejmpleja • Interakcija u <i>online</i> zajednicama • Pun užitak u svim umetničkim aspektima igre: muzika, zvuk, dizajn, narativ | Ključni resursi <ul style="list-style-type: none"> • Razvojni tim • Intelektualno vlasništvo, licence • Sadržaj • Brend |
| Ključne aktivnosti <ul style="list-style-type: none"> • Razvoj video-igre • Učešće u promociiji i prodaji video-igre | Odnosi sa klijentima <ul style="list-style-type: none"> • Korisnička podrška • Zajednica igrača • Ko-kreirane <i>wiki</i> stranice | Kanali <ul style="list-style-type: none"> • <i>Steam, Epic Games, GOG, HumbleBundle</i> • Klasični distributeri |
| Potrošački segmenti <ul style="list-style-type: none"> • Posvećeni igrači | Struktura troškova <ul style="list-style-type: none"> • Razvoj i održavanje video-igre • Promocija | Kanali prihoda <ul style="list-style-type: none"> • Prodaja licence za video-igru • <i>DLC</i> dodaci • Brendirani fizički proizvodi (majice, kape, figurice i sl.) |

Tabela 1 Prosečan model poslovanja u industriji video-igara na PC uređajima

| | | |
|---|---|---|
| Ključni partneri <ul style="list-style-type: none"> • Google Play • Google Ads • App store • Apple search ads | Predlog vrednosti <ul style="list-style-type: none"> • Neobavezna zabava • Kratke, nepovezane partije video-igara u trajanju 1-10 minuta • Mogućnost strateškog razvoja, prikupljanja resursa • Interakcije sa drugim igračima (klanovi) | Ključni resursi <ul style="list-style-type: none"> • Razvojni tim • Postojeća baza korisnika • Intelektualno vlasništvo, licence • Sadržaj |
| Ključne aktivnosti <ul style="list-style-type: none"> • Razvoj video-igre • Balansiranje platforme • Konstantno unapredovanje mehanike i dinamike igre • Održavanje baze korisnika | Potrošački segmenti <ul style="list-style-type: none"> • Casual igrači | Kanali <ul style="list-style-type: none"> • OS ekosistemi: <i>Android, IoS, Windows mobile</i> |
| Odnosi sa klijentima <ul style="list-style-type: none"> • Zajednica igrača • Ko-kreirane wiki stranice • Korisnička podrška | Struktura troškova <ul style="list-style-type: none"> • Razvoj i održavanje video-igre • Troškovi infrastrukture (<i>IaaS, PaaS</i>) • Promocija | Kanali prihoda <ul style="list-style-type: none"> • Barem osnovna verzija igre je besplatna • Reklame • Kupovine u igri • „Premium“ članarine • Brendirani fizički proizvodi (majice, kape, figurice i sl.) |

Tabela 2 Prosečan model poslovanja u industriji video-igara na mobilnim uređajima

Stari model poslovanja bazira se prvenstveno na visokim troškovima razvoja igre, koja po planu treba da predstavlja vrhunski izraz umetnosti 21. veka. Njen audio, video, dizajnerski deo, zatim mehanika i dinamika igre, njen narativ i svi ostali aspekti treba da donesu nešto posebno i novo. Iako igra ne mora dominirati u svim aspektima, specifičnosti grafike u video-igri *Red Dead Redemption 2* (Wills, 2018), zvuka u *Elder Scrolls: Skyrim* ili *Fallout 4* (Lyon, 2016) ili pak osobenosti narativa u video-igri *Starcraft* (Kim & Park) – ukazuju na to da su na tim aspektima radili timovi posvećenih i talentovanih, ili čak genijalnih pojedinaca. Igra na PC platformi ima jedinstvenu atmosferu u smislu modela poslovanja, mogu se uporediti sa filmskom industrijom. Očekivano je da se teži visokom kvalitetu proizvoda, ulazu se velike svote novca i očekuje se povratak investicije, koji je nepredvidiv – može biti višestruko veći, ali i višestruko manji od inicijalne investicije. Prosečan igrač kupuje igru preko platforme ili sve ređe, na fizičkom nosaču (DVD i sl.), pri čemu je prosečna cena igre spala sa 10.11 na 8.83 američkih dolara (Metzger, 2021) i očekuje u proseku barem 7

sati igranja, čime obezbeđuje zabavu za približno 1 dolar po satu – što je mnogo manje od cene filmske projekcije. Treba napomenuti da autori ove studije analiziraju sve igre na *Steam* platformi, uključujući i besplatne ili jeftine *indie* igre, dok *premium* naslovi očekivano koštaju bar 20 dolara i obezbeđuju više desetina sati posvećene zabave kroz gejmpaj.

Sa druge strane, igrač video-igre na mobilnoj platformi traži brzu i besplatnu zabavu. Nije preterano zainteresovan za narativ video-igre; audio i video aspekti mogu biti važni, ali ne i presudni. Uživljavanje u svet video-igre je retko, a ukupna atmosfera i umetnički utisak nisu toliko bitni. Ne posvećuje se preterano video-igri, najčešće osim vremena ne troši druge resurse, jer studije pokazuje da između 1% i 5% igrača plaćaju dodatne sadržaje u besplatnim igramama (Chen et al., 2019) od čega, po jednom istraživanju (Rigney, 2012) svega 0.15% igrača koji se zovu „kitovi“ (*whales*) generišu polovinu prihoda u besplatnim igramama. Populacija igrača nije homogena po platežnoj moći niti po spremnosti da troši novac na igru. Poslovni uspeh se otuda zasniva na manjini koja odstupa od prosečnog ponašanja populacije. Ogromna većina igrača ne koristi mikrotransakcije i ne kupuje dodatke u besplatnim igramama, no i pored toga moguće je izvesti njihovu klasifikaciju, po ugledu na tipologije Imama Salehudina (Imam Salehudin), Frenka Alperta (Frank Alpert) i Nikolasa Lavela (Nicholas Lovell; Salehudin & Alpert, 2020; Lovell, 2020):

- „Prilepcii“ (*Barnacles*) – ovi korisnici ne generišu nikakve prihode niti vrednosti za sistem igre – oni jednostavno koriste sistem da bi besplatno igrali igru. Ovi igrači smatraju da je pažnja koju posvećuju igri dovoljna nadoknada za ono što im igra pruža.
- „Ribe prilepuše“ (*Remoras*) – ovi korisnici ne koriste mikrotransakcije da bi kupili virtuelna dobra u igri, ali mogu generisati pomoćne kanale prihoda time što gledaju reklame, kokreiraju vrednost aktivnim učešćem u igri, šire informacije o video-igri i slično.
- „Sitna riba“ (*Minnow*) – po Lavelu čine 50% korisnika koji plaćaju i troše u proseku 1 dolar dok igraju igru.
„Delfini“ – po Lavelu čine 40% korisnika koji plaćaju i troše u proseku 5 dolara dok igraju igru.
- „Kitovi“ – po Lavelu čine 10% korisnika koji plaćaju i troše u proseku 20 dolara dok graju igru, ali varijacije u njihovoj potrošnji su ogromne, i mogu preći nekoliko stotina, pa čak i nekoliko hiljada dolara.

Stari biznis modeli video-igara manje odgovaraju generaciji Y, odnosno „milenijalcima“, koji imaju svoje specifične karakteristike u interakciji sa poslovnim sistemima, a sumirao ih je Nik Šor (Nick Shore) u vidu pet preporuka biznis entitetima (Shore, 2011):

- 1 Igraj fer ili postaješ lovina (milenijalci loše reaguju na nepravedan tretman i koriste metode koje su im dostupne da bi uzvratili čak i globalnim kompanijama koje se ponašaju loše);
- 2 Iskoristi i pokaži tabelu sa rezultatima (oni vole da vide svoj napredak, dele ga i upoređuju sa drugima);
- 3 Koristi „pametne“ prečice (milenijalci koriste rupe u pravilima, uslovno rečeno fer-načine za svoje napredovanje; vole osećaj da su „nadigrali sistem“);
- 4 Obezbedi dopaminske i adrenalinske doze (generalno, milenijalci vole uzbudjenje, neočekivane nagrade i događaje, pošto smatraju da je život dosadniji od video-igara; i u stvarnom životu nadaju se slučajnim događajima i nagradama, poput onih u video-igramu);
- 5 Prepustite kontrolu (milenijalci očekuju da se njihov glas čuje i sledi, oni predlažu akcije kompanijama, učestvuju u kokreaciji sadržaja i vrednosti).

Navedene preporuke Niku Šora proistekle su iz samih karakteristika pri-padnika generacije Y koje će u nastavku biti detaljnije prikazane. Njegove preporuke biznis entitetima mogu se primeniti i na generaciju Z, a postoje indikacije da će bar delimično važiti i za najmlađu generaciju, generaciju Alfa, o kojoj ipak postoje samo ograničeni podaci. Takođe, iz karakteristika i afiniteta pomenutih generacija, može se uvideti zašto model poslovanja u industriji video-igara namenjen mobilnim uređajima mnogo više odgovara pripadnicima ovih generacija od klasičnog modela namenjenog igranju video-igara na PC uređajima.

Specifičnosti generacijskih kohorti u kontekstu industrije video-igara

Generacija Y

Smatra se da će generacija Y zbog svoje brojnosti, i danas i u budućnosti, biti ogromno i atraktivno tržište potrošača (Moreno et al., 2017). Pripadnici ove generacije, rođeni između 1980. i 1996. godine (Dimock, 2019), a drugačije nazvani „milenijalci“, rođeni su ili su odrastali u periodu nastanka i razvoja informaciono-komunikacionih tehnologija – poput mobilnih telefona, interneta, video-igara, laptopova, a kasnije tableta i društvenih medija (Omar, 2016; Moreno et al., 2017). Te su tehnologije i digitalno okruženje, kao i virtuelna realnost, neki od ključnih faktora koji su uticali na formiranje njihovih zajedničkih karakteristika (Ivanović & Ivancevic,

2019). Pripadnici ove generacije, prvi „digitalni urođenici“, stručniji su u korišćenju tehnologije od svih prethodnih generacija, i mnogi ih smatraju tolerančnim individualcima koji vole i cene različitost i inkluzivnost, koji su obrazovaniji od svojih prethodnika i spremni da uče celog života (Furlow, 2012). Ljudi su otvorenog uma, društveni, inovativni, energični, ambiciozni, motivisani i samosvesni (Ordun, 2015). Li Kereher (Lee Caraher; 2015) navodi svojevrstan „četiri-C-model“ (jer se sastoji od četiri reči, odnosno fraze koje počinju engleskim slovom C), sačinjen od četiri karakteristika koje reflektuju način na koji milenijalci sebe vide. Prve od tih karakteristika su da su sposobni (*Capable*) i samouvereni (*Confident*), čime se se mogu objasniti druga i peta Šorova preporuka biznis entitetima (Shore, 2011). Druge dve karakteristike ih definišu kao „nosioce promena“ (*Change makers*) i „ljudi koji doprinose“ (*Contributors*), što korespondira sa trećom Šorovom preporukom. Isto tako, preporuka br. 5 može se objasniti i mnogim drugim istraživanjima, koja pokazuju žudnju milenijalaca za okruženjem koje im omogućava preuzimanje inicijative, eksperimentisanje, generisanje ideja i inovacija (Singh, Raj & Bhandaker, 2012). Na drugoj strani, preporuku br. 2 podupiru i potrebe milenijalaca za transparentnim radnim i svakodnevnim okruženjem, kao i želja da njihov trud i napredak budu prepoznati i nagrađeni (Singh, Raj & Bhandaker, 2012). Fer tretman i etičko ponašanje, sloboda koju sebi dozvoljavaju pri iznošenju mišljenja o svemu i svakome, kao i demistifikacija autoriteta, takođe su odlike ove generacije (Caraher, 2015), te ih treba uvažiti i u skladu sa njima im pristupiti, kako i nalaže preporuka br. 1 (Shore, 2011). Što se tiče preostale preporuke, br. 4, ona se svakako može objasniti i nedostatkom strpljenja i potrebom za momentalnom povratnom informacijom i reakcijama (Tulgan, 2015), na koje je brzo virtualno okruženje uz koje su rasli naviklo kako milenijalce tako i pripadnike druge dve mlađe generacije, obezbeđujući im gotovo konstantno lučenje dopamina i drugih hormona sreće (Han, Lee, Yang, Kim, Lyoo, & Renshaw, 2007), te su im bez toga i video-igre, kao i život – dosadni.

Zbog svega navedenog, pripadnicima generacije milenijalaca su savremeni interaktivni mediji, poput mobilnih video-igara, znatno privlačniji od tradicionalnih medijskih oblika i igranja video-igara putem PC-ja. Kako su odrasli u onlajn druženju i navikli na onlajn kupovinu, očekivano je da će i u budućnosti nastaviti sa takvim ponašanjem, odnosno da će, kako budu rasli njihovi prihodi, trošiti još više novca onlajn (Moreno et al., 2017), a da će kupovina konzola u prodavnicama postajati sve manje bliska mlađim gejmerima. Moreno i saradnici (2017) dalje navode da pripadnici generacije Y troše više od pripadnika prethodnih generacija, pre svega generacije X, i da žele proizvode koji se slažu sa njihovom ličnošću, njihovim stilom života i vrednostima koje žive (Moreno et al., 2017). Iz *Predloga vrednosti i Odnosa sa klijentima* poslovnog modela namenjenom video-igramu na mobilnim telefonima (Tabela 2), može se videti da on u potpunosti od-

govara vrednostima i potrebama milenijumske generacije. Omogućava im konstantnu interakciju sa drugim igračima i mogućnost da budu deo zajednice, a stalna povezanost i neformalna komunikacija im je jedan od prioriteta u svim aktivnostima (Caraher, 2015); omogućeno im je da budu kokreatori, da se strateški razvijaju i prikupljaju resurse, što su potrebe generacije koje su implicitno objašnjene u prethodnom delu teksta, a od posebnog značaja je postojanje korisničke podrške, čime je zadovoljena jedna od bazičnih potreba generacije odgajane stilom „helikopter-roditeljstva“, te koja sličnu vrstu podrške, mentorstva, oslonca i praćenja zahteva tokom čitavog života (Ivanović & Ivančević, 2019). Takođe, istraživanja pokazuju da je mogućnost igranja kratkih, nepovezanih partija i pristup igrama kao neobaveznoj zabavi u slobodno vreme upravo ono što milenijalci žele (Nielsen, 2019). Oni vole slobodu, fleksibilnost i balans između posla i privatnog života (Caraher, 2015), često rade više stvari u isto vreme, te im ova vrsta kratkotrajnog i kontrolisanog užitka izuzetno odgovara. Na kraju, od *Kanala prihoda* koje nudi ovaj model, treba izdvojiti brendiranje fizičkih proizvoda, koje se pokazalo kao veoma bitno pri generisanju prihoda kod besplatnih video-igara. To potvrđuje i straživanje YPULSE (2019), koje nalazi da kompanije koje nude besplatne video-igre, poput *Epic Games*, ozbiljne prihode ostvaruju ponudom velikog broja brendirane robe za fanove franšiza, a da je čak 70% generacije Y i Z, koji igraju video-igre, mišljenja da brendovi treba da posvete pažnju gejmerskoj kulturi. Tako su, na primer, *Louis Vuitton* i *Nike* prilagodili svoje modne linije stilovima koji su pristuni popularnim video-igramama, što je i jednima i drugima dovelo dodatnu zaradu (YPULSE, 2019). Ovde se može postaviti pitanje da li igrači biraju te igre zbog brendova ili brendove zbog igara, u skladu sa istraživanjem o manjem uticaju koji sami brendovi imaju na njih (Mangold Smith, 2012).

Generacija Z

Pripadnici generacije Z rođeni su između 1997. i 2012. godine (Dimock, 2019), i nazivaju se još i *the selfie generation*, *digital locals* i *generation Like* (Kostov, 2020). Kao i njihovi prethodnici, milenijalci, generacija Z živi onlajn – dele skoro svaki deo svog života na društvenim medijima, kupuju onlajn iz svih krajeva sveta, a stariji pripadnici ove generacije čak i poslovanje vode preko pametnih telefona (Desai & Lele, 2017). Žele brz i lak pristup informacijama (Kostov, 2020). Takođe, generacija Z je prva generacija kojoj je, prema istraživanjima, igranje video-igara omiljena zabavna aktivnost (Wescott et al., 2021). Sa tim u skladu su i podaci da je u 2017. godini 83% mlađih od 12 do 15 godina imalo pametni telefon i bilo namreži 21 sat nedeljno (Asam et al., 2019), dok *Roiworld* istraživanje nalazi da 73% tinejdžera koji provode vreme na društvenim mrežama igra video-igre na internetu, a 35% njih posvećuje više od polovine svog vremena provedenog na Fejsbuku upravo igranju video-igara (Hudson, 2017).

Imajući u vidu sve navedeno, kao i to da su video-igre danas pristupačnije više nego ikada ranije a da većina pripadnika ove kohorte poseduje pametni telefon, besplatne mobilne video-igre svake godine dobijaju sve više pratilaca baš među pripadnicima generacije Z (Kostov, 2020). Štaviše, popularne video-igre (poput *Pokemon GO*) mogu lako da privuku desetine miliona igrača svakog meseca. Iz ovoga se može lako zaključiti da poslovni model koji se odnosi na video-igre na mobilnim telefonima mnogo više odgovara odlikama i afinitetim i ove generacije, u odnosu na tradicionalni model namenjen igranju video-igara na PC uređajima.

Generacija Alfa

Kompanije u industriji video-igara koje su već prilično upoznate sa karakteristikama generacija Y i Z, sve više će morati da se interesuju za pripadnike najmlađe generacije – generacije Alfa. Lako se uzima da ova generacija počinje 2013. Godine i da će obuhvatiti sve individue rođene do sredine 2020-ih (Dimock, 2019), neki autori smatraju da generacija Alfa počinje zapravo već 2010. godine, baš u vreme kada su lansirani *iPad* i *Instagram* (Zdanowicz et al., 2020). Generacija Alfa uveliko provodi vremena mobilnim telefonima i koristi internet, i izloženi su ekranima od ranog detinjstva (Zdanowicz et al., 2020), te se igranje na tradicionalan, *off-line* način u ovoj generaciji još više smanjuje. Istraživanja pokazuju da su onlajn video-igre najpopularnija vrsta igara među decom i mlađim tinejdžerima, te da 91% dečaka i 93% devojčica između 8 i 11 godina igra onlajn video-igre (Hudson, 2017).

Specifičnosti generacije Y i Z u odnosu na različite modele poslovanja u video-igramu

Najveći deo milenijumske generacije gejmera je tokom odrastanja imao pristup video-igramu putem konzola, kao što je na primer *Nintendo*, koji je pušten 1985. godine. Međutim, možda suprotno očekivanju, pripadnici ove generacije nisu prestali sa igranjem video-igara kada su odrasli. Ono što se promenilo tokom poslednje decenije, kao što je već rečeno, jeste da su mobilni telefoni postali najpopularniji uređaj putem kog se igraju video-igre.

Demografske i bihevioralne specifičnosti

Prema rezultatima istraživanja kompanije *Nielsen* (2019) profil današnjeg milenijalca u Sjedinjenim Američkim Državama koji igra video-igre izgleda ovako. Dva od tri pripadnika milenijalaca igraju video-igre na pametnim telefonima najmanje jednom mesečno. Većina njih (54%) su zaposleni, 43% njih ima završene osnovne studije ili viši stepen studija, 46% njih ima

decu, sa prosečnim prihodom od 58.000 dolara na godišnjem nivou, a mobilne video-igre igraju podjednako muškarci i žene. Pripadnici generacije Y provode prosečno 9,7 sati nedeljno igrajući video-igre ukoliko za te svrhe koriste pametne telefone i tablete. Mesečno u proseku troše 72 dolara za pretplate na video-igre ili preuzimanje digitalnih kopija video-igara. Pored toga, mobilne video-igre im služe i za onlajn druženje sa članovima porodice ili prijateljima. Tako, 70% pripadnika milenijalaca i 72% pripadnika generacije Z igra video-igre u kojima se druženje iz realnog života premešta u virtuelno okruženje. Poređenja radi, pripadnici generacije X koji igraju mobilne video-igre ovu naviku nemaju – samo 43% njih igra igre koje uključuju više igrača. Ovi empirijski podaci još jednom potvrđuju zašto je drugi poslovni model (Tabela 2) mnogo adekvatniji za generacije Y i Z u odnosu na poslovni model (Tabela 1), koji je prevashodno namenjen zadovoljavanju potreba starijih generacija.

Iako oko 60% milenijalaca za igranje igara i dalje koristi konzole kao što su *Nintendo Switch* i *PlayStation 4*, sve više njih za te svrhe koristi mobilne telefone, čak 70%, dok samo 30% njih za igranje video-igara koristi PC. Što se tiče generacije Z, te brojke su sledeće: 73% njih koristi mobilni telefon, 71% konzolu, a 25% PC (Nielsen, 2019). Ovaj trend objašnjava i pad popularnosti igara kao što su *Grand Theft Auto* i *Assassin's Creed*, koje se igraju na konzolama, odnosno porast popularnosti igara *Bejeweled* i *Candy Crush*, koje se pre igraju na mobilnim telefonima (YPULSE, 2019). Svi ovi podaci takođe daju primat drugom poslovnom modelu (Tabela 2) u odnosu na prvi kad su u pitanju pripadnici generacije Y i Z.

Zanimljivi su i brojevi koji pokazuju da 71% milenijalaca gleda video sadržaj o igrama (GVC) ili onlajn video zapise o igrama na *YouTube* i *Twitch* platformi, i to u prosečnom trajanju od skoro šest sati svake nedelje. U tome im je jako slična generacija Z, dok generacije X i starije generacije dvostruko manje vremena koriste za gledanje ovih sadržaja (Nielsen, 2019). Takođe, milenijalci u proseku troše 29 dolara mesečno za donacije svojim omiljenim kreatorima sadržaja, dok za pretplate troše manje (u proseku 25 dolara mesečno), za razliku od generacije Z i generacije X koje za pretplate troše više (30 i 29 dolara mesečno respektivno) (ibid.).

Kako milenijalci od medija očekuju funkcionalnost i prijatan doživljaj (Rahman, 2015), tako oni igraju video-igre iz različitih motiva – u želji da dobiju interaktivno iskustvo nalik onom koje dobijaju gledanjem filma, zbog uzbudženja koje donosi takmičenje sa drugima, radi opuštanja, druženja ili kako bi proveli vreme na zanimljiv način (Nielsen, 2019). Istraživanje sprovedeno 2019. godine, koje je istraživalo najpopularnije video-igre među generacijama Y i Z (u kom su *The Sims* i *Call of Duty* bile pravoplaširane video-igre za ženske i muške gejmere) takođe je identifikovalo najpoželjnije atributе video-igara, među kojima su „kontrola“, „bekstvo“ i „opuštanje“

(YPULSE, 2019). Jedna od učesnica ispitivanja objasnila je rečeno željom da se igrom vlada, da se bude i da se radi sve se poželi, da postoji mogućnost stvaranja ljudi i njihovih iskustava (ibid.), što se uklapa u ranije navedene preporuke Niku Šora biznis entitetima za interakciju sa pripadnicima ovih generacija (Shore, 2011), kao i sa vrednostima koje nudi drugi poslovni model. Takođe, ovo istraživanje još jednom je potvrdilo i popularnost video-igre *Fortnite*, koja je prethodne, 2018. godine, iako besplatna, ostvarila 3 milijarde dolara profita sa čak 65% igrača koji su bili mlađi od 24 godine. Zarada je velikim delom generisana kupovinom skins-dodataka, odnosno delova koji određuju kako će likovi izgledati, čime se samo pokazuje da ove generacije ne žale novac ukoliko im to omogućava da učestvuju u kokreaciji sadržaja, što je opet u skladu sa Šorovim preporukama.

Potrošački aspekt

Nikolić i saradnici (2020) su ispitivali ponašanje milenijalaca u Srbiji kao potrošača. Kako su utvrdili da milenijalci, iako imaju mnogo zajedničkih karakteristika, ne predstavljaju homogenu celinu, klasifikovali su milenijalce u Srbiji u četiri grupe, na osnovu teorije o „digitalnim generacijama“ Marka Prenskog): digitalni urođenici, pametni imigranti, ne baš fleksibilni imigranti i digitalne izbeglice (*digital natives, smart immigrants, not-so-flexible immigrants and digital refugees*).¹ Nikolić i saradnici došli su do zaključka da od svih ovih grupa milenijalaca u Srbiji digitalni urođenici kao onlajn kupci imaju najveći kapacitet da preoblikuju tradicionalni oblik potrošnje, a slede ih pametni imigranti kao rastuća uticajna sila.

Kako 21. vek donosi transformacije, potrošači od medija ne očekuju samo da dobiju informacije, znanja i zabavu, već i zadovoljenje potreba povezanih sa njihovom društvenom prirodom; upravo ovo postaje primarna motivacija pripadnika generacije Z u procesu korišćenja medijskih sadržaja (*media consumption*; Dunas & Vartanov, 2020). Iz perspektive marketinga, generacija Z danas predstavlja najvažniji segment na tržištu, imajući u vidu da predstavlja novu grupu potrošača sa sopstvenim tokovima prihoda (income streams; Kostov, 2020). Upravo ponašanje karakteristično za mlade (pripadnike generacije Z) postaće u budućnosti norma ponašanja celokupnog društva (Soldatova, Raskazova & Nestik, 2017).

Generaciju Y kao potrošače karakteriše novi stil kupovine, u odnosu na prethodne generacije, koji ne predstavlja samo kupovinu radi kupovine, već kupovina poprima zabavnu i doživljajnu dimenziju (Lissitsa & Kol, 2016). Generaciju Y karakteriše korišćenje društvenih medija i ekstenzivna društvena mreža. Navodi se da su milenijalci vitalna komponenta

1 Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3).

evolucije društvenih mreža kao izvora informacija o proizvodima. Oni su generacija koja najradije komentariše u onlajn okruženju o proizvodima (Mangold, & Smith, 2012). Istraživanje sprovedeno među milenijalcima, igračima video-igara, pokazalo je da onlajn recenzije imaju značajan pozitivan efekat na kupovinu video-igara (Bounie et al., 2008). Istraživanje je pokazalo da recenzije imaju istu važnost kao i recenzije eksperata u magazinima. Milenijalci svoje recenzije najčešće postavljaju na mreži Fejsbuk i na sajtu kompanije (Mangold, & Smith, 2012). Komunikacija generacije Y sa svojom društvenom mrežom utiče na potrošnju kojom će pokazati bogatstvo i status (Parment, 2013). Za generaciju Y izbor proizvoda nosi sobom rizik u pogledu stavova koje će o njoj formirati okruženje, budući da ova generacija pokazuje snažnu tendenciju da se profiliše i predstavi kroz ono što kupuje (Perment, 2013). Pristup velikoj količini informacija doprineće prethodnom opsežnom istraživanju pre nego što pristupe kupovini (Parment, 2013; Lissitsa & Kol, 2016). Generacija Y donosi odluke o kupovini brže u odnosu na druge generacije (Lissitsa & Kol, 2016); ona želi proizvode koji su usklađeni sa njenim životnim stilovima i ličnostima, dok sami brendovi nisu ključni faktor odluke kada biraju proizvode (Mangold & Smith, 2012). Lojalnost ovih potrošača je niska (Bilgihan, 2016), budući da pažnju posvećuju modi, trendovima i popularnosti brenda. Kada kupuju važniji su im kvalitet i stil u odnosu na cenu (Lissitsa & Kol, 2016).

Generaciju Z karakterišu kao potrošače (Wood, 2013): inovativnost, usmerenost na pogodnosti, sigurnost i bekstvo od stvarnosti. Inovativnost je imanentna generaciji Z koja je odrasla uz internet, tehnološke proizvode koji su konvergirali ka manjim i moćnijim verzijama i konstantne inovacije na tržištu. Wood (2013) navodi da se pripadnici ove generacije zbog veće mogućnosti izbora u odnosu na druge generacije više oslanjaju na dizajn i estetsku komponentu kada je u pitanju donošenje odluka o kupovini. Generaciju Z uglavnom čine deca generacije X, koja su se suočavala sa različitim teškoćama tokom odrastanja i koja su bila odgovorna za sebe, a ponekad i za braću i sestre. U takvom okruženju su se uglavnom oslanjali na pristupačna dobra, pa su to nastavili i kao roditelji. To se reflektovalo na generaciju Z, koja se u velikoj meri oslanja na pogodnosti koje poseduju atributi proizvoda: njihova isporuka, iskustvo sa proizvodom i komunikacija proizvoda (*ibid.*). Generacija Z je zainteresovana za kreiranje sopstvenih rešenja sa kompanijama koristeći svoje obrazovanje i inovativnost, a ne za kustomizaciju i personalizaciju (Merriman, 2015). Ekonomski teška vremena odrastanja generacije Z uticala su na povećani interes za štednju i konzervativniju potrošnju. U istraživanju koje je sproveo Forbes (Anatole, 2013) 57% pripadnika generacije Z je odgovorilo da će pre uštedeti novac nego što će ga odmah potrošiti. Generacija Z je osetljiva na brendove, ali nije previše lojalna (Wood, 2013). U istraživanju reakcije na programe lojalnosti potrošača generacije Z utvrđeno je da ne postoji interes za tradicionalne programe lojalnosti i da su za Generaciju Z važni samo naru-

čivanje i isporuka (Merriman, 2015). Želja za bekstvom od stvarnosti je uslovljena tehnologijama kojima je okružena generacija Z kao što su sve realnije video-igre, dostupnost društvenih medija i mobilnost tehnologija koje omogućavaju beskstvo (Wood, 2013). Pripadnici generacije Z žele da budu angažovani od strane „stvarnih ljudi“ i to najčešće u okruženju društvenih medija (Merriman, 2015).

Zaključak

Sve prethodno navedeno o generacijama Y i Z ukazuje na veliku usklađenosť njihovih karakteristika, kao potrošača, sa prikazanim poslovnim modelima. Ponašanje potrošača generacije Y je usklađenje sa modelom u industriji video-igara namenjenog igranju na PC uređajima, a generacije Z sa modelom u industriji video-igara namenjenog igranju na mobilnim uređajima. Može se zaključiti da organizacije u industriji video-igara koje imaju za cilj da održe ili povećaju svoje učešće na tržištu konstantno treba da ulažu napore da dođu do svoje publike. Kako bi ovo postigle, svoje poslovne modele moraju usmeriti na nove generacije – prevenstveno Y, Z, ali i na najmlađu generaciju – Alfa, te identifikovati karakteristike, želje i potrebe pripradnika ovih generacija.

Imajući u vidu gore navedeno, važno je uzeti u obzir da moraju poslati eksplisitne poruke koje će pripadnici mlađih generacija moći da prepoznaju i pružiti im efikasnu tehnologiju koja odgovara njihovim zahtevima i potrebama (Moreno et al., 2017). Kao rezultat ovih napora, uspeće da privuku kako milenijalce, koji očigledno neće prestati sa igranjem video-igara celog života, i koji na interaktivnim medijima troše značajan deo svog slobodnog vremena, ali i novca, tako i pripadnike mlađih generacija.

Literatura

- Anatole, E. (2013). Generation Z: Rebels With A Cause, Forbes, preuzetosaadrese: <https://www.forbes.com/sites/onmarketing/2013/05/28/generation-z-rebels-with-a-cause/>
- Asam, A.E., Samara, M., Terry, P. (2019) Problematic internet use and mental health among British children and adolescents. *Addictive Behaviour*, 90, pp. 428-436
- Bilgihan, A. (2016). Gen Y customer loyalty in online shopping: An integrated model of trust, user experience and branding. *Computers in Human Behavior*. 61, pp. 103-113.
- Bounie, D., Bourreau, M., Gensollen, M., & Waelbroeck, P. (2008). Do online customer reviews matter? Evidence from the video game industry (Department of Economics and Social Sciences, Telecom ParisTech). Preuzetosaadrese: <http://ssrn.com/abstract=1091449>
- Cakirpaloglu, S. D., Kvintová, J., Lermová, S., & Hájková, R. (2020). INTERNET ADDICTION AND PERSONALITY AMONG COLLEGE STUDENTS OF GENERATION Y AND Z. In *Proceedings of EDULEARN20 Conference*, 6, p.7.
- Caraher, L. (2015). *Millennials & Management: The Essential Guide to Making It Work at Work*. Brookline, USA: Biblimotion, Inc.
- Chen, Y., Duan, H., & Cai, W. (2021). The Advertising in Free-to-play Games: A Game Theory Analysis. *Proceedings of the GameSys '21*, September 28–October 1, 2021, Istanbul, Turkey
- Dimock, M. (2019). 'Defining generations: Where Millennials end and where Generation Z begins'. Pew Research Center, Retrieved from: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Dunas, D. V., & Vartanov, S. A. (2020). Emerging digital media culture in Russia: modeling the media consumption of Generation Z. *Journal of Multicultural Discourses*, 15 (2), pp. 186–203. doi:10.1080/17447143.2020.1751648
- Furlow, N. E. (2012). Find us on Facebook: How Cause Marketing has Embraced Social Media. *Journal of Marketing Development & Competitiveness*, 5 (6), pp. 61-64.
- GamingScan (2021) Gaming Industry Statistics, Trends & Data, available online: <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/>
- Gillani, S. M. F. (2021). Evaluation of Games Monetization Approaches: A case study on PlayersUnknown's Battlegrounds (PUBG).
- Han, D. H., Lee, Y. S., Yang, K. C., Kim, E. Y., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2007). Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play. *Journal of addiction medicine*, 1 (3), pp. 133-138.
- Harwell, D. (2014). More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate. *The Washington Post*, 17.
- Hudson, C. (2017). Generation Z & Online Gaming. Retrieved from Generation Z & Online Gaming – Understanding Teenagers
- Ivanović, T., & Ivančević, S. (2019). Turn-over Intentions and Job Hopping among Millennials in Serbia. *Management: Journal Of Sustainable Business And Management Solutions In Emerging Economies*, 24 (1), pp. 53-63
- Jaško, O., Čudanov, M., Jevtić, M., & Krivokapić, J. (2013). *Osnovi organizacije i menadžmenta*. Beograd, Srbija: Fakultet organizacionih nauka.
- Kerr, A. (2017). *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge

- Kim, S. Y., & Park, T. S. (2008). Analysis on Starcraft Focused: Narratives and Mythologies. *The Journal of the Korea Contents Association*, 8 (4), pp. 117-129.
- Kostov, A. (2020). Effectiveness of Video Advertisements in Free Mobile Games in the Generation Z Market Segment. Knowledge International Journal, 38 (5), pp. 1259-1264. Retrieved from <https://ikm.mk/ojs/index.php/KIJ/article/view/3830>
- Lissitsa, S., & Kol, O. (2016). Generation X vs. Generation Y – A decade of online shopping, *Journal of Retailing and Consumer Services*, 31, pp. 304-312.
- Lovell N. (2011). ARPPU in Freemium games. Available online: <http://www.gamesbrief.com/2011/11/arppu-inFreemium-games>
- Lyon, A. (2016) There and Back Again: The Circular Journey of Sound and Music in Video Games. Available online: <https://www.gamedeveloper.com/audio/there-and-back-again-the-circular-journey-of-sound-and-music-in-video-games>
- Mangold, G. & Smith, K. (2012). Selling to Millennials with Online Reviews. *Business Horizons*, 55 (2), pp. 141-153.
- Merriman, M. (2015). What if the next big disruptor isn't a what but a who? Ernst & Young LLP, preuzetosaadrese^{https://assets.ey.com/content/dam/ey-sites/ey-com/en_gl/topics/digital/ey-rise-of-gen-z-new-challenge-for-retailers.pdf}
- Metzger, F., Schröder, S., & Rafetseder, A. (2021). Subjective And Objective Assessment Of Video Game Context Factors. Working Paper, available online: https://www.researchgate.net/profile/Florian-Metzger/publication/353664910_Subjective_And_Objective_Assessment_Of_Video_Game_Context_Factors/links/610942b41e95fe241aa89782/Subjective-And-Objective-Assessment-Of-Video-Game-Context-Factors.pdf
- Moreno, F. M., Lafuente, J. G., Carreón, F. Á., & Moreno, S. M. (2017). The characterization of the millennials and their buying behavior. *International Journal of Marketing Studies*, 9 (5), pp. 135-144.
- N. Lovell, (2011). ARPPU in Freemium games. Available online: <http://www.gamesbrief.com/2011/11/arppu-inFreemium-games>
- Newzoo (2015) Global Games Market Report Premium Quarterly Update October 2015
- Newzoo (2021). Global Games Market Report <https://newzoo.com/products/reports/global-gamesmarket-report/>
- Nielsen (2019) MILLENNIALS ON MILLENNIALS: GAMING MEDIA CONSUMPTION US-Millenials-Video-Gaming-Media-Consumption-Report-2019.pdf (strivesponsorship.com)
- Nikolić, T. M., Popović-Pantić, S., & Müller, I. (2020). The impact of ICT and digitalization on consumer purchase behaviour of Millennials as emerging economic and social force: The case of Serbia. In *Society and Technology* (pp. 151-168). Routledge.
- Omar, F. I. (2016). Gen Y: A study on social media use and outcomes. *Journal of Management & Muamala*, 6(1), pp. 53-64.
- Ordun, G. (2015). Millennial (Gen Y) Consumer Behavior Their Shopping Preferences and Perceptual Maps Associated With Brand Loyalty. *Canadian Social Science*, 11 (4), pp. 1-16. http://doi.org/10.3968/pdf_294
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Boston, USA: John Wiley & Sons.
- Parment, A. (2013). Generation Y vs. Baby Boomers: Shopping behavior, buyer involvement and implications for retailing, *Journal of Retailing and Consumer Services*, 20, pp. 189-199.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5 (3).
- Pulliam-Moore, C. (2014). Women significantly outnumber teenage boys in gamer demographics. *PBS News*.

- Rahman, S. M. (2015). Optimizing Digital Marketing for Generation Y: An Investigation of Developing Online Market in Bangladesh. *International Business Research*, 8 (8). <http://doi.org/10.5539/ibr.v8n8p150>
- Rigney, R. (2012). These Guys' \$5 K Spending Sprees Keep Your Games Free to Play. *Wired.com*.
- Rykała, P. (2020). The growth of the gaming industry in the context of creative industries. *Biblioteka Regionalisty*, (20), 124-136. Rykała, P. (2020). The growth of the gaming industry in the context of creative industries. *Biblioteka Regionalisty*, 20, pp. 124-136.
- Salehudin, I., & Alpert, F. (2020). No Such Thing As A Free App: A Taxonomy of Freemium Business Models and User Archetypes. Proceedings of the International Conference on Business and Management Research (ICBMR 2020).
- Shore, N. (2011). Millennials are playing with you. *Harvard Business Review*, pp. 19-29.
- Singh, P., Raj, S., & Bhandaker, A. (2012). *Millennials and the Workplace: Challenges for Architecting the Organizations of Tomorrow*. New Delhi: SAGE Publications India Pvt., Ltd., India.
- Soldatova, G.U., Ye.I. Rasskazova, and T.A. Nestik. (2017). *Tsifrovoyepokoleniyerossii: kompetentnost' ibezopasnost'* [in Russian]. [The digital generation of Russia: competence and security]. Moscow: Smysl.
- Tulgan, B. (2015). Bridging the Soft Skills Gap: How to Teach the Missing Basics to Today's Young Talent. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, NJ.
- Westcott, K., Arbana, J., Downs, K., Arkenberg, C., & Jarvis, D. (2021). Digital media trends, 15th edition – Courting the consumer in a world of choice. Retrieved from Digital media trends survey | Deloitte Insights
- Williams, D. (2002). Structure and competition in the US home video game industry. *International Journal on Media Management*, 4 (1), pp. 41-54.
- Wills, J. (2018). Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic. The Conversation. Available online: <https://kar.kent.ac.uk/80169/1/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>
- Wood, S. (2013). Generation Z as consumers: trends and innovation. Institute for Emerging Issues, NC State University, preuzeto sa adrese: <https://iei.ncsu.edu/wp-content/uploads/2013/01/GenZConsumers.pdf>
- YPULSE - These are Gen Z & Millennials' 17 Favourite Video Games. (2019). Retrieved from [These_Are_Gen_Z_Millennials_17_Favorite_Video_Games_01.15.2019.pdf](https://ypulse.com/These_Are_Gen_Z_Millennials_17_Favorite_Video_Games_01.15.2019.pdf) (ypulse.com)
- Zdanowicz, N., Reynaert, C., Jacques, D., Lepiece, B., Dubois, T. (2020). SCREEN TIME AND (BELGIAN) TEENAGERS, PsychiatriaDanubina, 32 (1), pp 36-41.



Efekti primene digitalnih igara u obrazovanju

Jasmina M. Arsenijević

Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača u Kikindi
arsenijevicjasmina@gmail.com

Effects of Using Digital Games in Education

UDC 795:37

Apstrakt

Digitalne igre čine veoma perspektivnu primenu novih medijskih tehnologija koja pored zabave, korisnicima omogućava sticanje različitih iskustava, širenje vidika, a često i socijalizaciju i umrežavanje sa drugim ljudima. Suprotno rasprostranjenom predubeđenju o njihovim negativnim efektima, sve je više teorijskih i empirijskih saznanja o brojnim koristima koje digitalne video i ozbiljne igre donose.

Digitalne igre se sve više posmatraju kao potencijalan resurs za unapređivanje veština i kompetencija, sticanje novih znanja i razvijanja kreativnosti. Osim u industriji zabave, njihova primena raste u svetu obrazovanja, ali i u svetu biznisa, javnih usluga, nauke, građanstva itd.

Sa rastom empirijskih dokaza o obrazovnoj vrednosti digitalnih igara, sve je rasprostranjeniji stav o potrebi za njihovim uvođenjem u obrazovanje. Mera u kojoj primena digitalnih igara doprinosi ishodima visokog obrazovanja postaje čest predmet istraživanja nakon 2000. godine. U ovom radu biće prikazan pregled obrazovnih potencijala digitalnih igara i pregled istraživanja efekata njihove primene u obrazovanju.

Ključne reči: digitalne igre, obrazovanje, učenje, efekti, istraživanje.

Abstract

Digital games allow for a very promising application of new media technologies which, in addition to entertainment, can enable users to acquire different knowledge and experience, broaden horizons, and even socialise and network with other people. Contrary to a widespread prejudice about their negative effects, there is growing theoretical and empirical knowledge about numerous benefits that digital video and serious games bring. Digital games are being increasingly seen as a potential resource for improving skills and competencies, acquiring new knowledge and developing creativity. Apart from the entertainment industry, their application is growing in the world of education, but also in the world of business, public services, science, citizenship, etc. With the growth of empirical evidence on the educational value of digital games, the attitude about the need for their introduction into education is becoming more widespread. The extent to which the application of digital games contributes to the outcomes of higher education has been a frequent research theme since 2000. The paper aims to give an overview of the educational potentials of digital games and research results on the effects of their implementation in education.

Keywords: digital games, education, learning, effects, research.

Uvod

Digitalne igre pripadaju novim medijima čija upotreba pored zabave, omogućava sticanje različitih iskustava, širenje vidika, pa i socijalizaciju sa drugim ljudima. Suprotno rasprostranjenom predubeđenju o njihovim negativnim efektima, sve je više teorijskih i saznanja iz prakse koja govore o koristima koje digitalne i ozbiljne igre donose.

Igre su prodrle u sve sfere savremenog društva, nezavisno od sektora zabave. Ozbiljne igre i simulacije se koriste u sektoru obrazovanja u medicini, vosci i policiji, poslovnih obuka u industriji, za obuke pilota i za povećanje civilnog angažovanja.

Polemike o igri u naučnim, filozifskim i stručnim okvirima i dalje se vode, a „diskurzivni okviri se kreću od naučnih semioloških, ludoloških, narato-loških, socioloških, psiholoških, estetičkih, fenomenoloških, pedagoških i kulturoloških teorija do militarističkih, moralističkih, umetničkih i industrijskih društvenih konteksta“ (Maravić, 2014: 76).

Video igre čine sastavni deo života savremenih generacija, tzv. „digitalnih domorodaca“. Edukativne video igre imaju značajan potencijal u motivisanju novih generacija studenata za učenje. Mogu se koristiti za učenje, vežbanje, procenu znanja i razvijanje veština. One kod igrača pojačavaju radikalnost ipružaju brzu povratnu informaciju, pa učenje često predstavlja nesvesan proces za igrače. Ipak, učenje putem primene digitalnih igara u obrazovanju još uvek je relativno nov pristup, posebno iz perspektive pedagoških krugova.

Sa rastom dokaza o potencijalu digitalnih igara za unapređivanje učenja, sve se više u struci i nauci prihvata mišljenje da je njihovo uvođenje u obrazovanje potrebno, a više vodećih svetskih institucija koje se bave unapređivanjem i proučavanjem obrazovanja posmatraju digitalne igre kao obrazovni resurs. Cilj ovog rada je da putem pregleda istraživanja primene video igara u obrazovanju i klasifikacije njihovih rezultata, osvetli empirijska saznanja onjihovim efektima u obrazovanju. Sekundarni cilj rada je da, usled tih saznanja, sačini i eventualne predloge za obezbeđivanje pozitivnih efekata gejminga u obrazovnom procesu.

Definisanje osnovnih pojmljiva

Igra je svrshodna, ciljem orijentisana, pravilima regulisana aktivnost u kojoj se igrači zabavljaju i pri tome stiču mnoge veštine i znanja (Klopfer, 2009; Gee, 2003). Postoje mnoge podele digitalnih igara, ali se u većini podela spominju akcione, avanturističke, igre uloga, strateške igre, igre simulacije i ozbiljne igre. Podela nije striktna, pa tako igre simulacije mogu biti one u kojima postoji i igra uloga (kao što je to „ozbiljna igra“ – *PeaceMaker*), a elemenat ozbiljnih igara često čini simulacija (npr. *Tiltfactor Laboratory*), a neke su i strateške (npr. *IBM City One*), pa i kombinacija više vrsta.

Za razliku od igara za zabavu, ozbiljne igre (eng. serious games) dizajnirane su u cilju razvoja znanja, usvajanja novih vrednosti i promene obrazca ponašanja (Laamarti, Eid & El Saddik, 2014; Samčović, 2018). Njihova uloga prevashodno je edukativna, a dizajn osmišljen da ispunjavaju svoju primarnu ulogu. Obrazovne simulacije omogućavaju igraču interakciju sa simuliranim procesima ili sistema iz realnog života, da izvodi radnje u ovom sistemu i uviđa efekte tih radnji u realnom vremenu. Imitiranjem stvarnih procesa ili situacija, igrači vrše istraživanje promenom varijabli, na taj način imajući edukativno ali i zabavno iskustvo (Lamb et al., 2018).

Primena digitalnih igara u obrazovanju

Dok su digitalne igre u početku bile posmatrane sa velikom kritikom, one danas postaju značajan faktor koji razvijeni sistemi obrazovanja (ali i biznisa, proizvodnje, javnih usluga, nauke, građanskog aktivizma i slično) sve više sagledavaju kao resurs za unapređivanje veština i kompetencija, sticanje novih znanja i razvijanja kreativnosti. Iz istog razloga digitalne igre su identifikovane kao obrazovni alati od strane nekoliko vodećih svetskih institucija koje se bave istraživanjem i unapređivanjem obrazovanja: Obrazovna arkada Masačusetskog instituta za tehnologiju, Federacija američkih naučnika i Američko odeljenje za obrazovanje.

Sa porastom dokaza o pozitivnim efektima iz prakse, početna stigmatizacija video igara polako ustupa mesto stavu da upotreba digitalnih igara u nastavnom procesu može imati obrazovne efekte: doprinosi povećanju motivacije i kapaciteta za učenje, povećanju vremena koje oni koji uče posvećuju aktivnom učenju i radu, njihovoj istrajnosti i ambiciji. Osnova svake digitalne igre predstavlja određen problem, a igrač se, motivisan postizanjem željenog cilja, angažuje u rešavanju kompleksnih zadataka, razvijajući logiku i memoriju, strateško razmišljanje, a u igrama sa više igrača i socijalne veštine (Gee, 2003). Motivisani određenom nagradom u digitalnim igrama, igrači izvršavaju zahtevne, komplikovane i izazovne

zadatke kroz istraživanje, eksperimentisanje i rešavanje problema. Igrači na taj način često razvijaju kognitivne, psihomotorne, tehnološke pa i socijalne veštine.

U skladu sa promenom perspektive na obrazovnu korist digitalnih igara, raste i njihova primena u obrazovanju, s tim da se većinom koriste posebno dizajnirane edukativne ili ozbiljne igre, ili edicije igara namenjene obrazovanju¹. Lamb i saradnici ih dele na edukativne igre, ozbiljne edukativne igre i obrazovne simulacije (Lamb et al., 2018). Kako smatra Arsenijević: „Razvoj uređaja za virtuelnu, pojačanu ili kombinovanu stvarnost“, „omogućuju udaljeno prisustvo u učenju, obilaske nepristupačnih, skupih i udaljenih lokacija i uvežbavanje složenih ili teško izvodljivih aktivnosti za učenje“ (Arsenijević, 2021: 115-116).

Ozbiljne igre i simulacije, koje često uključuju virutelnu, pojačanu ili kombinovanu stvarnost, se nakon 2000. godine u svetu aktivno integrišu u obrazovni proces. Osobito su korisne za izvođenje eksperimentata i laboratorijskih vežbi koji su skupi, teško izvodljivi ili rizični u stvarnosti, poput hemijskih ogleda sa opasnim sastojcima, medicinskih intervencija na živim pacijentima, testiranje uticaja ekološko-inženjerskih poduhvata na životnu sredinu i sl. Važna prednost koju digitalne igre nude je mogućnost da igrači uče radeći, i to u sigurnom okruženju koje nudi izazov i iskustvo i dozvoljava greške. Sve ovo je projektovano u aktivnosti, zadatke, misije i nivoje u igrama.

Pregled rezultata istraživanja primene digitalnih igara u obrazovanju

Intelektualne funkcije

Istraživanja i studije digitalnih igara u obrazovanju pokazala su da one podstiču intelektualne funkcije igrača. U ove veštine spadaju analitičke i sposobnosti rešavanja problema, usvajanja i primene znanja, razumevanje materije i razvoj dugoročnog znanja.

Jedna od prvih preglednih studija o obrazovnom potencijalu video igara kazuje da video igre, između ostalog, razvijaju mnoge kognitivne funkcije: pažnju, logiku, prostornu inteligenciju, sposobnost rešavanja problema i donošenja odluka (De Aguilera & Mendiz, 2003). Ove zaključke kasnije su potvrdile mnoge druge studije, istraživanja i eksperimenti.

1 U obrazovanju širom sveta veoma je rasprostranjena edicija igre Minecraft za obrazovanje.

Najviše istraživanja sprovedeno je u sektoru biomedicinskog i medicinskog obrazovanja i to u okviru primene ozbiljnih igara i simulacija, a rezultati su ukazivali na pozitivne efekte u različitim oblastima učenja koja se odnose na kognitivne veštine.

Na osnovu rezultata brojnih studija i metaistraživanja, primena digitalnih igara doprinosi:

- povećanju pažnje (veliki broj istraživanja prema metastudiji Choi et al., 2020)² i kapaciteta radne memorije (veliki broj istraživanja prema sistemskom pregledu Pallavicini et al., 2018),³
- povećanju sposobnosti rešavanja problema (Liu et al., 2011; Lancaster, 2014; potom istraživanja prema metastudiji Lamb et al., 2018;⁴ studije prema metaistraživanju Choi et al., 2020)⁵ i
- boljem razumevanju gradiva (veliki broj istraživanja prema metastudiji Vlachopoulos & Makri, 2017;⁶ potom Schenk et al., 2017; de Barros et al., 2021) i dugoročnom znanju studenata (veliki broj istraživanja prema metastudiji Vlachopoulos & Makri, 2017⁷; potom Krzic, Wilson & Hoffman, 2018).

Istraživanje univerzitetske prakse u oblasti geologije, biohemije i medicine pokazala su čak i da se ove kognitivne funkcije bolje razvijaju primenom ozbiljnih igara i simulacija, nego pohađanjem tradicionalne nastave (de Wit-Zuurendonk & Oei, 2011; Zacharia & Olympiou, 2011; Krzic, Wilson & Hoffman, 2018). Kognitivne funkcije se razvijaju prilikom korišćenja ozbiljnih igara i simulacija, jer one obezbeđuju povratnu informaciju, ohrabruju aktivno istraživanje virtuelnog okruženja koje simulira realne procese i omogućuju primenu predznanja radi rešavanja konkretnih problema u struci. Motivisani željom za uspehom u igri, igrači se fokusiraju na detalje i pamte ih – povećavajući percepciju i memoriju (posebno radnu memoriju). Bezbedno istražujući virtuelni svet u igri ili simulaciji, igrači formiraju i testiraju svoje pretpostavke i eksperimentišu, te na taj način uče da na osnovu raspoloživih informacija donose odluke i rešavaju probleme. Oz-

2 Dye et al., 2009; Straube & Fahle, 2010; Palau et al., 2017; Huang et al., 2017; Qiu et al., 2018

3 Oei and Patterson, 2013, 2015; Blacker et al., 2014; Schubert et al., 2015; Chandra et al., 2016; Looi et al., 2016; Rolle et al., 2017; Nouchi et al., 2013

4 Cheng, Su, Huang, & Chen, 2014; Hwang, Chiu, & Chen, 2015; Wouters & van Oostendorp, 2017

5 Adachi & Willoughby, 2013; Shute et al., 2015; Barr, 2017

6 de Wit-Zuurendonk & Oei, 2011; Connolly et al., 2012; Terzidou, 2012; Li & Tsai, 2013; Elias, 2014; Fu et al., 2016; de Smale et al., 2015

7 de Wit-Zuurendonk & Oei, 2011; Smetana, Bell, 2012; Backlund & Hendrix, 2013; Clark et al., 2015; Warren et al., 2016

biljne igre i simulacije nude brojna iskustva na osnovu kojih mogu steći stručna znanja i veštine – tzv. iskustveno učenje koje čini poznat koncept u pedagogiji. Neka od ovih iskustva su teško izvodljiva ili skupa u praksi, a broj kojim igrači mogu da prolaze kroz ova iskustva je beskonačan.

I igre koje nisu prevashodno dizajnirane za učenje, već u svrhu zabave, ostvaruju pozitivne efekte na učenje i obrazovanje. Istraživači se slažu da učešće u igramu uloga koje simuliraju dinamične društvene sisteme, poboljšava upravljačke veštine donošenja odluka; razvija analitičke veštine, sposobnost suprotstavljanja različitim tačaka gledišta i razvija kritičko mišljenje. Na primer, igre simulacija *Civilization* i *The Sims* pomažu razvoj strateškog načina razmišljanja, rešavanja kompleksnih problema i vizuelnih i prostornih veština (de Aguilera & Mendiz, 2003). Tvrđuje da i igre koje nisu prevashodno osmišljene i dizajnirane kao obrazovne, takođe mogu dati povoljne pedagoške efekte, potvrđuju i brojne druge studije efekata video igara za zabavu na učenje kod igrača (Blacker et al., 2014; Lee et al., 2012 prema Choi et al., 2020; Clemenson & Stark, 2015 prema Pallavicini et al., 2018; potom Baniqued et al., 2014).

Samorefleksija

Igre koje uključuju virtuelne svetove i simulacije pomažu igračima da razvijaju i metakognitivne veštine, kao što su samoprocena i refleksija (više istraživanja prema metastudiji Vlachopoulos & Makri, 2017;⁸ potom Arias Aranda, 2010; Cheng & Annetta, 2012; Appukuttan & Mathur, 2020; Choi et al., 2020) i mišljenje višeg reda (Crocco et al., 2016 prema Vlachopoulos & Makri, 2017).

Uspeh u učenju, slično uspehu u igranju video igara, podrazumeva sposobnosti uviđanja i analiziranja sopstvenih kognitivnih snaga i slabosti (metakognicija). Ova samo-refleksija se posebno razvija kada pojedinac dobija neposrednu povratnu informaciju, što je slučaj u digitalnim igram. Igrači identifikuju svoje greške i potom eksperimentišu u igri kako bi ih prevazišli; adaptiraju strategiju igre kako bi najbolje iskoristili vlastite ili snage saigrača, ali i slabosti protivnika. Na taj način, niz aktivnosti koje igrači u ovim igrama sprovode, poput nadgledanja, procenjivanja, planiranja i upoređivanja vlastitog delanja i rezultata i onih od drugih igrača, doprinose razvoju njihovih metakognitivnih veština.

Ponašanje, vrednosti i stavovi

Pored kognitivnih i metakognitivnih veština, istraživanja ukazuju da digitalne i ozbiljne igre imaju uticaja na promenu ponašanja igrača, njegovih stavova i vrednosti. U ovaj domen spada povećanje motivacije i uključenosti

8 Hou & Li, 2014; Hou, 2015; Silvia, 2012

studenata u nastavu, povećanje interesovanja za sadržaj učenja i jačanje veština komuniciranja, saradnje i timskog rada.

Istraživanje britanskog Nacionalnog fonda za pismenost obelodanilo je da igranje video igara može povećati kreativnost, empatiju i pismenost igrača. Na uzorku od 4.626 igrača od 11 do 16 godina, otkriveno je da njih 79% čita materijale koje se odnosi na video igre. Čak 63% igrača redovno piše sadržaj u vezi sa video igram, poput scenarija video igara (28%), saveta za druge igrače (22%), fanfikciju (11%) i blogove ili recenzije (8%) (EGDF, 2020).

Zanimljiv primer su i igre *The Refugee Challenge*, *The Migrant Trail* i *Against all Odds*, u kojima se obrađuje tema migranata i načina na koji su oni predstavljeni u vestima. Rezultati studije efekata primene ovih igara u obrazovanju pokazuju da se kod igrača uspešno povećava empatija i proširuje svest igrača o geopolitičkim problemima (Plewe & Fürsich, 2018).

Primenom zabavnih i ozbiljnih igara u obrazovnom procesu razvijaju se i društvene veštine produktivne interakcije i timskog rada (više istraživanja prema metaistraživanju Vlachopoulos & Makri, 2017;⁹ potom više istraživanja prema metastudiji Zhonggen, 2019;¹⁰ De Aguilera & Mendiz, 2003; Krzic, Wilson & Hoffman, 2018). U igrama sa više igrača, igrači uče da sarađuju kako bi osigurali uspeh u igri, a razmenjuju saznanja i strategije i van igre. Brza povratna informacija u komunikaciji je od ključne važnosti, jer omogućuje igračima da procene efekte svog ponašanja i delanja na druge igrače i grupnu dinamiku. Čak i konflikti između igrača, koji su neminovni u njihovoј komunikaciji, stvaraju prilike za razvoj veština pregovaranja i upravljanja konfliktima. Brojne studije efekata simulacija realno zasnovanih scenarija, ukazuju da se ovim putem jačaju upravljačke veštine.

Niz istraživanja pokazao je da se primenom digitalnih igara u obrazovanju povećava motivacija studenata za učenjem, angažovanje i zadovoljstvo u učenju (McFarlane, Sparrowhawk & Heald, 2002; Green & Hannon, 2007; Dankbaar et al., 2016; Barr, 2018). Umesto daleko pasivnije uloge posmatrača ili učesnika u strogo strukturiranom obrazovnom procesu (što je karakteristika tradicionalnog obrazovanja), u nastavi koja uključuje upotrebu ozbiljnih igara i obrazovnih simulacija, studenti uzimaju novu ulogu a učenje novi oblik i dimenzije. Istražujući i delujući u virtuelnim svetovima, uz stalnu povratnu informaciju o vlastitom i napretku drugih igrača, kao i uz čestu interakciju sa drugim igračima, oni koji uče proces učenja doživljavaju daleko interensantnijim i više inkluzivnim.

9 Fu et al., 2016; Geithner & Menzel, 2016

10 Guillén-Nieto & Aleson-Carbonell, 2012; Wouters et al., 2013

Mogući neželjeni efekti

Poznato je da u stručnoj javnosti dominira negativan stav prema video igrama namenjenim zabavi. Treba ipak imati na umu da se u obrazovanju većinom koriste ozbiljne, obrazovne igre i obrazovne simulacije, koje se od njih razlikuju, te su i kritike sa njima u vezi manje zastupljene. Pored toga, ova oblast digitalnih igara je mlađa od igara namenjenih zabavi i u komercijalne svrhe, pa je i oblast istraživanja njihovih efekata takođe mlađa.

Najčešća rezerva koja se javlja je da učenje putem upotrebe digitalnih igara može izmeniti očekivanja, tako da im učenje tradicionalnim metodama deluje dosadno (Lung, 2012). Druga streljna dolazi od mogućnosti da igranje u učenju ne odnese prevagu, odnosno da primena igre u obrazovnom procesu ne bude postavljena u službu učenja, već da postane zadatak sam za sebe.

Većina ovih dilema povezana je sa pravilom upotrebljene igara u obrazovanju. Naime, postoje određeni zahtevi koje je potrebno ispuniti da bi digitalne igre imale edukativna svojstva, te ukoliko se ona ne poštuju, moguće je da će doći do neželjenih efekata. Važno je da digitalne igre imaju jasne ciljeve i zadatke, da omogućavaju sticanje iskustva koje doprinosi učenju i primenu naučenog iz igre u praksi, da se primenom i sticanjem znanja može napredovati kroz igru, da igra pretpostavlja ne samo takmičenje između igrača, već i neki oblik saradnje koji je potreban za pobedu, da postavlja izazove pred igrače koji su ambiciozni, ali ostvarivi i dovode ih do granice njihovih sposobnosti, kao i da raspolaže vizuelnim i zvučnim efektima koji zadržavaju pažnju igrača (Nonis, 2006).

Zaključak

Rad daje pregled rezultata istraživanja o primeni digitalnih igara u visokom obrazovanju. Na osnovu sistemskih pregleda pojedinačnih studija, istraživačkih radova i meta istraživanja o ovoj temi sumirano je da postoji pozitivni efekti primene video igara u obrazovanju. Efekti možemo svrstati u sledeće kategorije: povećanje kognitivnih funkcija, razvoja metakognitivne svesti, efekte koji se odnose na ponašanje pojedinca i promenu njegovih stavova i vrednosti.

Sa druge strane, u naučnoj i stručnoj javnostijavljaju se određena podozrenja u pogledu mogućih negativnih efekata primene obrazovnih igara u obrazovanju. Ova podozrenja daleko su manje zastupljena nego kada su u pitanju opšti efekti digitalnih igara namenjenih zabavi, ali je važno uzeti ih u obzir prilikom definisanja zaključaka.

Prilikom dizajniranja nastavnog procesa, nastavnici treba da stvaraju fleksibilna okruženja za učenje u kojima će se akcenat stavljati na interakciji, motivaciji za učenje i na ohrabrvanju studenata da razviju vlastitu autonomiju procesu učenja i sticanja znanja.

Nastavnik treba da nadzire, dozira, bira igre i uklapa ih sa dinamikom i sadržajem svogpredmeta, kako ne bi došlo do prekomerne upotrebe ili igranja radi zabave. Da bi bile od koristi, važno je da igre budu produžetak u učenju, ali ne i zamena svih drugih nastavnih tehnika i jedina mogućnost za vežbu. Nastavnik treba da pronađe meru u kojoj će uključiti digitalne igre u učenje i uvežbavanje sadržaja u nastavi, istovremeno ih kombinujući sa drugim nastavnim metodama, i vešto usaglašavajući izazov sa jedne i poučnost sadržaja sa druge strane.

Literatura

- Appukuttan, S. & Mathur, K. (2020). Role of Metacognition Among Students Playing Video Games. *Aegaeum Journal* 7 (8), 733-744.
- Arsenijević, J. (2021). *Sistemi upravljanja u obrazovanju*. Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača u Kikindi, Kikinda.
- Baniqued, P.L., Kranz, M.B., Voss, M.W., Lee, H., Cosman, J.D., Severson, J. & Kramer, A.F. (2014). Cognitive training with casual video games: points to consider. *Frontiers in Psychology* 4, 1010, doi: 10.3389/fpsyg.2013.01010
- Barr, M. (2018). Student Attitudes to Games-Based Skills Development: Learning From Video Games in Higher Education. *Computers in Human Behavior*, 80: 283-294.
- Cheng, M.T. & Annetta, L. (2012). Students' learning outcomes and learning experiences through playing a serious educational game. *Journal of Biological Education*, 4 (46): 203–213.
- Choi, E., Shin, S., Ryu, J., Jung, K., Kim, S. & Park, M. (2020). Commercial video games and cognitive functions: video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. *Behavioral and Brain Functions* 16, 2. <https://doi.org/10.1186/s12993-020-0165-z>
- Dankbaar, M., Alsma, J., Jansen, E., van Merriënboer, J., van Saase, J. & Schuit, S. (2016). An experimental study on the effects of a simulation game on students' clinical cognitive skills and motivation. *Adv in Health Sci Educ* 21, 505–521.
- de Aguilera, M. & Mendiz, A. (2003). Video Games and Education: (Education in the Face of a "Parallel School"). *Comput. Entertain.* 1 (1): 1-10.
- de Barros, A., Andrade, M., Moura, V., Borgmann, A. & Claudino, L. (2021). Despan-demia: Serious Game in Alternate Reality for Reading and Rewriting Our Intercultural World during the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the 13th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU 2021)*, 425-436. doi: 10.5220/0010480804250436.
- de Wit-Zuurendonk, L. D., & Oei, S. G. (2011). Serious gaming in women's health care. *BJOG: An International Journal of Obstetrics & Gynaecology*, 118 (3): 17–21.
- Divjak, B., & Tomić, D. (2011). The impact of game-based learning on the achievement of learning goals and motivation for learning mathematics-literature review. *Journal of Information and Organizational Sciences*, 35 (1): 15–30.
- EGDF (2020). *How To Enable Digital Growth In Europe?* Stockholm: European Games Developer Federation. Pristupljeno 10. oktobra 2021. godine sa sajta: <http://www.egdf.eu/documentation/access-to-talent/using-digital-games-in-education-video-games-pave-the-way-to-the-digital-future>
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Green, H. & Hannon, C. (2007). *Their Space: Education for a Digital Generation*. Preuzeto 15. januara 2021. godine sa sajta: <http://www.demos.co.uk/files/Their%20space%20-%20web.pdf>
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J. & Haas, J. (2009). *The Instructional Power of Digital Games, Social Networking and Simulations and How Teachers can Leverage Them*. Massachusetts Institute of Technology, Education Arcade.

- Krzic, M., Wilson, J. & Hoffman, D. (2018). Scaffolding Student Learning: Forest Floor Example. *Journal of Natural Resources and Life Sciences Education*. Preuzeto 13. avgusta 2020. godine sa sajta: https://www.researchgate.net/publication/324233614_Scaffolding_Student_Learning_Forest_Floor_Example
- Laamarti, F., Eid, M. & El Saddik, A. (2014). An Overview of Serious Games. *International Journal of Computer Games Technology*. doi.org/10.1155/2014/358152
- Lamb, R.L., Annetta, L., Firestone, J. & Etopio, E. (2018). A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations. *Computers in Human Behavior* 80, 158-167.
- Lancaster, R.J. (2014). Serious game simulation as a teaching strategy in pharmacology. *Clinical Simulation in Nursing*, 10(3), 129-e137.
- Liu, C.C., Cheng, Y.B. & Huang, C.W. (2011). The effect of simulation games on the learning of computational problem solving. *Computers & Education*, 57 (3), 1907–1918.
- Maravić, M. (2014). (Im)possibility of applying traditional philosophy, aesthetics, psychology, pedagogy and sociology of play to critical analysis of video games. *Zbornik Akademije umetnosti*, 69-77. doi: 10.5937/ZbAkUm1402069M
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the Educational Use of Games: an Exploration by TEEM of the Contribution Which Games Can Make to the Education Process*. Cambridge: Teem.
- Nonis, D. (2006). Digital games in education (Educational Technology Division, Ministry of Education, Singapore). Preuzeto 15. oktobra 2021. godine sa sajta: http://iresearch.edumall.sg/iresearch/slot/fm3_posts/ ah01/74fedb633_u5891.pdf
- Office of Educational Technology (2017). *Reimagining the Role of Technology in Education: 2017 National Education Technology Plan Update*. Washington, D.C.: U.S. Department of Education.
- Pallavicini, F., Ferrari, A. & Mantovani, F. (2018). Emotional Training in the Adult Population, *Frontiers in Psychology* 9, 2127. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02127
- Plewe, C. & Fürsich, E. (2018). Are News-games Better Journalism? Empathy, information and Representation in Games on Refugees and Migrants. *Journalism Studies* 19: 2470-2487.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill.
- Reilly, E., Jenkins, H., Felt, L. & Vartabedian, V. (2012). *Shall We Play? Literacy for Engaging in a Participatory Culture*. Los Angeles: Annenberg Innovation Lab., University of Southern California.
- Samčović, A. (2018). Serious Games in Military Applications, *Vojnotehnički glasnik / Military Technical Courier*, 3 (66): 597-613.
- Schenk, S., Lech R.K. & Suchan, B. (2017). Games people play: how video games improve probabilistic learning. *Behav Brain Res*. 335:208-14.
- Smetana, L. K., & Bell, R. L. (2012). Computer simulations to support science instruction and learning: A critical review of the literature. *International Journal of Science Education*, 34 (9): 1337–1370.
- Vlachopoulos, D., Makri, A. (2017). The Effect of Games and Simulations on Higher Education: a Systematic Literature Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1 (14): 1-33.
- Zacharia, Z. C., & Olympiou, G. (2011). Physical versus virtual manipulative experimentation in physics learning. *Learning and Instruction*, 21(3), 317–331.

Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*, 4797032. doi.org/10.1155/2019/4797032.

Zirawaga, V. S., Olusanya, A.I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as A Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8 (15): 55-64.
Lung, Chun Fei (2012). Serious games (sometimes) considered harmful(?). preuzeto u januaru 2021.godine sa: <https://www.cs.vu.nl/~eliens/sg/local/essay/12/32.pdf>



Obrazovne implikacije hibridnih pojmove (*Playbor, Prosumers*)

Maja M. Bosanac

Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
maja.bosanac@ff.uns.ac.rs

Educational Implications
of Hybrid Concepts
(*Playbor, Prosumers*)

UDC 795:37

Apstrakt

U okviru razvoja kreativne industrije pred obrazovanje se postavljaju novi zahtevi. Polazeći od stava da je za proučavanje budućnosti visokog obrazovanja od većeg značaja razumevanje događaja van obrazovnih institucija u odnosu na događaje unutar institucije, kao cilj rada postavlja se analiza hibridnih pojmoveva *playbor* i *prosumers*. Cilj je konkretnizovan u okviru sledećih zadataka: (a) analiza odnosa visokog obrazovanja i industrije; (b) predstavljanje obrazovnih implikacija termina *playbor* i *prosumers*; (c) isticanje značajnih savremenih visokoškolskih obrazovnih dualizama. Rad predstavlja doprinos u cilju aktuelizovanja tematike koja je u našoj akademskoj zajednici u procesu nastajanja. Studijama video-igara pristupa se analitički u okviru prožimanja sledećih aspekata: društveno-ekonomskog, tehnološkog i obrazovnog. Kao zaključak rada ističe se da svet tržišta sve više prodire u obrazovanje. Iako ova pojava rezultira i novim mogućnostima još su brojniji izazovi koje donosi. Upravo iz tog razloga analitički i kritički pristup je nepohodan.

Ključne reči: 4.0 obrazovanje, 4.0 industrija, hibridni pojmovi, *playbor*, *prosumer*

Abstract

With the development of the creative industries, new demands are being placed on education. Starting from the premise that, in order to study the future of higher education, it is more important to understand the events outside educational institutions than the events within them, the aim of this paper is to analyse the hybrid terms "playbour" and "prosumer". The objective is specified in the following tasks: (a) analyse the relationship between higher education and the industries; (b) present the educational implications of the terms "playbour" and "prosumer"; (c) highlight significant contemporary higher education dualisms. The paper is a contribution to the actualisation of this subject matter in our emerging academic community. Video game studies are approached analytically within the framework of interweaving aspects: socio-economic, technological and educational. In the conclusion of the paper, it is pointed out that the world of the market is increasingly penetrating the field of education. Although this phenomenon results in new opportunities, the challenges it brings are even more numerous. It is for this reason that an analytical and critical approach is necessary.

Keywords: 4.0 education, 4.0 industry, hybrid terms, *playbour*, *prosumers*

Uvod

Obrazovanje je složen s jedne strane individualni, ali isto tako i društveni fenomen. Na osnovu teorijskih promišljanja o obrazovanju prepostavlja se određena slika o čoveku, pričemu upravo društvo uvek razvija potrebu za prihvatanjem određenih vrednosti i normi (Milutinović, 2008). U savremenim uslovima, više nego ikad pre, potvrđuje se „da je za razumevanje obrazovanja čak važnije ono što se dešava van škole, nego unutar nje, kao i da je nacionalni sistem obrazovanja živa stvar“ (Crossley and Watson, 2003 prema: Spasenović, 2019: 102). Ove pojave posebno dolaze do izražaja u današnjem periodu globalizacije i pod uticajem delovanja međunarodnih aktera, što dovodi do intenzivne razmene koncepata, ideja i rešenja u oblasti obrazovanja (Spasenović, 2019).

Ukoliko se vratimo na same početke obrazovnog sistema, koncept današnje škole nastao je kao posledica zahteva upravo industrijskog načina proizvodnje u okvirima industrijske revolucije, a sada se očekuju novi zahtevi informatičke revolucije i savremenog načina života (prema: Petrović, 2016). Rad predstavlja doprinos u cilju aktuelizovanja tematike koja je u našoj akademskoj zajednici u procesu nastajanja. Studijama video-igara pristupa se analitički, u okviru prožimanja društveno-ekonomskog, tehničkog i obrazovnog aspekta sa posebnim akcentom na implikacije za visokoškolsko obrazovanje.

U okviru proučavanja sve invazivnijeg prodiranja uticaja društva na visoko obrazovanje kritičari koji pripadaju struji leve orientacije žale se na „komodifikaciju“ visokog obrazovanja i ukazuju na činjenicu o pretvaranju univerziteta u fabrike znanja, u kojima se akademski ideali stalno zanemaruju u korist novca (Bok, 2005). Promena *društvene uloge univerziteta* podrazumeva usmerenost savremenih univerziteta ka tržišnom obezbeđivanju obrazovnih usluga koja umanjuje ulogu univerziteta kao kritičara društva (prema: Bodroški-Spariosu, 2015). Humbolt (Alexander von Humboldt) je smatrao da se univerzitetско obrazovanje ne može regulisati principima tržišta iz razloga što institucionalna autonomija podrazumeva zaštitu od spoljašnjih pritisaka (političkih, ekonomskih i drugih), koji narušavaju akademске vrednosti intelektualne nezavisnosti i poštenja. U tom kontekstu, Humbolt se zalagao za koncept univerziteta kao „kule od slonovače“ (Bodroški-Spariosu, 2015). Brojni autori u današnje vreme ističu neodrživost pristupa univerzitetima koji su izolovani od spoljašnjih uticaja (Wissem, 2009). Kao jedan od razloga navodi se upravo prevaziđenost disciplinarnog pristupa i neophodnost interdisciplinarnih pristupa.

Milutinović (2008) ističe da „razvoj obrazovanja, u svom najširem značenju, danas nije toliko podstican svojom unutrašnjom dinamikom razvoja kao što je to bio slučaj u prošlosti, već je postao puno osjetljiviji prema spoljašnjim pritiscima (Milutinović, 2008: 212)“. U okviru ekonomije koja je zasnova na na znanju novi, brojni i sve složeniji pritisci i izazovi nalaze se pred obrazovanjem na svim nivoima, a prvenstveno pred visokoškolskim obrazovanjem. U tom kontekstu, poseban izazov predstavlja i uvođenje obrazovanja na daljinu, koje uz pomoć razvoja tehnologije i primene interneta nudi nove i neslućene, kako mogućnosti tako i izazove i rizike.

Rad je koncipiran na način da doprinese boljem razumevanju pojedinih društvenih, ekonomskih i tehnoloških uticaja na obrazovni proces. Ukoliko postavimo pitanje značaja proučavanja obrazovnih implikacija novih hibridnih pojmoveva, jedan od mogućih odgovora predstavlja zahtev za izvesnim transformacijama, kako na društvenom nivou u celini tako i u okviru obrazovanja. Hibridni pojmovi neretko ukazuju na značaj dovođenja u vezu sa rešenjima koja ne moraju da deluju povezana na prvi pogled. U tom smislu, javno-privatna partnerstva predstavljaju sve češće inicijative u okviru turizma, zdravstva, a prodiru i u obrazovne institucije kao vid privatizacije obrazovanja i svojevrsno hibridno rešenje (prema Spasenović, 2019). Ovaj pristup predstavlja pitanje realizovanja obrazovne politke. Slično analizi javno-privatnih partnerstava u obrazovanju, termini *playbor* i *prosumer* predstavljaju takođe hibridna rešenja u okviru postavljanja novih društvenih zahteva, kojima može da se pristupi i iz ugla obrazovanja. Terminološke kovanice *playbor* (*play + labour*) i *prosumers* (*producers + consumers*) ukazuju na to da su sve veći zahtevi za povezivanjem igre i rada, kao i spajanjem procesa proizvodnje i korisništva.

U prvom poglavlju rada u vezu se dovode obrazovanje i industrija, odnosno predstavlja se kako se srazmerno sa promenama u industriji uvode i promene u obrazovanje, pri čemu se poseban značaj pridaje konceptu tzv. „industrije 4.0“. Obrazovne implikacije termina *playbor* i *prosumers* predstavljene su u drugom delu rada. Zatim, s obzirom na period transicije u okviru visokoškolskog obrazovanja, trenutno su brojnija pitanja i dileme u odnosu na nuđenje jednoznačnih odgovora, pa se u tom kontekstu istiću pojedini, trenutno izraženi dualizmi koji karakterišu proces obrazovanja. Na osnovu proučene literature i ličnih stavova izvedena su zaključna razmatranja.

Odnos visokog obrazovanja i industrije

Skot (Scott, 2006) ističe da su nastava i istraživanje uvek bili u službi zajednice i društva, a varijacije podrazumevaju službu različitim autoritetima. U srednjem veku (kada formalno i zvanično nastaju) univerzitet i kao značaj-

ne institucije visokog obrazovanja bili su u službi crkve, služba univerziteta u državi vezuje se za period stvaranja nacionalnog identiteta i nacionalnih država, a u savremenim uslovima tu ulogu sve više preuzima tržište pod uticajem sve brojnijih međunarodnih organizacija. U okviru proučavanja univerziteta, Turajlić (2005) ističe kako se univerzitet menjao u skladu sa promenom društvenih uslova, pričemu je stasavao od „vere ka rasuđivanju, a zatim od rasuđivanja ka kritičkom mišljenju“ (Turajlić, 2005: 191), čime su se pokazala dva njegova kvaliteta: sposobnost raskidanja sa tradicijom i sposobnost redefinisanja misije.

U prošlosti, kada se industrijalizacija povezivala sa masovnom proizvodnjom, industrijski način rada prenosio se i na proces obrazovanja, metode rada bile su usmerene na preovladavajuću transmisiju što većeg broja informacija putem frontalnog oblika rada. Savremene tzv. *kreativne industrije* veći naglasak stavlaju na pojedinca. U okviru obrazovanja sve su istaknutiji zahtevi za nastavnim procesom koji je usmeren na individualne potrebe pojedinaca.

U okviru novih industrijskih i društvenih zahteva i proces obrazovanja nalazi se u periodu transformacije. U tom kontekstu, pojedini autori (Šešlija i saradnici, 2018), unutar tzv. „industrije 4.0“, proučavaju i napredak od digitalne proizvodnje do digitalnog obrazovanja. Nikolić (2017), takođe, proučava odnos između industrije i obrazovanja, pri čemu ističe kako je termin „industrija 4.0“ promovisan na sajmu *Hannover Messe* (2011), kao nova nemačka stregija razvoja industrije. Šešlija i drugi (2018) ističu kako je „industrija 4.0“ postala sinonim za buduće projekte u kontekstu strategije visokotehnološkog razvoja, ne samo u okviru suštinskog uticaja na transformaciju proizvodnje, već i celokupnog društva, što je rezultiralo upotrebotom izraza „društvo 4.0“. Na značaj povezivanja različitih sektora dodatno ukazuju i sve zastupljenija istraživanja (Leydesdorff, & Etzkowitz, 1996) o uticajima „trostrukog heliksa“ (za razliku od nekadašnje dijade industrije i vlade) u okviru intenziviranja značaja proučavanja odnosa između univerziteta, industrije i vlade (prema Šešlija i saradnici, 2018).

Na značaj proučavanja povezanosti obrazovanja i industrije ukazuje i upotreba termina „4.0 obrazovanja“, koji se koristi u okviru proučavanja ekonomije, koja je zasnova na naznanju. Kao jedan od ključnih izazova za visokoškolsko obrazovanje Pejanović (2019) navodi upravo industriju 4.0, u čijoj osnovi je globalno umrežavanje koje, kao svojevrstan vid pismenosti, svoju primenu treba da nađe i u procesu obrazovanja.

Šešlija i saradnici (2018) ukazuju na karakteristike „industrije 4.0“, koje između ostalog, podrazumevaju visok nivo individualnosti, kao i zadovoljavanju želja kupaca, čime se proizvodni koncept pomera od masovne prema individualizovanoj proizvodnji, unutar koje se sve više ističe značaj

virtuelnih preduzeća kao i koncepti sajber-fizičkih sistema (što kao posledicu ima stapanje fizičke i virtuelne stvarnosti). Posledično, i međunarodni timovi širom sveta koriste prednosti virtuelnog okruženja (Šešlja i saradnici, 2018), kao što su virtuelna stvarnost (*virtual reality*) i proširena stvarnost (*augmented reality*), što za posledicu ima brže odgovaranje na potrebe klijenata, poboljšava fleksibilnost, brzinu i produktivnost. Kao osnovu za „4.0 industriju”, Šešlja i saradnici (2018) između ostalog navode: masivne podatke (engl. *big data*), fleksibilnu automatizaciju, simulacije, horizontalne i vertikalne integracije sistema, industrijske internet stvari, sajber-fizičke sisteme, *cloud*, aditivne tehnologije proizvodnje, proširenu stvarnost i slično. Isti autori naglašavaju kako je u skladu sa zahtevima „4.0 industrije” i digitalizacije proizvodnje neophodno da se i univerzitetska nastava približi ovom kontekstu. Iako autori u svom radu podrazumevaju oblast tehničkih nauka, evidentno je da se ove težnje i zahtevi proširuju i u okviru drugih nauka, čak i u okviru društveno-humanističkih oblasti.

U okviru sintagme o „industriji 4.0”, autori (Nikolić, 2017) ukazuju na značaj koncepta „pametne fabrike” (engl. *smart factory*), kao i „fabrike koja uči” (engl. *learning factory*). Fabrika koja uči menja se brzo i prilagođava promenama na tržištu, tehnicu, nauči, (Nikolić, 2017). Pametna fabrika je integrisana i umrežena u sistem koji zavisi od društvenih promena, ukupnog razvoja ekonomije, nauke i obrazovanja (Nikolić, 2017), a podrazumeva ključnu ulogu univerziteta, industrije i vlade putem stvaranja novih institucionalnih i društvenih okvira za proizvodnju, prenosi primenu znanja (Nikolić, 2017; Petrović i dr., 2019). Vuksanović (2013) ističe da univerziteti danas deluju u cilju stvaranja treće „kreativne klase”.

Napred izneta zapažanja o odnosu obrazovanja i industrije u okviru stvaranja novog 4.0 obrazovanja ukazuju na to da: (a) digitalizacija obrazovanja ističe rastuću potrebu usmerenosti nastavnog procesa na studente; (b) kompresija dimenzije vremena i prostora u sve većoj meri udaljava studente od tradicionalnog pristupa obrazovanju, što može da predstavi poseban problem za nastavnike koji su svoj dosadašnji obrazovni rad zasnovali na osnovama analognog obrazovanja; (c) uloga nastavnika se menja u značajnoj meri; kritički pristup savremenim zahtevima rezultira stavovima kao što Martinoli (2019) ističe da „četvrta industrijska revolucija” postaje izvor brojnih pitanja za akademsko okruženje, jer „nastavnike i profesore pretvara u određenu vrstu savremenih „prodavača” – trgovaca znanjem, korisnim sadržajima, vještinama, idejama koje će buduće tržište rada moći iskoristiti. Studenti postaju kupci za koje naš obrazovni proizvod sada moramo ormotati u sjajni papir i učiniti ga atraktivnim, zanimljivim, privlačnim za mladu generaciju odraslu ispred ekrana” (Martinoli, 2019: 6).

Inkorporacija konektivizma kao novog pedagoškog pristupa ili teorije učenja (različiti autori pristupaju različito) predstavlja jedno od mogućih re-

šenja u okviru učenja u periodu digitalnog doba. Principi konektivizma, kako ih navodi Siemens (Siemens, 2004), sledeći su:

- Učenje i znanje počivaju na raznovrsnosti mišljenja;
- učenje je proces povezivanja specijalizovanih čvorova ili izvora informacija;
- učenje se može nalaziti u uređajima koji nisu ljudi;
- kapacitet da se zna je kritičniji od onoga što se trenutno zna;
- negovanje i održavanje veza je potrebno da bi se omogućilo kontinuirano učenje;
- sposobnost da se vide veze između polja, ideja i koncepata je osnovna veština;
- valuta (tačno, ažurirano znanje) je namena svih aktivnosti konektivističkog učenja;
- donošenje odluka je samo po sebi proces učenja. Izbor šta je potrebno naučiti i značenje dolazećih informacija sagledava se kroz objektiv promenjive stvarnosti. Iako sada postoji tačan odgovor, sutra može da bude pogrešan usled promena u informacionoj klimi koja utiče na odluke.

Saradničko učenje i simulacija postaju ključni „trendovi“ u okviru konteksta učenja kao simulacionih platformi. Tako u okviru okruženja visokog obrazovanja dominira *Second Life* – virtualni svet koji omogućava korisnicima da budu u interakciji jedni sa drugima koristeći avatare (Chetty, 2012). U okviru konektivizma u komunikaciji u okviru okruženja masovnih onlajn kurseva (MOOC) teoretičari predlažu sledeće (Crossling, 2016): *student-nastavnik* (instruktivističko predavanje, student koji predaje učiteљu, ili umrežavanje učenika sa nastavnikom); *student-student* (studentsko mentorstvo, individualne studijske grupe, ili student koji poučava drugog studenta); *student-sadržaj* (čitanje udžbenika, gledanje video-zapisu, audio slušanje ili čitanje veb stranice); *student-interfejs* (na primer, konektivističke interakcije na mreži, igre ili računarski alati za učenje); *nastavnik-nastavnik* (saradničko predavanje, poravnjanje više kurseva, ili profesionalni razvoj); *sadržaj-nastavnik* (udžbenici ili web stranice, čiji je autor nastavnik, zatim nastavnikovi blogovi ili stručna studija); *sadržaj-sadržaj* (algoritmi koji određuju novi ili popravni sadržaj; veštačka inteligencija); *sadržaj-grupa* (konstruktivistički grupni rad, konektivistički resurs deljenja ili grupno čitanje); *grupa-grupa* (debatni timovi, grupne prezentacije ili

akademski grupna takmičenja); *grupa-učenik* (individualni rad predstavljen grupi za debatu, vežbe student kao učitelj) *nastavnik-grupa* (doprinos nastavnika grupnom radu, grupa prezentira nastavniku); *umrežen rad sa grupom ljudi ili predmeta* (*Vikipedia*, grupno učenje ili zajedničko vođenje beleški na mreži).

Obrazovne implikacije termina *playbor* i *prosumers*

Osnovni faktori koji utiču na obrazovanje prema shvatanju Vina (Veen, 2007) jesu uticaji društveno-kulturnih promena, ekonomskih, kao i tehnoloških promena, oni su povezani i deluju paralelno u određenom vremenskom periodu. Ukoliko se tematici hibridnih termina *playbor* i *prosumers* pristupi u širim okvirima, dovodi se u pitanje odnos nauke i tehnologije.

Sa antropološke tačke gledišta, Savićević (2002) tehnologiji pristupa kao substrukturi znanja koje pomaže čoveku da se uspešnije prilagodi okolini. Suprotno tome, tradicionalni filozofski pravci ne klasifikuju tehnologiju kao znanje (Savićević, 2002). Takođe, Savićević ističe kako problem nastaje kada se postavi pitanje da li je tehnologija znanje iz razloga što ona ima drugačije ciljeve u odnosu na nauku. Ciljevi tehnologije su efikasnost, dok je cilj nauke istinitost. Na dodatnu složenost situacije ukazuje i Bok (2005), koji naglašava kako savremena nauka više ne doživljava jasno razdvajanje industrijskog i naučnog istraživanja iz razloga što je savremena tehnologija dosegla određeni nivo intelektualne perfidnosti, pa bi institucionalno odvajanje tehnologije od nauke bilo kontraproduktivno za obe.

Analiza termina *playbor* (*play* + *labour*) ukazuje na to da hibridni pojam *playbor* ističe značaj spajanja igre sa radom. U okviru proučavanja novih zvanja i profila koji su zasnovani na video-igramama, umesto pristupa igri kao samodovoljnoj, autonomnoj i bezinteresnoj aktivnosti, video-igrama se pristupa kao ozbiljnoj aktivnosti i poslu (Maravić i Dimovski, 2015). U okviru proučavanja hibridnog termina *playbor* značajnu pedagošku implikaciju podrazumeva činjenica da se sve više približavaju svet rada i svet igre. Takođe, video-igrama se ne pristupa kao bezinteresnim aktivnostima, kao u okviru tradicionalnih pristupa. Pojedini autori (Jenkins, 2009) igri pristupaju kao kapacitetu za eksperimentisanje sa okruženjem kao oblik rešavanja problema u okviru zahteva za sticanjem novih veština. Konkretno, u okviru primene studija video-igara kao implikacija za obrazovanje, ističe se mogućnost onlajn učenja putem igara u okviru kojih interaktivna virtuelna okruženja pomažu prilikom sticanja znanja, ali i menjaju način na koji učimo (Šuvajdžić, 2016). U okviru argumenata za primenu igre navode se (*ibid.*): igre kao sredstvo za učenje iz razloga što se na ovaj način pokazuje kako se nešto radi, posmatra se onaj koji uči i postoji mogućnost korigovanja njegovih grešaka, dozvoljava studentu da izoštiri svo-

ju veštinu kroz serije vežbi i igara koje motivišu ponavljanje; ukazuje na postojanje konteksta u kojem se znanje upotrebljava, kao i emocionalna uključenost; učešće kao ključan element u iskustvu učenja i sticanja znanja; interaktivan sadržaj.

Drugi termin, *prosumer* (*producer + consumer*), iako se u svojoj osnovi ne odnosi isključivo na proces obrazovanja, svoju značajnu pedagošku i obrazovnu dimenziju ima u polaznoj osnovi da oni koji uče više nisu pasivni primaoci, već su i kreatori, odnosno, učestvuju u procesu stvaranja znanja (Chetty, 2012).

U prilikama i odnosima koji vladaju u uslovima ekonomije zasnovane na znanju, inovacije pokreće interakcija proizvođača i korisnika u razmeni kodifikovanog i prečutnog znanja, stvarajući interaktivni model, koji unapređuje tradicionalni linearни model inovacije (Ješić, 2015:24).

U okviru pojašnjenja značaja pojma *prosumer*, pojedini autori (Chetty, 2012) ističu kako se proces učenja pomera od unapred određenih materijala koji su karakteristični za tradicionalni pristup i pomera se prema novoj vrsti znanja: „povezanom znanju“. Primenjeno na onlajn učenje za koje se često ovaj termini koristi, članovi u otvorenom onlajn procesu nalaze način da doprinesu konstruisanju novog znanja, u istovremenu proizvode i koriste znanje, čime učestvuju u stvaranju zajednice postojećeg znanja (Chetty, 2012).

Autori Don Tepskot i Entoni Vilijams (Don Tapscott, Anthoni Williams), u svojoj knjizi *Wikinomics* (2008), ne samo da detaljno objašnjavaju kako je nova informaciona ekonomija, koja koristi otvoreno deljenje, promenila globalni pejzaž, i kako je uspon Interneta doveo do toga da korisnici na mreži postaju tzv. „prozumeri“, predstavlja ključni i aspekt novog informatičkog doba (prema Utecht & Keller, 2019). Suvajdžić (2016) ističe kako je nova interakcija umreženih ljudi rezultirala time da je svaka osoba umesto pasivnog posmatrača u svetu medija postala aktivni učesnik. Posledično, kao što je dvadeseti vek doneo fenomen „smrti autora“ u ime rođenja čitaoca (Barthes, 1977), dvadeset prvi vek doneo je fenomen „smrti publike“ (Suvajdžić, 2016). Drugim rečima, svako od korisnika je ujedno i emiter (ibid.).

Primer iz prakse koji povezuje tehnologiju, učenje i zalaganje u zajednici je elektronsko učenje zalaganjem u zajednici (engl. e-service learning), koje može da se definiše kao integrativna pedagogija koja uključuje one koji uče putem tehnologije u civilno istraživanje, uslužne delatnosti, refleksiju i akciju (Dailey-Hebert, Sallee & DiPadova-Stocks, 2008). Značajno je isticanje činjenice da se u okviru elektronskog učenja zalagajem u zajednici

obrazovnoj tehnologiji pristupa kao vrednosno vođenom pristupu učenju, umesto kao isključivo vrednosno neutralnom alatu (Dailey-Hebert et al., 2008). Predstavljanje elektronskog učenja zalaganjem u zajednici ilustruje okvir za integriranu pedagogiju. Dodatno, praktičari se podstiču da tehnologiji ne pristupaju isključivo kao alatu, već i kao metodi putem koje studenti uče (Dailey-Hebert et al., 2008). Primer iz prakse koji potvrđuje navedene stavke predstavlja istraživanje realizovano u Španiji (García-Gutiérrez et al., 2017) u okviru kojeg su studenti iz Španije u saradnji sa studentima iz Afrke imali zajednički projekat virtualnog učenja zalaganjem u zajednici. Studenti iz Afrike, budući nastavnici španskog jezika, imali za cilj da usavrše usmeno izražavanje na španskom jeziku (s obzirom na otežane mogućnosti putovanja u Španiju), čime se ovaj projekat zasnivao na doprinosu uslužnih ciljeva za ove studente. Za studente iz Španije ciljevi učenja podrazumevali su razvoj globalnog građanstva, civilnog zalaganja, veština komunikacije, razvoja tehnoloških kompetencija, kao i učenja o drugim pedagoškim kulturama. Obe grupe studenata u isto vreme imali su i ulogu korisnika i stvaralaca, a primena tehnologije je omogućila kulturne i jezičke razmene, koje inače ne bi bile moguće. Autori (Garcia-Ruiz, Ramirez-Garcia & Rodriguez-Rosell, 2014) ukazuju na značaj humanističke vizije pojma *prosumer-a* unutar čije se definicije ističe i značaj vrednosti i etičkih principa. Humanistička vizija *prosumer-a* razlikuje se od tehnološkog *prosumer-a*, koji je primarno usmeren na tržišne vrednosti (Garcia-Ruiz et al., 2014).

U celini posmatrano, osnovni izazov u budućnosti predstavlja spajanje nekad odvojenih segmenata – slobodnog vremena, radnog vremena i perioda učenja, koji se sve češće ne samo smenjuju, već i integrišu. Oba hibridna termina, *playbor* i *prosumers* predstavljaju značajne segmente u okviru realizovanja savremenih zahteva za kulturom participacije u okviru medijskog obrazovanja (Jenkins, 2009). Predstavljen je primer dobre prakse (elektronsko učenje zalaganjem u zajednici) za pojam *prosumer-a*, odnosno kako da tehnologija u procesu obrazovanja u značajnoj meri doprinosi i obrazovnim i društvenim ciljevima dok su pojedinci u isto vreme i korisnici i stvaraoci. Takođe, navedeni primer potvrđuje kako tehnologija može da se koristi primarno za obrazovne i humanističke ciljeve umesto isključive podređenosti potrebama tržišta (Garcia-Ruiz et al., 2014). Civilni potencijal video-igara (Kahne, Middaugh & Evans, 2009) predlaže se kao adekvatan način da se video-igre usmere na edukativnu dimenziju *prosumer-a* i *playbor-a*.

Visokoškolski obrazovni dualizmi

Poseban izazov za savremene univerzitete i visoko obrazovanje u celini predstavljaju novi zahtevi za približavanjem obrazovnih institucija tržišnim

mehanizmima s jedne strane, i težnje ka negovanju akademskog integriteta s druge strane. Ovaj dualizam predstavlja poseban izazov za sve one koji su akademski način života odabrali upravo kaovredniji u cilju potrage za istinom u odnosu na svet tržišta rada i materijalnog bogatstva (Bok, 2005). Upravo iz tog razloga, brojni naučnici su skeptični da lideri industrije mogu u potpunosti da cene ciljeve obrazovanja i istraživanja (Bok, 2005). Iako ukazuje na brojnije izazove u odnosu na mogućnosti, Bok (2005) naglašava kako načini funkcionalisanja tržišta nisu uvek potpuno nekorisni u pokušajima da se unapredi rad istraživačkih univerziteta. Kao primer isti autor navodi veću efikasnost obavljanja društvenih zadataka od strane poslovnog u odnosu na akademski svet, što predstavlja jedan od podstreka za uključivanje pojedinih metodai inicijativa iz sveta biznisa u akademski svet. Takođe, s obzirom na to da je neophodno da obrazovne institucije istovremeno deluju na razvoj ličnosti, kao i na pripremu studenata i za svet rada, poseban izazov predstavlja pronaalaženje balansa u tom procesu. Drugim rečima izazov je kako da povezanost između obrazovnih institucija i tržišta ne pređe u podređenost obrazovanja tržišnim zahtevima.

Kada je reč o novim tzv. „digitalnim“ ili „net generacijama“, kojima je tehnologija sastavni deo života, inovacije na polju obrazovanja u okviru novih metoda koje uključuju primenu digitalne tehnologije predstavljaju neminovnost. Međutim, isto tako ukazuje se i na negativan uticaj savremene tehnologije i upotrebu kompjutera na kognitivne funkcije. Votson ističe sledeće negativne posledice: razvoj kulture brzih odgovora, kao i neprekidne dostupnosti pojedinaca, koji više nemaju vremena da valjano razmisle o svojim postupcima (Votson, 2016). Kada je reč o igranju elektronskih igara, kako navodi Sjuzan Grinfield (Grenfield, 2015), one rezultiraju oslobađanjem dopamina u čeoni korteks. Međutim, ukoliko se proizvodi previše dopamina, usled prečestog igranja igara, delovi korteksa povezani sa rasuđivanjem mogu da budu ugroženi (Votson, 2016). Elektronska euforija tako smanjuje mogućnosti i prilike za razvoj originalnosti uma (ibid.). Digitalno doba takođe umanjuje sposobnost koncentracije, opada kvalitet mišljenja, donošenja odluka, a kao razlog se navodi da je čitanje sa ekrana kompjutera brzo i prilagođeno lovu na činjenice, za razliku od čitanja sa papira, koje je misaono i bolje prilagođeno razumevanju celine argumenata ili koncepta. Kreativno mišljenje, zatim, ne može da se odvija u žurbi ili u atmosferi stalnih ometanja i hyperlinkova (ibid.). Dodatne opasnosti koje donosi digitalizacija podrazumevaju atomiziranje pažnje i odnosa, koji su povezani globalno, ali lokalni odnosi postaju sve krhkiji (razvija se društvo koje je globalno povezano i kooperativno, ali je ujedno i nestrpljivo, usamljeno i otuđeno od stvarnosti). Posledično, doprinosi se razvoju društva sa mnogo odgovora, ali sve manje dobrih pitanja, kao i društvu koje je „sačinjeno od pojedinaca koji nisu u stanju da misle u realnom svetu“ (ibid.).

Predstavljeni dualizmi nemaju za cilj da negiraju značaj povezanosti obrazovanja sa svetom rada, kao i uticajem tehnologije na proces obrazovanja. Navedeni dualizmi ukazuju na potencijalne negativne krajnosti upravo u cilju njihovih izbegavanja i postizanja saradničkih odnosa umesto da obrazovanje postane podređeno tržištu i tehnologiji.

Zaključna razmatranja

Na osnovu proučene literature izvodi se zaključak da se tradicionalne obrazovne institucije nalaze pred izazovom prilagođavanja brojnim, neretko i konfliktnim zahtevima spoljašnjeg sveta (npr. zadovoljavanje zahteva za brzim promenama i prilagođavanje spoljašnjem svetu, a u isto vreme i zadržavanje autonomije i akademskog integriteta).

Proučavanje uticaja napretka i razvoja tzv. „industrije 4.0“ ukazuje na to da se zahtevi industrije sve češće prenose i na proces obrazovanja na šta ukazuje i sve više aktuelizovana literatura o „trostrukom heliksu“, odnosno približavanju i međudejstvu univerziteta, privrede i vlade. U tom kontekstu termini poput „kreativne industrije“ prenose se i na zahteve za razvojem „kreativnih univerziteta“, „pametne fabrike“ ili „fabrike koja uči“. Hibridna rešenja, koja približavaju akademski i poslovni svet, sve više se nameću. S obzirom na to da se u našoj akademskoj zajednici tek aktuelizuju nova polja istraživanja, koja su u drugim zemljama već zasnovana, kreativnim industrijama i kreativnom univerzitetu pristupljeno je analitički i kritički. Zahtevi za interdisciplinarnim pristupima predstavljaju način da se ova tematika sagleda u svojoj složenosti.

U cilju doprinosa ovoj tematiki iz ugla pedagogije u radu su predstavljeni prvenstveno izazovi (u cilju njihovog minimalizovanja u praksi) sve većeg uticaja industrije na proces obrazovanja. Potencijalne izazove u okviru primene hibridnog termina *prosumers* u procesu obrazovanja predstavljaju percepcije tradicionalno usmerenih nastavnika kao što su stavovi da nastavnici treba da prenose studentima određene sadržaje u gotovom vidu. Na taj način nastavnici drže pod kontrolom nastavni proces, izvori nastavnih sadržaja su provereni, nastavici nemaju spoljašnje saradnike i zadržavaju svoj autoritet, kao i pristup nastavi koja je usmerena na nastavnika umesto na studente. Termin *playbor* predstavlja izazov za nastavnike koji igru, rad i učenje smatraju kao strogo odvojene procese. Sa druge strane nemoguće je u potpunosti odbaciti učenje zasnovano na tehnologiji. U okviru primene hibridnih termina *playbor* i *prosumers* mogućnosti i dobrobiti uključuju primenu virtualnih simulacija u obrazovne svrhe koje su posebno adekvatne za savremene generacije digitalnog doba. Takođe, ukidanje vremenskih i prostornih ograničenja nudi brojne nove prilike u procesu obrazovanja, posebno kada je reč o sticanju interkulturnalnih

jezičkih kompetencija (predstavljeni primer elektronskog učenja zalaganjem u zajednici).

U celini posmatrano, savremeni društveni zahtevi upućeni obrazovanju rezultiraju brojnjim izazovima (digitalni jaz između generacija, podređenost visokog obrazovanja trenutnim tržišnim zahtevima, podrivanje akademskih standarda) u odnosu na mogućnosti. Međutim, kao što simbol jina i janga predstavlja ravnotežu između suprostavljenih strana i ukazuje da ništa nije isključivo pozitivno ili negativno, isto je tako i kada je reč o novim uticajima na visoko obrazovanje. Izazov budućnosti u visokom obrazovanju predstavlja pronalaženje balansa u prilagođavanju visokog obrazovanja novim društveno-ekonomskim i tehnološkim zahtevima, ali na način koji ne podriva akademske delatnosti i ne podređuje ih trenutnim zahtevima tržišta. Elektronsko učenje zalaganjem u zajednici predstavlja primer dobre prakse primene termina *prosumer-a*. Takođe, navedeni primer predstavlja način da se elektronsko učenje u budućnosti zasnuje i na ozbiljnim video-igramama sa primarno obrazovnim implikacijama uz negovanje humanističke dimenzije i civilnog zalaganja studenata. Opšte je poznato da tehnologija sama po sebi nije ni dobra ni loša, već zavisi od načina na koji se koristi. Upravo u tom kontekstu, u procesu obrazovanja potencijali *playbor-a* i *prosumer-a* treba da se usmere na negovanje humanističke i obrazovne dimenzije.

Literatura

- Bodroški-Spariosu, B. (2015). Univerzitetsko obrazovanje – od Humboltovog modela do Bolonjskog procesa. *Nastava i vaspitanje*, 64 (3), 407-420.
- Bok, D. (2005). *Univerzitet na tržištu*. Beograd: Clio.
- Chetty, D. (2013). Connectivism: Probing Prospects for a Technology-Centered Pedagogical Transition in Religious Studies. *Alternation*, 10, 172-199.
- Crosslin, M. (2016). From instructivism to connectivism: theoretical underpinnings of MOOCs. *Current Issues in Emerging eLearning*, 3(1), 6.85-103.
- Dailey-Hebert, A., Sallee, E. D., & DiPavola-Stocks, L. N. (Eds.). (2008). Service-eLearning as integrative Pedagogy: An Introduction (1-8). In: *Service-eLearning: Educating for citizenship*. IAP.
- García-Gutierrez, J., Ruiz-Corbella, M., & del Pozo Armentia, A. (2017). Developing civic engagement in distance higher education: A case study of virtual service-learning (vSL) programme in Spain. *Open Praxis*, 9 (2), 235-244.
- Garcia-Ruiz, R., Ramirez-Garcia, A., & Rodriguez-Rosell, M. M. (2014). Media Literacy Education for a New Prosumer Citizenship. *Comunicar*, 22 (43).
- Greenfield, S. (2015). *Mind change: How digital technologies are leaving their mark on our brains*. New York: Random House Incorporated.
- Martinoli, A. (2019). U susret izazovima obrazovanja za medije i kulturu 21. stoljeća: Nova znanja i vještine za digitalno, interaktivno i participativno okruženje. *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 25 (2), 5-28.
- Jenkins, H. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: *Media education for the 21st century*. The MIT Press.
- Ješić, J. (2015). *Model četverostrukе spirale (quadruple helix model) kao osnova nacionalnog inovacionog sistema*. Sremska Kamenica: Edukons.
- Kahne, J., Middaugh, E., & Evans, C. (2009). *The civic potential of video games*. London: MIT Press.
- Leydesdorff, L., & Etzkowitz, H. (1996). Emergence of a Triple Helix of university–industry–government relations. *Science and public policy*, 23(5), 279-286.
- Maravić, M., & Dimovski, V. (2015). Analiza industrije video-igara u Srbiji: ka novim zvanjima i obrazovnim profilima. U Pralica, D. i Šinković N. (ur.). *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* 5, 119-130. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu.
- Milutinović, J. (2008). *Ciljevi obrazovanja i učenja u svetu dominantnih teorija vaspitanja 20. veka*. Novi Sad: Savez pedagoških društava Vojvodine.
- Nikolić, G. (2017). Industrija i obrazovanje. *Andragoški glasnik: Glasilo Hrvatskog andragoškog društva*, 21,1-2 (36), 37-48.
- Pejanović, R. (2019). *Izazovi ekonomskog obrazovanja*. Novi Sad: Akademска knjiga.
- Petrović, M. (2016). *Model e-učenja za podršku razvoju informatičkih kompetencija zaposlenih u obrazovanju*. (Neobjavljena doktorska disertacija). Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Prirodno matematički fakultet.
- Savićević, D. M. (2002). *Filozofski osnovi andragogije*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

- Scott, J. C. (2006). The mission of the university: Medieval to postmodern transformations. *The journal of higher education*, 77 (1), 1-39.
- Spasenović, V. (2019). *Obrazovna politika. Globalni i lokalni procesi*. Beograd: Institut za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta u Beogradu.
- Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism: A learning theory for the digital age. *Elearnspace.org*.
- Spasenović, V. (2019). *Obrazovna politika globalni i lokalni procesi*. Beograd: Institut za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu.
- Šešlija, D., Milenković I., Doroslovački R., Katić V., Vilotić D., Kolaković S., Kovačević I. (2018) Od digitalne proizvodnje do digitalnog obrazovanja. *XXIV skup TRENDovi RAZVOJA: Digitalizacija visokog obrazovanja*.
- Suvajdžić, M. (2016). *Novi mediji i učenje – Uticaj novih tehnologija na transformaciju visokog školstva*. (Neobjavljena doktorska disertacija). Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- Utecht, J., & Keller, D. (2019). Becoming Relevant Again: Applying Connectivism Learning Theory to Today's Classrooms. *Critical Questions in Education*, 10 (2), 107-119.
- Veen, W. (2007). Homo zappiens and the need for new education systems. In CERI – New Millennium Learners- Meetings and Conferences (109–121). Florence: OECD seminar on digital natives and education. Retrieved January, 04. 2021 from the World Wide Web
https://www.researchgate.net/profile/Wim-Veen/publication/253361521_Homo_Zappiens_and_the_Need_for_New_Education_Systems/links/5443cf310cf2a76a3cc-d67e3/Homo-Zappiens-and-the-Needfor-New-Education-Systems.pdf.
- Votson, R. (2016). *Budući umovi, kako digitalno doba menja naš um*. Beograd: Plato.
- Vuksanović, D. (2013). Prilog kritici koncepta „kreativnog univerziteta”. Metodički ogledi: Časopis za filozofiju odgoja 20 (1). 45-60.
- Wissema, J. G. (2009). *Towards the third generation university: Managing the university in transition*. Edward Elgar Publishing.

Studije slučaja

■

Four Last Things: Ekfrazza u video-igramma

Tatjana Ristić
Filološki fakultet
Univerzitet u Beogradu
tanja1326d@gmail.com

Ekphrasis in Video Games:
Four Last Things

UDC 81'322

Apstrakt

Nastanak novih medija stvorio je i potrebu za novom terminologijom. Ovaj rad ispituje da li su savremene kovanice, poput remedijacije, zaista neophodne ako su srođni stariji koncepti, kakav je ekfrazza, još uvek u upotrebi. Osnovno pitanje rada jeste kako poznoantički termin koji se vezuje za nauku o književnosti može obogatiti razumevanje znatno mlađeg medijuma – video-igre. Problem se ispituje na primeru video-igre *Four Last Things* (2017), koja za svoj vizuelni aspekt preuzima javno dostupna dela renesansnog slikarstva, prvenstveno Hijeronimusa Boša.

Ključne reči: ekfrazza, remedijacija, *Four Last Things*, Hijeronimus Boš

Abstract

The appearance of new media has created the need for new terminology. This paper questions whether contemporary neologisms, such as remediation, are truly necessary when similar older concepts, like ekphrasis, are still in use. The core question of this paper is how a term from late antiquity, belonging to the field of literary science, could enrich the understanding of a much younger medium—video games. The issue is addressed via an example of *Four Last Things* (2017), a video game whose visual aspect is taken from public-domain renaissance paintings, in particular those of Hieronymus Bosch.

Keywords: ekphrasis, remediation, *Four Last Things*, Hieronymus Bosch

Uvod: teorijski okvir

Vec je u samom terminu „novi mediji“ jasno da je reč o entitetu koji se definiše u odnosu na nešto što mu prethodi, u različitosti prema „stariim“ medijima. Bolter (Jay David Bolter) i Grusin (Richard Grusin) kažu da je jedina nova stvar u vezi sa novim medijima način na koji oni preoblikuju starije medije (Bolter and Grusin, 2000: 15). Upravo to preoblikovanje postaje tema njihove seminalne monografije iz 1997. godine: *Remedijacija – razumevanje novih medija*.¹

Cilj ovog rada jeste da pokaže kako neologizam kakav je remedijacija ne donosi ništa suštinski novo, niti naročito korisno studijama novih medija, već ih osiromašuje za teorijski znatno pregnatniji pojam čija evolucija počinje još u prvom veku nove ere. U pitanju je ekfrazu. Bolter i Grusin svesni su postojanja ovog termina:²

*Zapravo, svi naši primeri hipermedijalnosti su karakterisani ovom vrstom pozajmljivanja [kompleksnijim načinom pozajmljivanja u kojem je jedan medijum sadržan ili reprezentovan u drugom medijumu], kao što su to takođe i antička i moderna ekfrazu, književni opis dela vizuelnih umetnosti [...]. Ponovo, mi zovemo reprezentaciju jednog medijuma u drugom remedijacija, i argumentovaćemo da je remedijacija definišuća karakteristika novih digitalnih medija.*³ (ibid., 45)

Iako na ovom mestu Bolter i Grusin ne daju objašnjenje za odbacivanje pojma ekfrazu zarad sastavljanje sopstvene kovanice, razlog tome možemo pronaći u Bolterovom prethodnom tekstu, „Ekfrazu, virtuelna realnost i budućnost pisanja“,⁴ u kom on kaže da je eksplozija vizuelnog u savremenoj prozi i multimediji poricanje ekfrazu (Bolter, 1996: 265). On smatra

1 Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge : The MIT Press, 1997.

2 Autori su, svakako, svesni i koncepta interteksta i drugih slučajeva u kojima dolazi do preoblikovanja jednog medijuma u njemu samom. U pogledu toga kažu da saznanja do kojih su kritičari došli u vezi sa ovim pojavama mogu pomoći i u izučavanju remedijacije uopšte (ibid., 49). Ovakav status ekfrazi, međutim, uskraćuju.

3 „In fact, all of our examples of hypermediacy are characterized by this kind of borrowing [a more complex kind of borrowing in which one medium is itself incorporated or represented in another medium], as is also ancient and modern ekphrasis, the literary description of works of visual art [...]. Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.“ (prev. T. R.)

4 Jay David Bolter, „Ekphrasis, Virtual Reality and the Future of Writing“. In: *The Future of the Book*, ed. Geoffrey Nunberg, Los Angeles: University of California Press, 1996.

da je u savremenoj kulturi došlo do inverzije ekfaze, jer je slikama dat zadatak da objasne reči (ibid., 264).⁵

Ono što Bolter, međutim, ne uzima u obzir jeste to da je sam pojam ekfaze još od svog nastanka bio relativno fluidan, te da nije prestao da se menja ni ulaskom u digitalni svet. Veliki je broj onih koji kritikuju Heffernanova uvreženo shvatanje ekfaze kao verbalne reprezentacije vizuelne reprezentacije (Heffernan, 1993: 1). U svojoj kritici oni nude nova viđenja ekfaze, stvarajući kompleksan multidimenzionalan i višeiznačan semiotički fenomen (Scholz, 1998: 16). Ovaj pomak u interesovanju i interpretativnom okviru prouzrokovani su kako napretkom u teorijskom razmatranju, tako i ogromnim promenama u ekfrastičkoj praksi koje su posledica digitalnih tehnologija (Brosch, 2018: 226-7).

Interesantno je to što je nastanak novih medija donekle pomogao ekfazi da se vrati antičkim korenima. Naime, ekfaza u antici nije bila viđena kao književni opis dela vizuelnih umetnosti, već kao „retorska vežba koja nam jasno predstavlja neki predmet kao da ga stavlja pred naše oči“ (Aftonije, 1997: 139). Ekfaza, dakle, nije bila određena predmetom koji predstavlja, već načinom na koji to čini. Sesilija Linde (Cecilia Lindhé) uvodi novi termin, digitalnu ekfazu, koja primarni fokus ne stavlja na opis vizuelnog objekta, već na sam proces vizualizacije (Lindhé, 2013: 3). Svojom reinterpretacijom kritičarka želi da dâ primer toga kako klasični koncept viđen iz digitalne perspektive može izazvati ili iznova ispitati prepostavke koje humanizam uzima zdravo za gotovo (ibid., 3).

Najradikalnije redefinisanje pojma nudi Ziglind Brun (Siglind Bruhn) u knjizi *Muzička ekfaza*⁶ kada kaže da medijum koji rekreira delo ne mora uvek biti verbalni, već to može biti bilo koja umetnička forma osim one u kojoj se nalazi primarni „tekst“ (Bruhn, 2000: 17). Njenim stopama ide i autorka monografije *Pisanje i snimanje slike*,⁷ proširujući ekfazu i na oblast filma kroz tvrdnju da je ekfaza verbalizacija, citat ili dramatizacija stvarnog ili fiktivnog „teksta“, sastavljenog u drugom znakovnom sistemu (Sager Eidt, 2008: 18-19).

5 Bolterovo mišljenje utemeljeno je na ideji koju najnoviji pristupi ekfazi nastoje da prevaziđu, a to je *paragone*, takmičenje između reči i slike. Prvi moderni iskazi o ekfazi videli su vizuelni objekt koji je predmet ekfaze kao pasivan i nem, te je sama reč u odnosu na njega smatrana superiornom. Otuda Bolter tvrdi da ekfaza u današnjem dobu koje veliča sliku postaje izlišna.

6 Siglind Bruhn, *Musical Ekphrasis: Composers Responding to Poetry and Painting*, Hillsdale, NY: Pendragon Press, 2000.

7 Laura M. Sager Eidt, *Writing and Filming the Painting*, Amsterdam, New York: Rodopi, 2008.

U ovom radu u oblast delovanja ekfaze uključićemo i video-igre. Malo je studija koje nude analizu ekfaze u konkretnoj video-igri, te ćemo ovom prilikom nastojati to da nadomestimo. Za predmet naše analize uzećemo video-igu *Four Last Things – a Point-and-Click Renaissance Masterpiece* Džoa Ričardsona (*Četiri poslednje stvari – point-and-click renesansno remek-delo*, Joe Richardson, 2017). U pitanju je video-iga koja za svoj vizuelni predložak prvenstveno uzima javno dostupne renesansne slike. U tom smislu pri izboru predmeta za analizu ostali smo verni onom segmentu tradicionalne definicije ekfaze u kom se insistira na tome da je objekt ekfaze delo vizuelnih umetnosti. U našoj analizi, svakako, ne može biti reči o verbalnoj reprezentaciji *vizuelne reprezentacije*, iako video-iga kao sinkretički medijum sadrži karakteristike verbalnog, tj. narativnog, ali je ona, i dalje, primarno definisana vizuelnim (otuda video-iga). Stoga ćemo ponuditi sopstveno viđenje ekfaze koje je u skladu sa savremenim tokovima u ovoj oblasti, jer nastoje da proširi delovanje ekfaze van književnog teksta, ali donekle ćemo zadržati pojам u tradicionalnijim okvirima time što smatramo da se predmet ekfaze ipak mora nalaziti u domenu vizuelnog. Otuda predlažemo sledeću definiciju: ekfaza je narativizujuća evokacija vizuelnog.⁸

Ekfaza u video-igri *Four Last Things*

Four Last Things prva je u seriji igara koje Džo Ričardson naziva svojim renesansnim triptihom, aludirajući pre svega na Bošovu sklonost ka ovoj formi.⁹ Naslov ove *point-and-click* avanture, četiri poslednje stvari (čoveka), ukazuje na hrišćanski eshatološki termin kojim se označavaju četiri poslednje faze kroz koje prolazi ljudska duša: Smrt, Poslednji sud, Pakao i Raj. Ovo je ujedno i deo naziva slike Hijeronimusa Boša, „Sedam smrtnih grehova i četiri poslednje stvari“ (v. Slika 1). Četiri poslednje stvari prikazane su u uglovima slike (Smrt je gore levo, Poslednji sud gore desno, Pakao dole levo i Raj dole desno), a sedam smrtnih grehova nalaze se u centralnom krugu. Ričardsonova igra prikazuje čoveka koji traži oprost od svih smrtnih grehova, ali mu ih crkva ne može dati, jer nisu počinjeni u njenoj parohiji. Otuda on mora da počini sve grehove iznova. Svakog puta kada u tome uspe, centralni krug sa Bošove slike počinje da se vrti i zaustavlja se na određenom grehu, saopštavajući igraču koji greh je precrtao na *to-do*

- 8 Želimo da se ogradiamo na način na koji je to prethodno učinio pionir u savremenom redefinisanju ekfaze, Klaus Kluver (Claus Clüver): trenutna definicija može ubediti one koji je upravo razmatraju, ali kao kulturni konstrukt nužno je podložna promenama (Clüver, 2017: 41).
- 9 Druga u serijalu jeste igra *The Procession to Calvary* (2019, nazvana po slici „Uspon na Kalvariju“ Pitera Brojgela Starijeg), a u septembru 2021. godine najavljen je u poslednji deo triptiha - *Death Of The Reprobate* (nazvan po slici „Smrt umanjenog“ Hijeronimusa Boša). V. Graham Smith, „*Death Of The Reprobate will complete a point and click triptych*“, Rock, Paper, Shotgun, 21.9.2021.

listi. Raspoređivanje sedam smrtnih grehova u kompoziciju poput točka bilo je tradicionalno u Bošovo vreme, i prizivalo je ideju o Kolu sreće (*Rota Fortunae*) koju je popularizovao Boetije u srednjem veku (Gibson, 1973: 210), a koja je na slikovni način prikazivala kako boginja Fortuna određuje ljudske sudbine. Ovaj pojam je, svakako, u popularnoj kulturi dobio posve drugačije značenje kada je doveden u vezu sa igrama na sreću. U montipajtonovskom maniru, tipičnom za Ričardsonov renesansni triptih, Ričardson upravo u duhu igara na sreću uključuje centralni element Bošove slike u video-igru, što je propraćeno adekvatnim zvučnim efektima (v. Slika 2).

U digitalnom i popkulturnom okruženju osnovni cilj ekfaze nije opis dela vizuelne umetnosti, već ponovno „ispisivanje“ tog dela kroz proces preispitivanja uvreženih značenja, vrednosti i verovanja (Brosch, 2018: 225). Otuda je jedan od najmoćnijih instrumenata savremene ekfaze koja prikazuje kanonska umetnička dela to što ističe kontrast između dve forme izražavanja. Ekfrastički susret prikazuje sukob kako bi prokomentarisao nasleđe kulturne nejednakosti (ibid., 233). Osnovna paradigma kojoj se ekfaza u tom slučaju suprotstavlja jeste divljenje umetničkim delima u muzejima, koje se praktikuje od XVIII veka na ovamo (ibid., 239). Nova, ekfrastička percepcija dela kanonske umetnosti kosi se sa njegovom konvencionalnom interpretacijom i nudi, blumovski rečeno, „snažno pogrešno“ čitanje sadržaja slike,¹⁰ te se značenje reorganizuje ili se stvara potpuno novo koje subverzivno preispituje dominantan način viđenja umetničkog predmeta (ibid., 239-240). Ričardsonovo postavljanje Bošovog kola greha kao kola sreće iz igara na sreću karnevalski¹¹ izokreće moralnu vrednost Bošovog dela i hrišćanske eshatologije koja iza njega stoji, obesmišljavajući ih. Ono, takođe, poništava razliku između dela „visoke“ umetnosti, kome pripada Bošova slika, i niske pozicije koju na lestvici kulturne vrednosti zauzimaju video-igre, kojima se neretko uskraćuje status umetničkog dela. Sada one bivaju stavljene u isti vrednosni i estetski „koš“.

Postavljujući Bošovu sliku u svet video-igre, Ričardson je narativizuje u nastojanju da joj dâ značenje. Sama slika nužno ne može sadržati ikakvo značenje, imajući u vidu to da je ona samo skup mrlja boja na drvetu, te da njen značenje može biti isključivo van nje kao fizičkog predmeta (In-

10 Ideju da je svako čitanje pogrešno, a da su najkreativnija „snažno pogrešna“ čitanja, koja su stoga i novo umetničko delo, Harold Blum iznosi u knjizi *Strah od uticaja* (u: Harold Bloom, *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*, Oxford: Oxford University Press, 1997).

11 Služimo se ovim terminom Mihaila Bahtina (u: Mihail Bahtin, *Stvaralaštvo Fransoa Rablea i narodna kultura srednjeg veka i renesanse*, prev. Ivan Šop i Tihomir Vučković, Beograd: Nolit, 1978.) kako bismo ukazali na paralelu između Rableovog i Ričardsonovog postupka, koja je prethodno već isticana (v. Steve C., „The Procession to Calvary Review“, *The Sixth Axis*, 8.5.2020.), a koju i sam Ričardson koristi u opisu predstojeće igre na Steam-u, nazavši je „rableovskom point-and-click avanturom“.

garden, 1975: 189-191). U ekfazi se, otuda, uvek krije želja, ili čak potreba, da se dâ „narativ znanja“ sliči, te svaka ekfaza otkriva na koje sve načine čovek uspeva da se nosi sa umetnošću (Kennedy, 2016: 4). Jasno je da je način na koji se Ričardson, a automatski i njegov recipijent, tj. igrač njegove igre nose sa umetnošću duboko ironijski i satiričan.

Glas ekfaze u prošlosti neretko je sadržao moralnu težinu koja opominje i poučava, pa je do ekfrastičkog susreta dolazilo za dobrobit protagonisti ekfrastičkog dela (Cunningham, 2007: 65), a sledstveno i njegovog recipijenta. Većina istoričara umetnosti smatra da je i samo Bošovo religiozno slikarstvo imalo za cilj da opomene recipijente na posledice pogrešnog puta. Ričardsonova igra pozicionira se specifično u Bošov opus, što implicira i njenu pouku. Naime, igra otpočinje scenom edenskog vrta, u kojem Eva ubedjuje Adama da pojede plod sa Drveta saznanja, a završava se prikazom protagoniste u paklu. Oba ova ambijenta preuzeta su iz Bošovog triptiha „Vrt uživanja“ (v. Slika 3). Jedini deo triptiha koji u igri nije predstavljen jeste sam Vrt uživanja sa centralne slike, ali se činjenica da je središnji deo igre stavljen u istu okvirnu priču kao i centralni deo Bošove slike, samim tim, može razumeti kao da je središnji deo igre ujedno i Ričardsonovo čitanje ovog dela Bošove slike. Značenje centralne slike oduvek je bilo zagonetno (Janson, 1997: 516). Većina istoričara umetnosti u njoj je videla Nojeve dane, tj. prikaz sveopštег ljudskog propadanja (ibid., 516). Neki, pak, smatraju da Bošove slike suptilno uzdižu ono što je trebalo da osude, te da na ovoj slici nigde nije nagoveštena mogućnost spasenja (ibid., 518). Bošovo izrazito pesimističko gledište o ljudskoj prirodi u tom slučaju u potpunosti bi odgovaralo Ričardsonovom: protagonista provodi svoje poslednje dane, „četiri poslednje stvari“, ponavljajući sve grehe kako bi dobio oprost, ali svejedno završava u paklu, a Bog kroz čitavu igru, nakon njegovog prikaza u edenskom vrtu, nedvosmisleno čuti. Nićeovski nihilizam, ovekovečen u krialicima „Bog je mrtav“, lako se prepoznaje u Ričardsonovoj igri, ali se time implicitno otkriva i u Bošovom opusu. Ekfaza, dakle, ne mora nužno imati subverzivan odnos prema svom predmetu, već može razotkriti prikrivenu subverzivnost koja je u delu već postojala. Ako su Bošovoj slici odista nedostajali saosećanje ili emocija koji upozoravaju ili podučavaju i gledaocu pomažu da pronađe smisao (Kajzer, 2004: 40), Ričardsonova igra ne manjka komentara. Ričardson se svojim odnosom prema Bošovom delu pridružuje onim kritičarima koji su u slikaru videli „pametnog jeretika“ (ibid., 40).

Interakcija između vizuelnih, auditivnih i kinetičkih elemenata u digitalnim medijima stavlja koncept ekfaze u novo svetlo, jer vizuelni objekt može da se mobilizuje, zauzimajući nove formacije (Lindhé, 2013: 13), pa se u digitalnoj ekfazi akcenat pomera sa reprezentovanja vizuelnog objekta kroz reči na interakciju recipijenta sa okruženjem (ibid., 18). U tom kontekstu se standardni načini viđenja nasilno remete (Brosch, 2018: 239). U Ri-

čardsonovom renesansnom triptihu to se postiže vrlo opipljivo, jer čitavo okruženje nastaje kolažiranjem i animiranjem slika pretežno renesansnih holandskih umetnika (v. Slika 4).

U ovom pogledu uvidi Boltera i Grusina mogu pomoći našem razumevanju Ričardsonovih igara. Naime, oni remedijaciju posmatraju kao duplu logiku dvaju suprotnosti: neposrednosti i hipermedijalnosti. Njihovi uvidi o hipermedijalnosti dragoceni su. Osnovna odlika hipermedijalnosti po njihovom mišljenju jeste to što ona čini da postanemo svesni medijuma u medijumu (Bolter & Grusin, 2000: 34). Iako dela nizozemskog renesansnog slikarstva nisu multimedijalna, Bolter i Grusin čvrste korene hipermedijalnosti pronalaze upravo u njima (ibid., 36-37). Epoha koja postaje istinski hipermedijalna jeste modernizam, lomeći prostor slike i istovremeno dovodeći do izrazite svesti o svom medijumu. U ovom pogledu autori naročito ističu kolaž i foto-montažu, jer oni nude hipermedijalno iskustvo u kojem recipijent oscilira između posmatranja nalepljenih objekata pojedinačno i sagledavanja njih kao dela čitave scene (ibid., 38). Time se recipijent iznova podseća na medijski karakter ekfrastičkog prostora. Ekfrastički umetnik, samim tim, definiše prostor svog dela kroz dispoziciju i međuigru formi koje su otregnute iz originalnog konteksta i iznova kombinovane (ibid., 39). Novo okruženje nužno je neadekvatno, te se diskontinuitet jasno vidi (ibid., 47).

Video-igre kao medijum uopšte bliske su ovoj logici, jer one privilegiju fragmentarnost, ističući proces pre nego gotov umetnički objekat (ibid., 31). Postoji, međutim, znatno stariji koncept koji svemu ovome prethodi. U pitanju je groteska. Wolfgang Kajzer, jedan od najvažnijih teoretičara u ovoj oblasti, smatra Boša najznačajnjim umetnikom za zapadnoevropsko oblikovanje grotesknog (Kajzer, 2004: 254). U njegovom delu Kajzer je prepoznao zastrašujuću mešavinu mehaničkog, biljnog, životinjskog i ljudskog sveta koja se predočava kao naš svet izvan svih ustaljenih proporcija (ibid., 40). Tip groteske iz koje zrače jeza i strava Kajzer naziva fantastičnom groteskom i suprotstavlja joj drugi tip, satiričnu grotesku, do koje dolazi kroz karikaturalno i cinično izobličavanje karakteristično, na primer, za dela Vilijama Hogarta (ibid., 242-243). Ričardsonovo kolažiranje svakako je groteskno i karnevalsko, pripadajući pre drugom tipu u Kajzrovoj podeli. Ono podstiče igrača da otme vizuelne predstave iz njihovog hronotopa i ubaci ih u kontekst koji izokreće njihovo značenje, dovodeći do produktivnog pogrešnog čitanja (Brosch, 2018: 231).

Po principu neretko grotesknog kolažiranja oblikovan je i veliki deo katera video-igre *Four Last Things*, pa tako i protagonista (v. Slika 5). Njegova odeća preuzeta je sa Bošove slike „Bludni sin“. Prevod naslova ove slike već je zašao u sferu njene interpretacije jer bi bliže originalu bilo „hodočasnici“ ili „putnik“. Slika prikazuje običnu, grešnu individuu. To što se nalazi

u kružnom ramu treba alegorijski da bude viđeno kao prikaz hodočašća života. Ova skitnica svakako se može tumačiti kao Bludni sin, koji sa teškoćom prolazi kroz život zato što je u svojoj raskalašnosti postao siromašan (Silver, 2001: 634, f. 31 i 32). Paralele sa protagonistom *Four Last Things* vrlo su očigledne. U finalnoj verziji igre njegova glava zamenjena je glavom Matijasa Muliša sa portreta Jakoba van Utrehta (v. Slika 6). Ova činjenica iskorisćena je u samoj igri. Jedan od zadataka koji igrač mora da obavi jeste da odgovori na zagonetku: „Ja sam onaj koji ti je dao život, ali nisam ti otac, niti njegova žena. Moje moći su velike, ali nisu božanske: stvorio sam ti glavu ali ne i telo. Ko sam ja?“¹² Odgovor je, svakako, Jakob van Utrecht, čime igra otvoreno ukazuje na medijum od kog je nastala. Igrač ne mora unapred da zna za Jakoba van Utrehta, jer će ga igra nakon zagonetke odvesti u galerijski prostor u kom je, između ostalih, izložena i ova slika, u grupaciji slika u donjem levom uglu (v. Slika 7). Sve ostale slike koje su do sada pomenute takođe se nalaze u galerijskom prostoru, pa i sama slika iz koje je sačinjen ovaj prostor (v. Slika 8). U pitanju je slika Davida Tenirsa Mlađeg, „Nadvojvoda Leopold Vilhelm u svojoj Slikarskoj galeriji u Briselu“. Ekfraza se ovde usložnjava jer je sama Tenirsova barokna slika remedijacija raznih slika drugih umetnika.¹³

Zamenom slika prikazanih u „Slikarskoj galeriji“ Ričardson ulazi u meta-ekfrastičko predstavljanje. To na zanimljiv način čini u još dva momenta unutar igre. U oba slučaja protagonista traži od slepog slikara da mu naslika sliku. Jedna je prikaz devojke preuzete sa slike Franciska Goje, „Obučena Maja“ (v. Slika 9). Nakon što opiše slepom slikaru kako žena izgleda, slikar stvara lošiju kopiju Gojine slike, a protagonista je zatim zamenjuje sa originalom koji se nalazi u „Slikarskoj galeriji“. Tako se isti estetski objekt pojavljuje trojako: kao lik (implicitno, iz perspektive protagoniste: kao živi model koji je poslužio za izradu originala), kao originalna Gojina slika i kao loša kopija Gojine slike (koja je u igri napravljena pomoću iste slike). Međutim, kroz verbalni opis izgleda žene koji sam igrač mora da ponudi slikaru, birajući pravi sa liste mogućih odgovora, ovaj estetski objekt javlja se i četvrti put kao klasična verbalna reprezentacija vizuelne reprezentacije, ali i peti put, kada protagonista poklanja Gojinu sliku pesniku koji na osnovu nje sastavlja pesmu. Time je i najtradicionalniji oblik ekfrazе – ekfrastička pesma – implicitno uključen u igru, iako njen tekst ni u jednom momentu nije zaista dat.

Po sličnom principu odvija se i poslednji ekfrastički susret koji ćemo istaći u ovoj igri. Kako bi počinio greh ponosa, protagonista mora da iskleše

12 I am the one who gave you life, but not your father and not his wife. My powers are great, but are not godly: I made your head but not your body. Who am I?“ (prev. T. R.)

13 Detaljnija analiza ove slike prevazilazi temu našeg rada, ali je moguće informisati se o njoj u: Andrea Keppers, „Invention and the Court Copyist: David Teniers the Younger and Gallery Paintings“, *Athanor* XXIII, 2005, pp. 51-57.

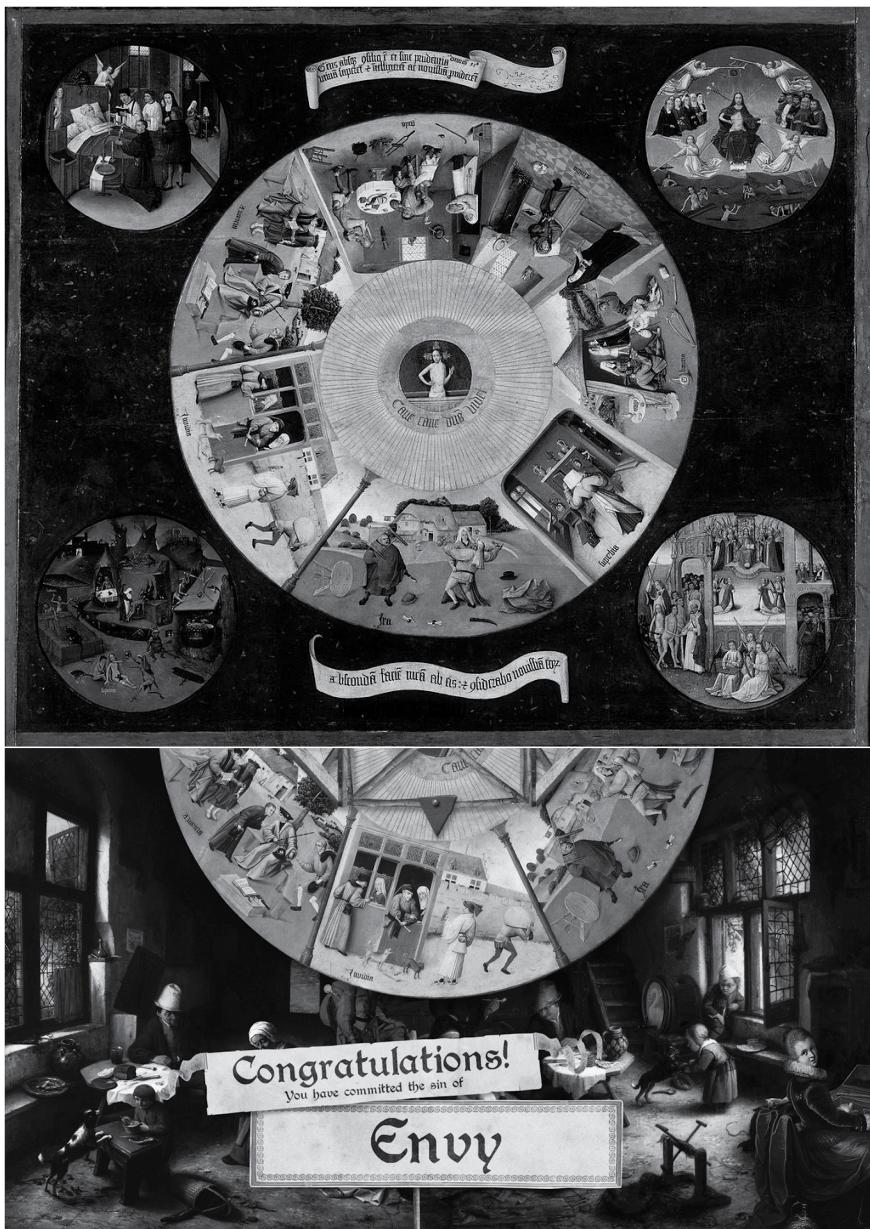
sopstvenu figuru na gradskom trgu. Da bi to učinio, potreban mu je sopstveni portret kao model za statuu. Slepom slikaru igrač ponovo treba da dâ tačan verbalni opis lika kako bi dobio veran portret, korišćenjem kog će kasnije nastati pomenuta statua. Rezultat se vidi na Slici 10. U kadru se u tom trenutku nalazi trojaki produkt ekfaze: prvo, to je sam protagonista, nastao kolažnim spajanjem Bošovog „Bludnog sina“ i Van Utrehtovog „Matijasa Muliša“ (uz izmenu boja odeće i frizure), zatim je to njegov slikovni portret izrađen na osnovu verbalnog autoportreta i, napisetku, njegov skulpturalni autoportret. Ako uzmem u obzir to da su i same slike iz kojih je protagonist nastao prikazane u „Slikovnoj galeriji“ igre, možemo reći da je isti vizuelni materijal poprimio pet različitih ekfrastičkih obličja, iz kojih izvire bar pet različitih značenja. Ovakvim predstavljanjem umetnički vizuelni proto-medijum u medijumu Ričardsonove video-igre više se nego jasno ističe, te možemo tvrditi da je ona otvoreno ekfrastička.

Zaključak

Analizom ekfaze u igri *Four Last Things* želeli smo da pokažemo na koji način teorijski i kritički uvidi o ekfazi mogu pomoći u analizi konkretnе video-igre. Ekfrastički prilazeći Ričardsonovoј igri težili smo tome da otvorimo vrata ka sličnim hermeneutičkim putanjama kojima se može poći i u analizi video-igara.

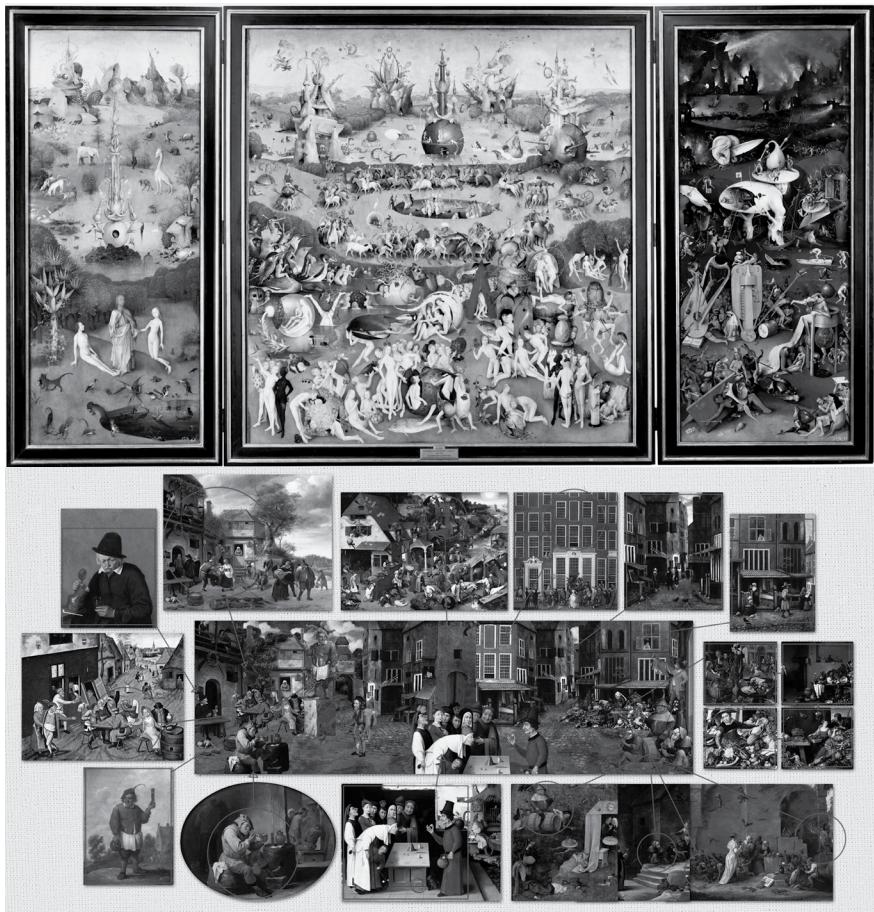
S druge strane, proširujući dejstvo ekfaze na video-igre, nastojali smo da pokažemo potentnost koncepta ekfaze, te da ukažemo na njegovu opštěhumanističku i estetsku vrednost, pridruživši se onima koji su načinili korak ka izvođenju ekfaze iz strogo književnonaučnog konteksta.

Napisetku, cilj ovog rada nalazi se i u tome da se preispita potreba za stvaranjem nove terminologije za rastući broj novih medija. Umesto toga bilo bi poželjno da postojećem pojmovnom aparatu dozvolimo da se razvija ukorak sa vremenom u kom živimo, a koje je nedvosmisleno određeno novim tehnologijama. Ipak, sve što nastaje to čini u granicama koje je zadao opštelijudski duh, te može biti objašnjeno i konceptima koji su korišćeni u najranijem dobu ljudske misli ako se ti koncepti izvedu iz rigidnih teorijskih okvira koji su im nametnuti, i kada im nove umetničke prakse udahnu drugi život.



Slika 1 Hijeronimus Boš, „Sedam smrtnih grehova i četiri poslednje stvari”, ulje na drvenoj ploči, oko 1500. godine, Muzej Prado, Madrid, Španija.

Slika 2 Scena iz *Four Last Things*. Slika je preuzeta sa zvaničnog sajta video-igara Džoa Ričardsona.



Slika 3 Hijeronimus Boš, „Vrt uživanja“, ulje na drvenoj ploči, između 1490. i 1510. godine, Muzej Prado, Madrid, Španija.

Slika 4 Ilustracija građenja scene u *Last Things*. Preuzeto sa Kickstarter kampanje igre.



Slika 5 Jakob van Utrecht,
„Portret Matijasa
Muliša”, ulje na
drvenoj ploči, 1522,
Muzej Libek, Libek,
Holandija.



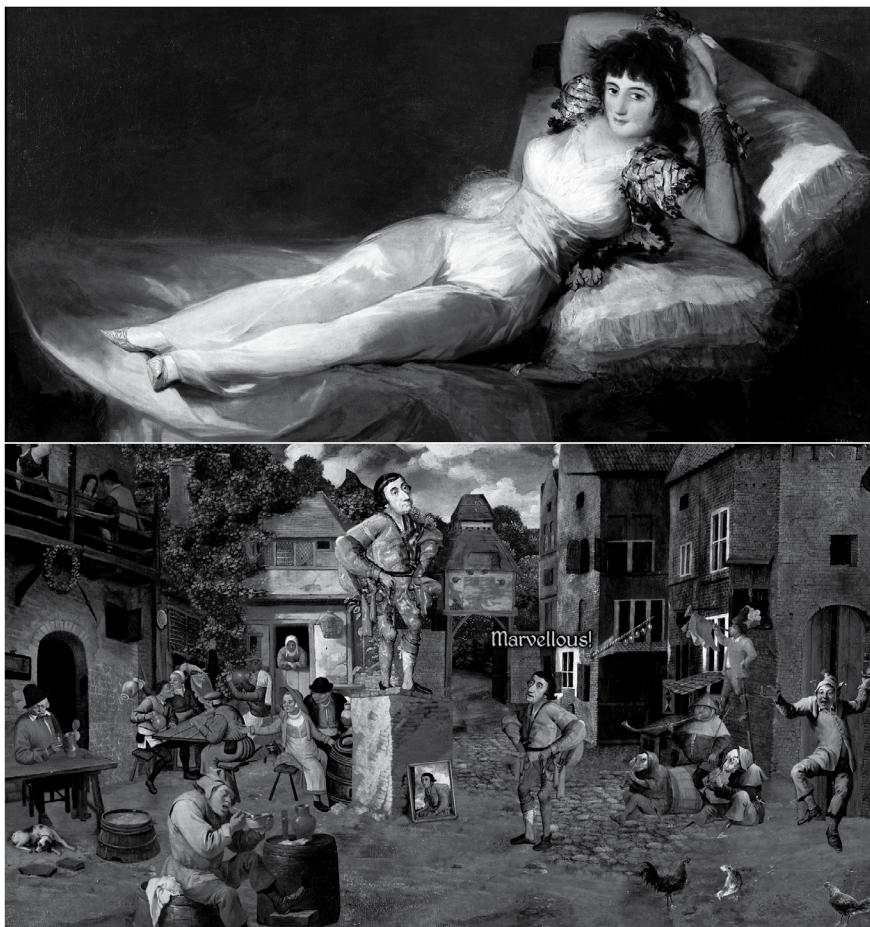
Slika 6 Ilustracija građenja ranije verzije protagonisti u *Four Last Things*. Prva slika levo isečak je sa slike Hijeronimusa Boša, „Bludni sin”, ulje na drvenoj ploči, oko 1500. godine, Muzej Boimans van Beningen, Rotterdam, Holandija. Preuzeto sa Kickstarter kampanje igre.



A Painting of Such Beauty and Complexity You Can't Begin to Describe it.



- Slika 7 David Tenirs Mlađi, „Nadvojvoda Leopold Vilhelm u svojoj Slikarskoj galeriji u Briselu“, ulje na platnu, između 1650. i 1652. godine, Muzej Prado, Madrid, Španija.
Slika 8 Scena iz *Four Last Things*. Slika je preuzeta sa zvaničnog sajta video-igara Džoa Ričardsona.



Slika 9 Francisko Goja, „Obučena Maja“, ulje na platnu, između 1800. i 1805. godine, Muzej Prado, Madrid, Španija.

Slika 10 Scena iz *Four Last Things*. Slika je preuzeta sa zvaničnog sajta video-igara Džoa Ričardsona.

Literatura

- Aftonije (1997). *Проучујући драмата* retora Aftonije. Novi Sad: Matica srpska; Beograd: Srpska akademija nauka i umetnosti.
- Bahtin, M. (1978). *Stvaralaštvo Fransoa Rablea i narodna kultura srednjeg veka i renesanse*. Beograd: Nolit.
- Bloom, H. (1997). *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. Oxford: Oxford University Press.
- Bolter, J. D. (1996). Ekphrasis, Virtual Reality and the Future of Writing. In: Nunberg G. (ed.) *The Future of the Book*. Los Angeles: University of California Press, pp. 253-272.
- Bolter, J. D. and R. Grusin, (2000). *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Brosch R. (2018). Ekphrasis in the Digital Age: Responses to Image. *Poetics Today* 39 (2): 225-243.
- Bruhn, S. (2000). *Musical Ekphrasis: Composers Responding to Poetry and Painting*. Hillsdale, NY: Pendragon Press.
- Clüver, C. (2017). A New Look at an Old Topic: Ekphrasis Revisited. *Todas as Letras Revista de Língua e Literatura* 19 (1): 30-44.
- Cunningham, V. (2007). Why Ekphrasis? *Classical Philology*, 102 (1): 57-71.
- Gibson, W. S. (1973). Hieronymus Bosch and the Mirror of Man: The Authorship and Iconography of the "Tabletop of the Seven Deadly Sins". *Oud Holland* 87 (4): 205-226.
- Heffernan, J. A. W. (1993). *Museum of Words – the Poetics of Ekphrasis from Homer to Ashbery*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Ingarden, R. (1975). Slika. U: Damnjanović M. (prir.). *Fenomenologija*. Beograd: Nolit, str. 188-232.
- Janson H. V. i Janson E. F. (1997). *Istorija umetnosti*. Varaždin: Staneš.
- Кајзер, В. (2004). *Гротеска у сликарству и песништву*. Нови Сад: Светови.
- Kennedy, D. (2016). *The Ekphrastic Encounter in Contemporary British Poetry and Elsewhere*. New York: Routledge.
- Keppers, A. (2005). Invention and the Court Copyist: David Teniers the Younger and Gallery Paintings. *Athanor* XXIII: 51-57.
- Lindhé C. (2013). "A Visual Sense is Born in the Fingertips": Towards a Digital Ekphrasis. *Digital Humanities Quarterly* 7 (1) <<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000161/000161.html>> 27.10.2021.
- Sager Eidt, L. M. (2008). *Writing and Filming the Painting*. Amsterdam, New York: Rodopi.
- Scholz, B. F. (1998). 'Sub Oculos Subiectio': Quintilian on Ekphrasis and Enargeia". In: Robillard V. and E. Jongeneel (eds.). *Pictures into Words: Theoretical and Descriptive Approaches to Ekphrasis*. Amsterdam: VU University Press, pp. 73-99.
- Silver, G. (2001). God in the Details: Bosch and Judgment(s). *The Art Bulletin* 83 (4): 626-650.
- Smith, G. (2021). Death Of The Reprobate will complete a point and click triptych. *Rock, Paper, Shotgun*. <<https://www.rockpapershotgun.com/death-of-the-reprobate-will-complete-a-point-and-click-triptych/>> 21.9.2021.
- Steve C. (2020). The Procession to Calvary Review. *The Sixth Axis*. <<https://thesixthaxis.com/2020/05/08/the-procession-to-calvary-review/>> 8.5.2020.



**Od urbane utopije
do distopije: poetika
prostora citadele u
naučnofantastičnoj
trilogiji video-igara
*Mass Effect***

From Urban Utopia to a
Dystopia: Poetics of the
Space of Citadel From
Science Fiction Video Game
Trilogy *Mass Effect*

Nastasja Đ. Pisarev

Filozofski fakultet
Univerzitet u Novom Sadu
Starbuck.277@gmail.com

UDC 795:004.42

Apstrakt

Cilj rada je da prikaže različite aspekte poetike prostora grada – svemirske stanice Citadele u naučnofantastičnoj trilogiji video-igre *Mass Effect* studija BioWare. Citadela, kao centar galaktičke civilizacije, pokazuje kombinovane aspekte lotmanovskog „večnog grada“, ali, paradoksalno, i njegovog „grada na ivici“: od idealizovane slike utopijskog, kosmopolitskog grada budućnosti kako je prikazan u prvoj igri, preko oštećenog i ogradijenog metropolisa u drugoj (u kojoj se praznine koje se otvaraju u značenju urbane utopije poklapaju sa bukvalnim, fizičkim prazninama i oštećenjima), do košmarnog grada koji se dezintegriše u trećem delu. Osim ovoga, pažnja će biti usmerena i na intimne prostore koji su okrenuti ličnom odnosu prema gradu kroz interakcije i uticaje koji zavise od samog igrača (naročito u interakcijama sa drugim likovima). Uz to, biće ispitani i različiti aspekti zajedničkog, opšteg prostora grada – implicirana preterana birokratija utopijskog megalopisa, skriveni prostori urbanog pejzaža (pogotovo oni vezani za njegov tamni odraz – gradsko podzemlje koje je često i bukvalno ispod površina ulica), kao i posebnu poetizaciju celokupnog javnog prostora grada (senzifikacija prostora svetlošću), s obzirom da je Citadela u početku predstavljena kao utopija i slika sanjane, idealne stvarnosti i, čak, obećane zemlje.

Ključne reči: *Mass Effect*, poetika prostora, poetika grada, video-igre, megalopolis, čitanje grada.

Abstract

The aim of this paper is to show the different aspects of space poetics in the representation of the city/space station Citadel in BioWare's science fiction video game trilogy *Mass Effect*. The Citadel, being the hub of galactic civilisation, shows combined aspects of Lotman's "eternal city", but also, paradoxically, of his "city on the edge": from the idealised image of the utopian cosmopolitan futuristic city in the first game to a damaged and walled city in the second (in which the empty spaces that represent urban utopia open up and coincide with the literal, physical emptiness and damages), and finally, a nightmarish disintegrating city as seen in the third instalment. The paper also aims to draw attention to the intimate spaces relative to personal connections towards the city, especially those dependent on the player's actions and/or made through interactions with other characters. Different aspects of communal city space are also among the points of interest in this work: the implied excessive bureaucracy of the utopian megalopolis, the hidden spaces of the cityscape (especially its underbelly—the urban underground, which is often literally under the street surface), and the distinct glorification of the whole public space of the city, depicted at the beginning as a utopia, an ideal reality, or even a "promised land" (visually often hinted through the medium of light).

Keywords: *Mass Effect*, poetics of space, urban poetics, video games, megalopolis, reading of the city

Uvodna razmatranja: poetika prostora u video-igrama

U ovom radu bavićemo se tumačenjem načina na koji je prikazan prostor megalopolisa svemirske stanice Citadele (*Citadel*), u naučnofantastičnoj trilogiji video-igara *Mass Effect* studija BioWare.

Kada u svom radu *Semiotika filma i problemi filmske estetike* Jurij Lotman (Юрий Михайлович Лотман) govori o filmu kao umetničkom medijumu on primećuje da nas samo „naša naviknutost na film primorava da ne primećujemo kako se transformiše poznati vidljivi svet, zbog toga što se sva njegova neizmerna bezgraničnost smešta u pljosnatu pravouglu površinu ekrana“ (Lotman, 1976: 28). Kasnije dodaje da „prilikom pretvaranja bezgraničnog prostora u kadar, slike postaju znaci“ (ibid., 30). Taj artificijelni okvir u kojim je ovičen ceo (implicirani) univerzum postoji i u video-igrama, ali jedna od razlika u ovom slučaju je u tome što u njima (ili bar igrama ovog tipa) postoji aspekt slobodnog izbora u kom igrač sam preuzima kontrolu nad „kamerom“, odnosno ima mogućnost da sam bira kuda mu pada pogled, odnosno šta prikazuje taj okvir koji obrubljuje iluziju sveta.¹ Ovo pomalo otežava proces „figuralizacije“, stvarajući privid veće „realnosti“.² Dakle, s jedne strane gubljenje umetničke direkcije može da dovede do čiste banalne emulacije stvarnosti, smanjujući ili poništavajući bilo kakav umetnički efekat (što je svakako slučaj sa velikim brojem popularnih video-igara), ali s druge strane, uklopljen sa jasnom umetničkom direkcijom (odnosno dobrim scenarijem, muzikom, režijom, likovnošću...), može da u igraču izazove i te kako upečatljiv efekat koji bi se svakako mogao porebiti sa onim koji ostaje iza bilo kog ozbiljnog umetničkog dela. Taj faktor „fingirane stvarnosti“, paradoksalno, može da postane moćno umetničko sredstvo, što primećuje i Lotman, i mada govori o filmu, njegova opaska možda je još primenljivija na video-igre u kojima publika doslovno učestvuje:

- 1 U konkretnom slučaju *Mass Effecta*, izvan filmskih sekvenci igre (*cutscenes*), u kojima je uglavnom jedino moguće kontrolisati ono što avatar govori, igrač ne kontroliše samo kuda je uperena „kamera“, već i kojim redom i kako se odigravaju određeni događaji u igri, čak i potpuno preskačući one koji nisu obavezni deo priče.
- 2 Jasno je da je ceo svet video-igre modeliran i veštački, ali to bi se moglo reći i za scenografiju filma koja je obično manje ili više konstruisana. Činjenica da izbor onoga što će se naći u okviru kamere nije uvek motivisan estetikom (kao u slučaju filma), koja prizor prevodi u znak, već obično pragmatikom igrača, stvara malo drugačiji odnos prema kadru koji često više liči na sirove isečke stvarnosti nekog dokumentarca, nego na scene iz filma.

Neosporno je da film izaziva u gledaocu takvo osećanje realnosti koje je potpuno nedostupno svim drugim umetnostima i može da se upoređuje jedino sa preživljavanjima koje izazivaju neposredni životni utisci (ibid., 72).

Ekvilibrstika između slobode koja je data igraču da formira narativ „svoje“ igre i „svog“ junaka, i s druge strane jasne režije filmskih sekvenci igre, hipertekstualnosti i višeslojnosti koju igri *Mass Effect* dodaje ogromna količina tekstova koje je moguće pročitati u samoj igri (dnevnika, udžbenika, knjiga, lične prepiske), stvara amalgam toliko različitih mogućih varijacija tumačenja da je potrebno definisati kakvo „čitanje“ ove naučnofantastične igre biramo u ovom radu. Dakle, ovde ćemo prvenstveno posmatrati kako se formira narativ iz perspektive Komandanta Šeparda, koji je glavni lik igre, ali i avatar kog kontroliše igrač.³ Način na koji se poetika (i ukupna slika) prostora Citadele formira u igri, povezan je i s načinom na koji je put mapiran za glavnog lika, odnosno bitan je i red kojim su osvetljavani i otkrivani njeni prostori, u skladu sa napredovanjem narativa (nekad je ovo prepušteno volji igrača, nekad postoji konsekutivnost koja se ne može izmeniti). Ovaj rad oslanja se na vizuru igrača Šeparda, koji je birao da uradi sve misije koje su ponuđene, da bude u što bližim prijateljskim odnosima sa svim članovima svoje posade u sve tri igre, kao i da prati i romantični podzaplet igre.

Mass Effect 1: Grad svetlosti – Srušeni san o utopiji

Citadela je ogromna svemirska stanica koja je simbolički u samom centru „prosvetljene“ civilizacije i na kojoj se nalazi Savet u kom se donose najvažnije političke odluke na nivou galaksije⁴. Prva lokacija na Citadeli koja se otvara za Šeparda je Prezidijum (*Presidium*), sam centar stanice na kom se, između ostalog, nalazi Savet, glavno političko telovelikogsa-veza različitih civilizacija, ali i ambasade drugih svetova koje potпадaju pod njen uticaj i ako nemaju aktivno mesto u Savetu. Prostor Citadele, odnosno Prezidijuma, kada ga prvi put vidimo, prikazan je kao utopijski, i savršeno uređen – lepo obučeni šetači spokojno lutaju sterilno čistom promenadom, okruženom negovanim biljkama. Kroz sam centar šetališta protiče dugi kanal čiste vode nad kojim se ogleda simulacija vedrog neba,

3 Igrač može da bira da li će Šepard biti muško ili žensko, kako će izgledati, i kakve će odnose imati sa ljudima u svojoj okolini, ali mada može da preskoči neke misije, nema toliko izbora da, recimo, ignoriše ceo glavni zaplet igre. Ovo inače nije nemoguće u drugim igrama *role playing* žanra (RPG), u koje *Mass Effect* spada.

4 Ne potpadaju sve planete, ni vanzemaljske kulture pod potpuni uticaj Saveta, ili njegovu jurisdikciju. Međutim, u pitanju je najmoćnije političko telo u poznatom svemiru sveta igre *Mass Effect*, i većina civilizacija koje se pojavljuju u igri (uključujući i ljudsku), manje ili više, posredno potpadaju pod uticaj njegove politike.

dok sve potrebne informacije umirujućim glasom daju hologrami „Avine“, doprinoseći utisku da se o onome ko tu boravi brine sam grad, u kom je nemoguće izgubiti se, ili se naći u nevolji.

Utisku bezbednosti doprinosi i sama otvorenost i osvetljenost prostora – ne samo da na Prezidijumu nema mračnih uglova (sve je potpuno osvetljeno, pa dakle i transparentno), već gotovo da nema ni zidova ili zaključanih vrata; diplomatske kancelarije, poslovni prostori i banke uglavnom su potpuno ili delimično otvoreni, gledajući na spokojni i tihi korzo. Citadela isprva deluje kao prostor apsolutno racionalno uređen, poput idealnog vrta⁵ – temperatura je uvek savršena, svetlost pažljivo kontrolisana, sve je čisto, savršeno uređeno, bezbedno i osmišljeno. Uz to, čuvari (*keepers*), groteskna bića nepoznatog porekla koja održavaju stanicu, još više doprinose utopijskom utisku; Prezidijum je simulakrum raja u kom čovek ne mora ništa da radi, a svi sistemi se sami održavaju. Ovakva Citadela (a naročito Prezidijum sa svojom palatom Saveta), nije heterogena, ni hao-tična, ni ludistička, ona je čista, monolitna, homogena, a takva mora biti jer je centar snažne normativne kulturne sfere koja stremi da svoj uticaj širi preko ponora svemira – ona je centar prekogalaktičke semiosfere.⁶ Takav topološki prostor je – kako Farago čita Lotmana – „integrativna, strukturišuća celina koja, kao mehanizam filtriranja slučajnosti, raspolaže snagom standardizacije, ujednačavanja, normiranja“ (Farago, 2007: 17).

Citadelu je prvo otkrila rasa Asari, neposredno pošto su tehnološki razvili način da koriste međuzvezdane kapije koje su (kao i sama svemirska stanica), ostali kao relikti zaboravljenе civilizacije. Hologrami vodiči na stanicu izgledaju kao Asariji, i oni su rasa koja je na Citadeli najviše domaća. Treba napomenuti i da su oni sa imagološkog aspekta prikazani kao najprosvetljenija i najcivilizovanija među svim rasama.

Dakle, kao politički, tehnološki i kulturni centar, ovo je grad koji se nalazi u centru sveta. U *Semiosferi* Jurij Lotman govori o dva osnovna tipa grada i mehanizma mitotvorstva koje se za njih vezuju. Koncentričan grad „u semiotičkom prostoru po pravilu je povezan s predstavom grada na brdu (ili na brdima). Takav grad pojavljuje se kao posrednik između zemlje i neba [...], on ima početak ali nema kraj – to je ‘večni grad’, *Roma aeterna*. Ekscentrični grad smešten je ‘na kraju’ kulturnog prostora: na obali mora, na ušću reke [...]. To je grad stvoren uprkos prirodi [...]. Oko imena tog grada koncentrisaće se eshatološki mitovi, predskazanja propasti, ideja

5 Vrt je u ovom smislu idealno uređena priroda, lišena opasnosti, ali i dalje lepa. Po Fraju (Northrop Frye): „Oblik što ga ljudski rod nameće (...) biljnom svijetu jest oblik vrta, majura, gala ili parka.“ (Frye, 1979: 162).

6 Oslanjajući se na Lotmana, semiosferu ovde tumačimo kao globalnu komunikacionu sferu koja je zatvorena u sebe, odnosno u pitanju je globalni značenjski sistem jednog kulturnog prostora.

prokletstva i trijumfa stihije bića neodvojiva od tog ciklusa gradske mitologije. [...] slična kob, [...] čeka Konstantinopolj (koji uporno izvršava ulogu 'nevečnog rima)" (Lotman, 2004: 297-298).

Jezik svetlosti izuzetno je važan kada je u pitanju čitanje prostora Citadele, kao što je važan i sam način na koji je prostor modeliran i osmišljen. Svetlost ima centralno mesto u kodiranju prostora Citadele u sva tri dela igre.

Utopijska slika Citadele stvara se i senzifikacijom prostora svetlošću, bili to jasno osvetljeni dnevni prostori Prezidijuma, ili raskošni urbani noćni pejzaži drugih delova stanice. Iako na stanici postoji dnevni i (dosta kraći) noćni ciklus koji se teoretski ogledaju u različitom osvetljenju, Prezidijum uvek vidimo „po danu“, kao što je ostatak stanice u prvoj igri uglavnom uvek prikazan kao noćni. Jedna od prvih lokacija koju Šepard može da poseti posle Prezidijuma je vidikovac odakle se, sa visine, prizor grada preobražava u čudesnu mapu bezbrojnih treperavih svetala. Slične su i brojne neonske reklame koje dominiraju drugim kvartovima Citadele, i kako Alvarez komentariše sličnim povodom, jasno je da su to prostori zamišljeni da budu viđeni u mraku jer ih „svetlost određuje“ te „pripadaju penušavom, spiralnom slavljeničkom svetu maště“ (Alvarez, 1997: 29). Specifičnoj poetici prostora koji je u ovom trenutku osmišljen da zadivi, doprinose i reakcije ostalih likova – dok Šepard po prvi put posmatra svetlucavi noćni horizont stanice, prvi put se u igri pojavljuje i naznaka romanse. Dok stoje uz ogradu vidikovca, u zavisnosti da li je Šepard muško ili žensko, Kejdan Alenko (Kaidan Alenko) ili Ešli Vilijams (Ashley Williams) pokazuju diskretni nagoveštaj da ih Šepard privlači. Ova vrsta interakcije svakako je tu da produbi poetiku prostora Citadele, povezujući njenu estetiku sa prijatnom interakcijom, intimizujući prostor kroz delikatne ljudske odnose.⁷

Ipak, nije potrebno provesti previše sati u prvoj igri da bi pukotine počele da se pokazuju u „savršenom“ prostoru Citadele. U radu *Rolan Barthes and the Secret Histories of Landscape* Džejms Dankan i Nensi Dankan (James S. Duncan, Nancy Duncan) skreću pažnju na Bartovu (Roland Barthes) analizu mitologije putopisnih vodiča koji, zapravo, konstruišu veštačku sliku o mestima kroz koja se prolazi:

Bart primećuje da putopisni vodiči funkcionišu kao 'sredstva oslepljivanja' koja fokusiraju putnikovu pažnju na ograničeni domet elemenata pejzaža, „nadvladavajući“ ga, ili „ma-

⁷ Da ova vrsta pokušaja veštačke konstrukcije lične, intimne mitologije nije slučajna, potvrđujuće i zanimljiva interakcija sa Alenkonom, u samoj svemirskoj luci. Ako je Šepard žensko, Alenko će kontemplirati povodom lepote zvezdanog neba, što ne čini uopšte ako je Šepard muško (muška homoseksualna veza nije moguća u prvoj igri).

skirajući“ „prave“ prizore ljudskog života, dok istovremeno stvaraju iluziju kulturne stabilnosti i kontinuiteta (Duncan & Duncan, 1992: 20).

Na sličan način, i to sasvim tendenciozno, kroz hologramsku Avinu koja je sveprisutni vodič u gradu, Asariji stvaraju narativ koji kulturološki oblikuje urbani pejzaž po njihovoj volji, pretvarajući je u privid idealno uređenog grada kojim vladaju mudri domaćini. Ali samo malo duži razgovor sa Avinom, brzo otkriva floskule koje opasno evociraju kolonijalni diskurs – na pitanje Šeparda zašto „niže vrste“ (pod kojima Avina podrazumeva manje uticajne civilizacije) nemaju mesto u intergalaktičkom. „zajedničkom“ Savetu, sledi odgovor da nije fer nametati tako strašno breme od onih koji nisu sposobni da ga nose.⁸ Igrač u ovom trenutku može da odabere da Šepard skrene pažnju na aroganciju takve tvrdnje, na šta Avina odgovara krajnje kafkijanski: „Izvinjavam se ako vas je moja ličnost uvredila. Molim vas uputite sve formalne primedbe u pisanim oblicima Citadelinom odboru za turiste i posetioce.“

Ovaj teskobni diskurs neprobojne administracije ispostavlja se pre kao pravilo nego izuzetak. Prostor Citadele zapravo je daleko od zaista otvorenog, i ona u nekim aspektima gotovo da podseća na zamak Franca Kafke (Franz Kafka). U centru Citadele nalazi se nedostupni, gluvi zabran. Ne samo da običan čovek ne može fizički da kroči u unutrašnjost Saveta u kom se odlučuje njegova sudbina (Avina detaljno i usrdno monologizira o komplikovanim administrativnim kanalima preko kojih „običan“ čovek može da se obrati Savetu, ali nikako lično), nego čitave civilizacije ne mogu da uđu u članstvu Savetu vekovima (ovde je dobar primer pusta ambasada rasa Volusa i Elkora, u kojoj se ništa ne dešava, sa izuzetkom dva zaludna i dokona ambasadora, koji evociraju Vladimira i Estragona iz Beketovog /Samuel Beckett/ komada Čekajući Godoa). U centru sveta nalazi se, dakle, apsolutno nedodirljivo središte i pusti i statični trgovci, a ne agora puna života koja je otvorena za svoje građane. U srcu Citadele ne postoji nikakav pravi dijalog (ovo je podvučeno i time što je troje glavnih političara Saveta potpuno gluvo na gotovo sve što im Šepard govori u većem delu trilogije).

Sama (za većinu nedostupna) zgrada Saveta u centru Prezidijuma je gotovo pusta, a njen unutrašnji prostor je toliko lišen svetlosti da se čini da se u njemu podižu zidovi od mraka. Prostor u Savetu, srcu Citadele, takođe je mračan da je neprobojan. U tom smislu, Citadela zadržava nešto od suštinske stranosti grada „drugog“, na sličan strukturalno simbolički

8 Ovo je svakako i aluzija na „breme belog čoveka“, koncept koji je postao popularan u kolonijalnom diskursu pošto je Kipling (Rudyard Kipling) objavio istoimenu pesmu 1899. godine, u kojoj se zalagao da Sjedinjene Američke Države preuzmu kontrolu nad Filipinima.

način kojim je Bart opisivao (i mistifikovao) Tokio. Centar Citadele, koja je i centar intergalaktičke kosmopolitske civilizacije, (nasuprot očekivanjima zapadnjačke metafizike) zapravo je prazan:

Čitav grad se okreće oko jednog mesta koje je u isto vreme zabranjeno i nezanimljivo, okreće se oko obitavališta maskiranog zelenilom, nedostupnog [...] (Barthes, 1989: 46).

Na dubljem, psihološkom, odnosno ontološkom nivou, stranost i implikirana opasnost koja dolazi od nepoznatog je još dublja, jer ako je kulturno središte Citadele u društvenom i u prenesenom smislu zatvoreno i tamno, njeno fizičko središte je u najbukvalnijem mogućem smislu zatvoreno i nedostupno. Unutrašnjost stanice koja pokreće glavne sisteme takođe je apsolutno nedostupna, što samo još više podvlači činjenicu da je slika apsolutnog reda i racionalne uređenosti prostora (u kom bi trebalo da se ogleda racionalno uređeno društvo) u stvari samo privid, a da kontrola ne postoji zaista. Citadela je grad nad ponorom, ona se ne nalazi u zaštićenom centru civilizacije, već na njenom rubu. Posebno zlokobnu atmosferu stvara činjenica da o svemirskoj stranici zapravo upravljaju bića za koja niko ne zna šta su, koja su toliko drugačija da je sa njima bilo kakva komunikacija apsolutno nemoguća.

Onaj trenutak kada se ti unutrašnji prostori otvore, Citadela će se pretvoriti u prostor smrti, i u zamku, u finalu treće igre. Uvod u takvu mračnu poetiku prostora imamo već u raspletu prve igre, kada su nam otvoreni alternativni prostori prilikom prvog napada na stanicu, i kada se okolina preobražava u prostorno polje koje svakom svojom tačkom priziva svest o smrti.⁹ Citadela je i sama zamka – jer se na njoj nalazi tajno ugrađen sistem svojevrsne autodestrukcije. Pod napadom Suverena, jednog od Žetelaca, nadmoćne rasekoja će započeti rat za brisanje celokupnog intelligentnog organskog života, prostor Citadele (čiji su oni tvorci) dekonstruiše se i izokreće, i Šepard se kreće nad strmoglavim ambisima, preko prostora iskrivljenog pod čudnim uglovima, dubokim procepima i preprekama, kroz košmar mraka i projektila koji najavljuje užas lavkraftijanske tame koja će se potpuno aktualizovati tek u trećem delu, kroz konačnu dekonstrukciju Citadele koja će se naći u centru sveta koji se urušava.

9 Kada u svom tekstu „Reading the Texts of Niagara Falls“ Patrik Mekgrivi (Patrick McGreevy) piše o Nijagarinim vodopadima, on markira njihove fizičke oblike („pad, ambis, magla koja se podiže i duga“) kao ono što priziva svest o smrti, prizivajući asocijacije na onaj drugi svet. Za vodopade piše da je to „mesto koje čini da ljudi postanu svesni svoje smrtnosti“ (prema McGreevy, 1992: 51).

ME2: Ograđeni grad

Druga igra nastavlja dekonstrukciju slike Citadele kao idealnog grada, i to čini na više različitih nivoa. Zlokobniji i mračniji aspekti grada ovde postaju sve upadljiviji. Posle napada Žetelaca iz prethodnog dela igre, Citadela je i dalje oštećena do te mere da su neki njeni delovi sasvim nedostupni. Ne samo da je razaranje ostavilo dubok trag na svaki njen deo (građani koji komentarišu napad, delovi grada koji su i dalje odsečeni), već u isto vreme, dok se grad obnavlja, deluje kao da bi se slična katastrofa mogla lako ponoviti. Osećaj bezbrižnosti večnog, neuništivog grada više ne postoji, što je kodirano i kroz jezik svetlosti i organizacije prostora – Citadela je sad uglavnom prikazana u polutami, obasjana upadljivo veštačkim osvetljenjem (nasuprot iluzije prozračnog neba koja dominira prvim delom), pregrađena i ograđena, sa sigurnosnim kontrolama koje presecaju grad na različitim tačkama.

Simbolično i simptomatično je i to što Separd koji predstavlja oči igrača ne može više ni na koji način da fizički da ukorači u idealni i uređeni prostor Prezidijuma (koji jedini i dalje deluje netaknut katastrofom iz prošlog dela). U ovom trenutku narativa Separd više ne odgovara direktno Savetu, već se nalazi sa s druge strane opšteprihvaćenog galaktičkog zakona, pa mu i samo srce Citadele postaje nedostupno. Ovo je još više potvrđeno u činjenici da igrač može da stupi u prostor Zemaljske ambasade na Prezidijumu, i da odatle posmatra šetalište i zgrade, ali da nisku ogradi terase ne može nikad fizički preći. Uместо u sterilnim, savršenim prostorima koje prekidaju samo ostrva negovanog zelenila, sada se pred igračem sve više otkrivaju mračni međuprostori grada (npr. hodnici za održavanje kuda se Separd kreće da bi sprečio naručeno ubistvo političara), ili njegovo neuglađeno lice (policajci koji diskriminisu određene rase). U razgovoru sa kapetanom Bejljem, šefom „Si-Seka“, odnosno policije Citadele, još više se otkriva korumpiranost sistema (policija prima donacije od sitnijih kriminalaca), ali i to koliko su pojedinci na Citadeli i te kako obespravljeni i nezaštićeni. Tako postoji čak i izraz za napuštenu decu koja odrastaju u uskim tunelima za održavanje („pacovi iz cevi“), i koja često ne uspeju ni da odrastu, umirući negde u nepristupačnim dubinama stanice. Čak i Avinin diskurs postaje fiksiran na „slomljeni grad“, odnosno na tragove oštećenja, a vesti koje se čuju sa razglosa su uglavnom negativne (nasuprot planeti Iljuma, recimo, gde se sa razglosa čuju šaljive reklame).

ME3: Grad koji se dezintegriše, intimni prostori grada

U trećem delu igre, kada Citadela postaje tragični grad na ivici, mesto koje se nalazi na rubu propasti, njen prostor u isto vreme postaje i najviše ličan. Igrač je pozvan da proveđe vreme sa svojim dosadašnjim saputnicima,

povezujući emocionalno povišene/bogate odnose sa njima sa prostorima Citadele.¹⁰ Za razliku od prethodnih delova trilogije u kom su prikazani pretežno opšti i zvanični prostori koji ne pripadaju nikome posebno (trgovi, klubovi, kancelarije, ambasade, prodavnice...), treća igra Šeparda dopušta ne samo da ukorači u intimne i lične prostore grada, već je često najveći fokus na njima. Citadela više nije hladno i zvanično mesto prve igre, već su njeni prostori prikazani sve više kao ljupko nesavršeni, topli, i ljudski, dobijajući dodatna značenja kroz emotivne scene sa likovima. Otkrivanje ovih prostornih džepova u poznatom, monotonom pejzažu senzifikuje i poetizuje prostor grada, a junaci u njima uspevaju da dosegnu bar malo unutrašnjeg mira usred rata sa Žeteocima koji u trećem delu uveliko divlja galaksijom. U studiji *Sveti i profano*, Mirča Elijade (Mircea Eliade) govori o heterogenosti prostora u kom određena mesta mogu posedovati višu značensku valentnost:

Postoje povlašćeni delovi prostora kvalitativno različiti od ostalih: pejzaž rodnog mesta, predeo gde je doživljena prva ljubav, ulica ili neki deo prvoga stranog grada koji smo posetili u mladosti. Sva ta mesta čuvaju, čak i za čoveka najiskrenije nereligioznog neko posebno, 'jedinstveno' svojstvo: to su 'sveta mesta' njegovog privatnog Univerzuma; kao da je to nereligiozno biće doživelo otkrojenje neke 'druge' stvarnosti [...] (Elijade, 2003: 77-78).

U trećem delu, igra dozvoljava bezbroj različitih neobaveznih misija od kojih mnoge nemaju nikakvu svrhu sem stvaranja uspomena: to su intimne interakcije sa likovima koje se odigravaju na različitim prostorima Citadele, ali kojih je najviše u stanu pukovnika Andersona u kom je moguće napraviti žurku koju će posetiti svi likovi. Ta žurka je poslednji ples junaka pred monumentalni okršaj sa Žeteocima koji ostavlja malo nade za srećnim krajem, i prilika da se svi likovi prvi put pokažu u potpuno intimnom svetu, opušteni i oslobođeni stega, što stvara joštragičniji kontrast kada igra uđe u svoje mračno finale.

Ovo emocionalno mapiranje grada možda je najbolje prikazati na slučaju Memorijalne bolnice Huerta (*Huerta Memorial Hospital*). Sam prostor bolnice vremenom postaje mesto povišene značenske valentnosti zahvaljujući mehanizmu pripovedanja implementiranom u strukturu igre. Od igrača koji želi da održava pozitivne odnose sa svojim saborcima, očekuje se da Huertu posećuje mnogo puta, posle različitih konsekutivnih misija. Sve posete su emocionalno povišene, i kontekstualizovane su u neizvesne i teške situacije koje su još gore za onog Šeparda koji je za svo-

10 Jedna od verovatno najvoljenijih ekspanzija igre *Mass Effect* nosi ime baš po Citadeli na kojoj se i odgrava, i pretežno je usmerena na odnose među likovima (*Mass Effect: Citadel*, 2013).

ju romansu odabrao nekog od likova koji leže u bolnici. Sa svakim novim ulaskom u Huertu, emocionalni prtljag raste, i igrač dodaje na tragičnim, tužnim ili melanholičnim iskustvima koja tu proživljava sa Šepardom: od posete Alenuku,¹¹ koji se nalazi u komi, preko razrešavanja konflikt-a s njim, zatim suočavanja sa Kriosovom (Thane Krios) neizlečivom bolešću i njenim posledicama,¹² do svedočenja ličnih tragedija sporednjih likova. Uz mehaniku igre koja doslovno podražava svakodnevne banalne činove u bolnici (Šepard može da kupi poklon bolesniku, mora da ide preko lekara da bi došao do njih...), na kraju se konačno stvara potpuna iluzija realnosti prostora; isto kao u pravim bolnicama u pravom životu, tako i sam naj-prostiji čin ulaska u Huertu u igraču počinje da izaziva nelagodu i teskobu pomešanu s nadom.

Ako je finale prve igre izgledalo apokaliptično, u trećoj je od početka postavljen opšti ton koji je gotovo izjednačen sa nezaustavljivim, nemilosrdnim mračnim fatumom – Žeteoci su absolutni i nezaustavljivi kao sila prirode, gluvi za diplomaciju, nemogući za nadvladati, ispunjavajući konačno mračno obećanje iz prve igre: „Postojite zato što mi to dozvoljavamo, doći će vam kraj jer mi to zahtevamo.”¹³ U njihovom konačnom napadu na Citadelu, prostor koji je tako dobro upoznat u prethodnim igrama, toliko je dekonstruisan da postaje neprepoznatljiv. Ili kako Farago primećuje:

Razaranjem, ukidanjem prisnih, ličnih prostora, gradivnih elemenata ličnih mitologija (premetačina, deportacije, zauzimanje stanova), određivanjem prinudnih boravišta, ekspanzijom nasilja, rata, dominantni poziciju postepeno stiču divergentni prostori – Fukovskim jezikom rečima: heterotopni lokaliteti – i na taj način kolektivno iskustvo bivstva može prostornim značenjima da eliminiše individualitet (Farago, 2007: 69).

U Šepardovoj košmarnoj poslednjoj šetnji stanicom, on/a konačno uspeva da uđe u njenu samu, zabranjenu unutrašnjost, što simbolički odgovara apokalipsi u kojoj se otvara metaforički pakao, a sav poredak na zemlji je poremećen.

Dok ranjeni Šepard pokušava da stigne do unutrašnjeg srca Citadele, čuvare stanice već počinju njenu rekonstrukciju, spremajući je za sledeću

11 Ili Ešli Vilijams, u zavisnosti koje je od njih dvoje preživelo misiju na Virmajru (Virmire) u prvoj igri.

12 Posebno je tragičan trenutak kada Krios odbija intimni odnos ukoliko je Šepard s njim u romansi – lik koji je okarakterisan kao neko ko ima absolutnu kontrolu nad svojim telom, prikazan je kako je gubi više nego plastično.

13 "You exist because we allow it, and you will end because we demand it." – citat prema *Virmire: Assault* misiji (*Mass Effect*, 2007).

organsku civilizaciju koja će zameniti sadašnju. Užas koji donosi ova vrsta dekonstrukcije je apsolutni užas od smrti i potpunog brisanja; ne samo da Čuvari toliko ne mare za preostale stanovnike stанице da ne razlikuju više uopšte žive od mrtvih, već i njihov sam prolazak donosi apsolutno zaboravljanje i brisanje identiteta. Dekonstrušući stanicu koja je jednom bila centar sveta, iz prostora se briše svaki trag intimnog, poništavajući da su njeni stanovnici ikada i postojali.

Umesto zaključka

U ovom radu pokušali smo da pokažemo različite aspekte poetike prostora Citadele, i kako se ona strukturira u skladu sa narativom igre *Mass Effect*. U iluzornoj slici Citadele kao lotmanovskog „večnog grada“ i središta kulture „prosvećene“ intergalaktičke civilizacije (kako se isprva prikazuje igraču), brzo se pojavljuju i značenjske, i bukvalne pukotine. Citadela se dva puta nalazi u centru intergalaktičkog rata, svaki put na rubu apsolutne katastrofe, preuzimajući arhetip apokaliptičnog lotmanovskog „grada na ivici“. Čak je i apsolutna čitljivost njenog prostora iluzija – otvorene i osvetljene ulice skrivaju pod sobom nepristupačne prostore svemirske stанице u kojima se krije opasnost za one koji na njoj žive.

S druge strane, prostor Citadele postaje najintimniji baš onda kada je potpuno jasno da ona стоји на rubu propasti; tada je igrač najviše usmeren da stvara sopstvenu mitologiju sećanja na njoj, što apokaliptični rasplet igre smešten na Citadeli čini još potresnijim.

Literatura**Izvori**

Alvarez, A. (1997). *Noć, Nočni život, Nočni jezik, Spavanje i snovi*. Novi Sad: Svetovi.

Barthes, Roland. (1989). *Carstvo znakova*. Zagreb: August Cesarec.

Duncan J. S, Duncan N.G (1992). Ideology and Bliss: Roland Barthes and the Secret Histories of Landscape. In: Barnes, Trevor J, Duncan, James S. (Ed.), *Writing Worlds*. London, New York: Routledge. pp. 18-38.

Farago, Kornelia. (2007). *Dinamika prostora, kretanje mesta*. Novi Sad: Stylos.

Frye, Northrop. (1979). *Anatomija kritike*. Zagreb: Naprijed.

Elijade, Mirča. *Sveto i profano*. (2003). Sremski Karlovci: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića.

Lotman, Jurij Mihailovič. (2004). *Semiosfera*. Novi Sad: Svetovi.

Lotman, Jurij Mihailovič. (1976). *Semiotika filma i problemi filmske estetike*. Beograd: Institut za film.

McGreevy, Patrick. (1992). Reading the Text of Niagara Falls: The Metaphor of Death. In: Barnes, Trevor J, Duncan, James S. (Ed.), *Writing Worlds*. London, New York: Routledge. pp. 50-73.

Mass Effect (BioWare, 2007)

Mass Effect 2 (BioWare, 2010)

Mass Effect 3 (BioWare, 2012)

Mass Effect: Citadel (BioWare, 2013)



A Closer Look at Darkness in a Video Game Based on Conrad's *Heart Of Darkness*

Bliži osvrt na tamu u
video-igri napravljenoj
na osnovu Konradovog
romana *Srce Tame*

Boško B. Francuski
Faculty of Political Science
University of Belgrade
bosko.francuski@fppn.bg.ac.rs

UDC 795:811.111-31.09 Conrad J.

Abstract

Video games are a medium usually reserved for, and identified with, the field of entertainment. As a book may be adapted into film, or vice versa, video games have also been mediums of adaptation, some more successful than others. An adaptation need not be direct – fine literature may be altered to an extent that it ends up being an almost unrecognizable analogue to the source, but with the ideas of the source preserved and conveyed through different means and added agency. This is the case with 2K Games' *Spec Ops: The Line*, an adaptation of Joseph Conrad's classic novel *Heart of Darkness*. The game, like the novel, deals with a gradual descent into the depths of the darkness which lies in the hearts of all people; an exploration of human depravity, a road from which there is no return, paved by acts of desperation constantly growing in intensity. In this paper, the ability of the game to impact the worldview and affect the morality of the player is explored. For this purpose, a survey was drafted and shared with the members of a Serbian online video game enthusiast community, specifically the ones that have played the game. The survey was meant to assess in what way and to what extent the players felt the game influenced their views and beliefs, if at all. The survey responses varied, sometimes dramatically, but a majority indicated that there had been some change present as a result of experiencing the game's events. The response analysis provides more information on, as well as an insight into, why and how these changes occurred.

Keywords: video game, *Spec Ops: The Line*, *Heart of Darkness*, morality, humanity

Apstrakt

Video-igre su medij koji se uglavnom vezuje za sferu zabave. Kao što se knjiga može adaptirati u film, i obrnuto, tako se i kroz video igre, može preneti priča ili ideja u manje ili više izvornom obliku. Adaptacija može biti i indirektna ukoliko je, na primer, sadržaj klasičnog romana promenjen do tačke neprepoznatljivosti, ali su istovremeno očuvane ideje i duh originalnog dela. Ovo je slučaj sa igrom *Spec Ops: The Line* (2K Games, 2012), adaptacijom romana *Srce tame*, Džozefa Konrada, koja se poput romana bavi sporim i postepenim padom u dubine tame koja obitava u duši svakog čoveka. Takođe, igra istražuje dokle je čovek zapravo spreman da ide da bi postigao ono što želi, putujući stazom popločanom očajničkim postupcima ka mestu sa kog nema povratka. U radu predstavljamo i anketu, sprovedenu među srpskim gejmerima, koja je bila posvećena utvrđivanju načina i mere uticaja pomenute igre njihove na stavove i uverenja. Odgovori na pitanja u anketi su bili vrlo raznoliki, ali nepobitno je da je većina učesnika ukazala na činjenicu da je prlaženje kroz događaje u igri definitivno imalo kao posledicu nekakvu promenu u percepciji igrača. Analiza odgovora pruža više informacija o tome, kao i uvid u to zašto i kako je došlo do ovih promena.

Ključne reči: video-igra, *Spec Ops: The Line*, *Srce tame*, moralnost, ljudskost

Introduction

Since their inception, video games have become more and more prevalent in popular culture. The generally accepted purpose of games is entertainment. However, the advancement and increasing sophistication of technology have provided game creators (very broadly speaking) with the opportunity to let their imaginations loose and truly express themselves with fewer and fewer constraints. Thus, a video game's purpose may encompass, but also transcend simple entertainment, as they are now able to "present worlds and ideas to us in a new way" (Konzack, 2009: 33).

Presenting established stories and ideas in a new way is possible through the process of adaptation. Depending on the manner in which a text might be adapted to a different medium (specifically film, or in this case, video games), it may result in "a transposition, a commentary, or an analogue of the source" (Sanders, 2006: 20).

Spec Ops: The Line (2K Games, 2012) is a video game which is an adaptation (or analogue) of Joseph Conrad's classic novel, *Heart of Darkness*. In the novel, the reader follows Charles Marlow on his journey up the Congo River, into the heart of the jungle, as well as the heart of human depravity, abuse of power, and ultimately madness. In the game, the player assumes the role of Captain Martin Walker, tasked with investigating a distress signal coming from the ruins of Dubai, which had been swallowed up by a massive sand storm. His journey is, in essence, very similar to Marlow's, and yet vastly different. As a US Captain, Delta Force¹ no less, the player as Walker is given power through force of arms, as well as various morally-challenging choices that serve to demonstrate how a person may be pushed to the brink of sanity by the horrors of war.

The purpose of this paper is to examine what effects playing the game had on the worldview of its players, as well as if and how their attitudes towards morality and war were altered as a result. The research was carried out by drafting a survey meant for the participants of a Serbian gaming community, limited of course to only those who have played the game. The results of the survey will be analysed and a logical conclusion will be reached.

1 About the importance of this special missions unit, see more at: Delta Force: Missions and History, 2021

Before the analysis, context must be provided in order to understand the results. Therefore, short summaries of both works will be included, as well as a brief comparison of the two.

Heart of Darkness

"The horror! The horror!" (Kurtz)

The plot of *Heart of Darkness*, undoubtedly based on Conrad's own experiences on the Congo River (Murfin, 1996: 13), is recounted to a group of four men by an unknown figure, and follows Mr Marlow on his quest to find the mysterious ivory trader by the name of Kurtz. Marlow is a philosophical and relatable character, hailing from a civilization bent on exploration and efficient exploitation of resources with little regard for the cost. Yet his motivation for undertaking this journey comes from a pure place: as a child, he had a "passion for maps" (Conrad, 1996: 22) and dreamed about discovering distant, uncharted lands. This is the reason he enlists with the Company and sets off on the quest for Kurtz. However, this innocent motive would be brutally tested as, during the grueling steamboat voyage up the Congo River, Marlow is increasingly disturbed about the incompetence, violence, and disregard for human life that other employees of the Company display. For example, he is shaken by the scene of a "gloomy Inferno" where "black shapes" lay around in various positions, having given up on, or rather succumbed to, life as workers on the railroad, waited to die, forlorn in a clearing (ibid., 31-32). Marlow is almost immediately faced by a very tidy "white man" in a "high starched collar, white cuffs, a light alpaca jacket, snowy trousers, a clean necktie, and varnished boots" (ibid., 32), his impression amplified by the contrast of this sight and the previous one. Other people of note he meets include the general manager who "inspires uneasiness" (ibid., 36), the "papier-mache Mephistopheles" brickmaker (ibid., 41), and, after surviving an attack on his steamboat by the natives, Kurtz's devoted Russian disciple in clothes "covered with patches all over, with bright patches, blue, red, and yellow - patches on the back, patches on the front, patches on elbows, on knees" (ibid., 69). Each of these people talk about Kurtz, but after each conversation, he seems like an even greater mystery.

Upon finding Kurtz' Inner Station, Marlow notices severed heads on stakes around Kurtz' house, but at this point, he is not really shocked at this display (ibid., 74). The Russian explains that Kurtz had somehow convinced the native tribe that lived there to follow him, even worship him, that he had led them on raids to acquire more ivory, and had even taken on a native lover, even though he has a fiancée waiting at home. Yet now, he is very sick. The Russian asks Marlow to take Kurtz back to civilization.

After meeting Kurtz, Marlow seems impressed by the man, who looked "as though an animated image of death carved out of old ivory had been shaking its hand with menaces at a motionless crowd of men made of dark and glittering bronze" (*ibid.*, 76). He looked weak and pale, and yet his voice "was grave, profound, vibrating, while the man did not seem capable of a whisper" (*ibid.*, 77). Kurtz is laid inside a cabin on the steamship.

The next night, Marlow leaves his cabin and finds that Kurtz has disappeared. Marlow finds a trail, noting that the man is crawling on all fours as he could not walk due to his illness, and catches up to him in the wilderness. He tells Kurtz that he will be lost if he leaves, and Kurtz laments his "immense plans" (*ibid.*, 82). However, he allows Marlow to take him to the boat.

While the steamboat was indeed making better time downriver, Kurtz's condition worsened. He talked to Marlow and muttered to himself a lot. Then, soon after the boat had broken down, Kurtz passed away, his last words being "The horror! The horror!" (*ibid.*, 86).

After that, Marlow also becomes ill, and barely survives his journey back to Europe. This is where the story, for the purposes of this paper, ends.

Spec Ops: The Line

"Gentlemen, welcome to Dubai." (Captain Martin Walker)

Before the plot of the game itself, six months before to be exact, Dubai began experiencing ever-worsening dust storms. These storms, over time, caused growing disturbances, disrupted satellite surveillance and overall made communication with the outside world extremely difficult. Colonel John Konrad, "the decorated but PTSD-troubled commander of 'The Damned' 33rd Battalion" (*Spec Ops: The Line*, 2021), at the time on his way back from Afghanistan with his military unit, volunteered to assist with evacuation. However, as the wind situation deteriorated, he was ordered to abandon his mission, which he refused, an act that made him and his unit deserters. The 33rd tried to maintain peace with what few resources they had at their disposal, and eventually attempted an evacuation effort with over a thousand civilians. That was the last that was heard of them, and any hopes of rescue were abandoned. However, two weeks before the start of the game, a radio signal was detected coming out of the city. The message said: "This is Colonel John Konrad, United States Army. Attempted evacuation of Dubai ended in complete failure. Death toll: too many." The US military chose to send a special forces team in order to ascertain the situation, confirm the status of Konrad and any survivors, then leave the city and call 'the cavalry' for extraction.

Spec Ops: The Line begins *in medias res*, with a helicopter fight. Soon after the start, however, an enemy helicopter crashes into the protagonists' aircraft, and the game takes the player back to the beginning of the story (although there is an argument to be made that this is, in fact, the actual beginning).

The player, in the role of Captain Walker, along with his two Delta Force compatriots, Adams and Lugo, approaches the half-buried Dubai. The first significant things they come across, simultaneously, are a stop sign and an upside-down US flag (which is a sign of distress according to Title 36 Section 176 of the US flag code²). They stumble onto a group of armed locals who are dubbed "insurgents" and, after a brief attempt at communication in Farsi, eliminated. Over time, more information becomes available, evidently pointing to the fact that, after Konrad's evacuation plans had failed, he returned as a conqueror and tried to establish order, oftentimes via brutal means. It is also discovered that the locals have risen up against the 33rd, and are being used by the CIA against Konrad's 33rd, as well as defectors from that unit. The fourth faction is actually the CIA with a covert team called The Grey Fox, who were sent to erase evidence of Konrad's atrocities in the city. As one of their members informs Walker later in the game, if the countries in the surrounding region knew what Konrad had done, they would declare war on the United States. The Delta team will eventually come into conflict with all of these factions, but after the first clash with other Americans, Adams and Lugo protest, and urge Walker to leave the city and let the command know what is going on. Walker refuses, obsessed with finding Konrad.

As Walker and his comrades fight through the city, they witness increasingly barbaric acts of violence. However, despite the evidence, Walker is biased toward Konrad because Konrad had saved his life during a previous military operation.

At some point, the team comes across a group of soldiers guarding a gate they need to pass. They also find an abandoned mortar cannon loaded with white phosphorus (which is illegal to use as a weapon as per the United Nations Convention on Certain Conventional Weapons³). Lugo is against using this on the soldiers, but Adams and Walker are very eager to push on. The player is given no choice and is sat down in front of a console screen, with enemies represented by little dots, thus dehumanizing them. The player proceeds to rain down white phosphorus on the soldiers of the 33rd along with, as he would soon find out, the civilians, including women and children, whom the 33rd had brought there to shield

2 See about this at: 1996 US Code, 2021

3 Cf. The Convention on Certain Conventional Weapons, 2021

them from the main fighting. The player is made to walk through the sea of charred corpses, very slowly and deliberately, and to witness what he had done. Several soldiers are still alive but obviously in incredible pain, and the player is allowed the option of putting them out of their misery. One kneeling figure stands out, and that is a mother with her child in her arms, with one hand over the child's eyes. Judging from the pose, the mother did not want the child to know what was coming. This is probably the most appalling experience in the game, as the player is made aware of the ramifications of his choice. It was mentioned earlier that the player wasn't given a choice, but that was wrong – there is always the option to stop playing. However, it is inconclusive whether quitting the game can at all be accepted as a valid component of the reception of a game narrative – one of the questions in the survey deals with this specific issue, and not one player thought it acceptable to simply stop playing. In any case, Walker does not accept responsibility and blames this on the 33rd.

After this, Walker finds a small radio on what is left of Konrad's command team, and communicates with Konrad himself. From this point, Konrad will often taunt the player throughout the game, questioning his actions and presenting moral quandaries involving even more killing. In fact, all three men become more nervous the further they go, with Walker even experiencing some very striking hallucinations.

An important yet futile decision awaits Walker's team when Jeff Riggs, part of the CIA Grey Fox team, convinces Walker to help him gain control of the city's remaining water supply, which would cripple the 33rd and eventually lead to peace. Walker is unwittingly made an accomplice in destroying the water reserves by Riggs, dooming everyone in Dubai.

A while later, the helicopter scene from the beginning plays out again, with one major difference – Walker exclaims: "Wait, this isn't right! We did this already!" This is a very confusing statement, but easy to disregard in the middle of the chaotic action. Another helicopter does crash in the team's aircraft, but they all survive, though separated from one another. After the crash, Walker experiences another vision, with Konrad taunting him further.

Adams and Walker get together, and try to fight through to Lugo, but fail to reach him before an angry mob lynches him. Following this, Adams asks for permission to fire on the crowd. The player is very directly given a choice to kill all the civilians present, but another option is to shoot into the air and scare them away. Lugo's death is also blamed on Konrad and the 33rd, further strengthening Walker's already unwavering resolve to reach Konrad.

Almost having reached the building where Konrad is located, Adams sacrifices himself to help get Walker closer. Walker stumbles on, comes across what is left of the 33rd in front of the building, and they surprisingly surrender to him. He is told that Konrad is waiting for him in the penthouse, and Walker reaches and confronts him; however, a disturbing discovery awaits – Konrad had taken his own life an indeterminate amount of time after the failed evacuation attempt. What Walker had been in contact with was a hallucination arising from all the traumatic experiences he had been through, during as well as before this mission. The hallucination Konrad accuses Walker of being the main cause of cascading waves of destruction and death due to his misguided wish of being a hero. To rationalize his abominable atrocities, Walker blames them all on Konrad. If he had only left at the start, Konrad points out, as the Delta team orders required them to, none of the atrocities or war crimes would have been committed. Walker is unwilling to accept this, and the hallucination Konrad tells him: "Takes a strong man to deny what's right in front of him. And if the truth is undeniable, you create your own." This sequence is interspersed with previous shots from the game where Walker hallucinated something that his team members obviously did not perceive, such as the time Walker picked up the radio with which he contacted Konrad – the radio was broken, wires hanging out of it.

The final choice is presented – accept the crimes and commit suicide, or blame Konrad and shoot him in the head. The suicide option ends the game. If the player shoots Konrad, Walker is shown waiting for the US army with a rifle in his hand. A soldier approaches him, asking if he is alright, and the player is very subtly given the option to shoot (the ammunition count of his weapon becomes visible). If the player shoots and dies, a short dialogue between Walker and Konrad is played with Walker slowly dying in the background. If the player opens fire and defeats all the soldiers, he hears the soldiers' compatriots asking what is going on, and greets them with the same sentence that he says at the beginning of the game: "Gentlemen, welcome to Dubai."

However, if the player surrenders his rifle, he is put into a humvee, and when a soldier asks Walker how he survived, Walker states a harrowing: "Who said I did?"

Parallels

The most obvious links between these two works lie in the names of the two main characters – Konrad is a straightforward reference to the author of *Heart of Darkness*, while Captain Martin Walker's first name might be a reference to Martin Sheen, the actor playing the protagonist of another *Heart of Darkness* adaptation, the movie *Apocalypse Now*.

Both works' plots are set in a (post)colonial framework, although in different places. They both include a great deal of violence and death. Both protagonists must traverse a dangerous wilderness, albeit Walker's wilderness is a concrete one. At the end of a third of the game's levels, Walker is required to physically descend further down into the city in order to reach the next level, either by falling, jumping, or rappelling; thus while Marlow's voyage might be one to the heart of the jungle, Walker's journey quite literally takes him deeper and deeper as well. In regard to both characters, this journey is both metaphorical and literal, as they both witness horrible things that change them. Both of them also gradually grow increasingly obsessed with finding the person of mystery at the other end of the adventure.

A more obscure and impactful similarity is that neither of these stories is directly communicated to the reader/player. In *Heart of Darkness*, it is obvious that "we are not told the tale of a trip to Africa by an omniscient, authorial narrator. Instead, we find ourselves reading a story within a story." (Murfin, 1996: 15) This may not be as apparent in *Spec Ops*; Youtuber essayist Lucas Raycevick points out the fact that the cut after the two helicopters crash in the prologue is not a simple cut to black, as there is "faint light with the helicopters' blades pulsing in the background, as if they're someone's final moments" (Raycevick, 00:25:30 – 00:25:39). Raycevick's astute observation (this being one of several in favour of this point) means that Walker is either dead and the entire game is some sort of purgatory- or hell-like construct, or he is in the process of dying and is "mentally torturing himself in order to confront his horrific actions" (Raycevick, 00:27:38 - 00:27:43). It then follows that the game's plot is also, for the most part, a story within a story, with its finale possibly not having happened at all outside of Walker's shattered mind.

Survey format

The survey was undertaken by willing members of the Serbian-based gaming community via a Facebook page with the moniker "game.rs". Of the approximately 2500 group members, 38 decided to participate in the survey. They were asked the following questions in Serbian⁴ (the possible answers, where applicable, are listed in parentheses):

- 1 What is your gender? (Male/Female)
- 2 What is your age? (Under 20/between 20 and 30/between 30 and 40/above 40 years old)

⁴ Translated here by the author.

- 3 At what age did you play *Spec Ops: The Line*? (Under 20/between 20 and 30/between 30 and 40/above 40 years old)
- 4a Were you aware that the game draws inspiration from the novel *Heart of Darkness* by Joseph Conrad before playing it? (Yes/No)
- 4b Did you read the novel *Heart of Darkness* before playing *Spec Ops: The Line*? (Yes/No)
- 5 While playing the game, to what extent did you believe that you had control over the situation? (1-10)
- 6 To what extent did you believe that, the more effort you exerted, the more control you lost? (1-10)
- 7a Were you, at any point, willing to stop playing the game, considering the war crimes you were forced to commit? (Yes/No)
- 7b If the answer was positive, what exact point was it?
- 8 Before the twist at the end, did you suspect that Konrad was a hallucination? (Yes/No)
- 9a At the end, did you accept Walker's responsibility (and had him commit suicide) or did you blame Konrad for everything? (I accepted the responsibility/I blamed Konrad)
- 9b Why? (open-ended question)
- 10 What was, in your opinion and according to your recollection, the most striking part of the game? (open-ended question)
- 11 Had you been allowed to, what would you have done differently in the game (from Walker's point of view)? (open-ended question)
- 12 Do you consider the game's depiction of Walker's descent into madness brought about by his own atrocious deeds sufficiently realistic? (Yes/No)
- 13 In what way and to what extent did playing this game influence your sense of morality and your own worldview? (open-ended question)

Survey analysis

For the purpose of clarity, the analysis of survey responses will be organized by question number.

- 1 The gender of 100% of respondents was male. This could indicate that the surface presentation of the game, that of a military third-person shooter, may not be very appealing to female gamers, as first-person (and, by extension, third-person) shooting games "still tend to appeal more to younger male players than other demographic groups (Gender, 2012). Another reason could be that the online community in question's population might potentially be skewed in favour of the male sex. However, this data is unavailable.
- 2 Twenty-two respondents were between twenty and thirty years old, while sixteen respondents were between thirty and forty years old. This is important because, as adults, they were all mature enough to evaluate the impact of the game on their worldview.
- 3 Fourteen respondents were under the age of twenty when they played the game, eighteen were between twenty and thirty years old, and only six were between the ages of thirty and forty. This is extremely significant, because – coupled with the responses to the previous question – it shows that enough time has passed since they played the game to allow the distance necessary for objectivity.
- 4a An almost equal number of respondents were familiar and unfamiliar with the game's source inspiration – twenty-one people did not know about its Heart of Darkness roots, while seventeen people were aware of the connection before playing.
- 4b Out of these seventeen, seven respondents had actually read the book before playing, while the rest of the respondents had not.
- 5 The general feeling of control over the game's events was average, leaning toward more control rather than less. Only two respondents believed they had absolute control over the game, while none experienced an extreme lack of control.
- 6 Overall, the respondents believed that the further they went in the game, the more control they lost over its events.

- 7a Not one single respondent felt inclined to quit the game despite the horrors it exposed them to.
- 7b Two respondents offered the explanation that they were aware that it was a video game, and thus its purpose was entertainment. However, one respondent revealed that he was shaken by the white phosphorus part of the game, implying that he may have been willing to quit at that point, but pushed on regardless.
- 8 A large majority of respondents (thirty-one) foresaw that Konrad was a hallucination, with only seven respondents unaware of the plot twist.
- 9a Twenty-four respondents chose to accept Walker's responsibility for atrocities committed, while fourteen denied it.
- 9b The answers to this question were varied and quite interesting.

Respondents' reasons for accepting responsibility included: doing the right thing; the belief that all actions must have consequences; the fact that suicide makes sense as an epilogue to Walker's character arc, etc. The most astute reason, in the opinion of the author of this paper, was given by a respondent who noted that Walker had been denying responsibility for the entire duration of the game, and this had resulted in escalation upon escalation regarding violence and casualties. Thus, in order to break the cycle of violence and madness, Walker needed to face everything he had done and to understand that he could not live with himself having done it.

Respondents' reasons for denying responsibility included: not having the courage to face one's atrocious actions; the so-called sunk cost fallacy⁵, meaning that accepting responsibility at that point after having done horrific things in the name of a higher cause would make no sense and perhaps invalidate the entirety of the effort invested; the lack of absolute obligation to do anything within a video game, as opposed to real life, etc. One respondent provided an especially distinctive answer, saying that Walker needed to stay alive to face what he had done in full, and if he survived that, to answer for his crimes, and perhaps eventually even claw his way back to sanity with professional help.

- 10 A majority of respondents (twenty-two) chose the white phosphorus part as the most striking and memorable one in the entire game. Other notable responses included the difficulty of the

5 See more in: Arkes, H. R. and C. Blumer, 1985

game, Walker's character development and plunge into insanity, and the final choice between living on and committing suicide.

- 11 Of the valid replies (as many respondents reported not remembering, or admitted to possibly misremembering some or most of the events in the game), a total of fourteen respondents replied with a variant of ending the mission and leaving as soon as the situation first got out of hand, or as soon as the first survivors were found. Two respondents emphasised that they would have insisted on using diplomacy in communication with the various factions in the game, with a clear non-violent approach, in order to understand the factions' motivations and needs and not just murder them indiscriminately. Nine respondents would not have changed a thing, claiming, in essence, that the story would not have had the same impact if anything was changed.
- 12 An overwhelming majority of thirty-six out of thirty-eight respondents consider Walker's fall into madness to have been portrayed in a realistic fashion, while only two do not.
- 13 Fewer than half of the respondents have reported that the game did not influence their morality or worldview, the exact number being seventeen. Of the responses that provided clarification, the most commonly cited reasons for this can be summed up with the following statements:
 - It's just a video game, I was aware it was not real and I did not take it seriously.
 - I often felt betrayed by the lack of meaningful choices throughout the game's story.
 - My worldview and sense of morality were already formed to my satisfaction before I played the game.

Twenty-one respondents claim that their sense of morality and/or their worldview were altered in some way by *Spec Ops: The Line*. Respondents emphasize the following realizations as being particularly impactful:

- The most well-intentioned actions may have catastrophic consequences.
- War is not a game. In war, human lives are bereft of their intrinsic and inalienable value.

- Man is capable of truly brutal atrocities when driven by despair. Horrors worse than those depicted in the game have probably happened in real life.
- Morality is subjective; there's a thin line between hero and villain.
- A convincing pretense of morality may also serve as a means for furthering one's goals.

Conclusion

The survey responses seem to harbour a trend – the younger the age that a respondent had played the game at, the more likely he was to report greater influence of the game on his outlook or moral compass. However, there were too many exceptions to this argument to be able to establish, with certainty, that it is undeniably conclusive.

What is conclusive, though, is that the results of the survey indicate that playing *Spec Ops: The Line* did, in fact, influence both the worldview and established moral values that the players had more often than not. By extension, it may be concluded that playing video games in general may influence the aforementioned personality aspects. On the other hand, in cases where there was intense awareness of it being "just a video game", as well as in cases where respondents noted an already developed moral compass, a lack of influence or lessened impact were reported. As Peter Rauch of the Massachusetts Institute of Technology wrote, "although videogames can make arguments about morality, they are not a magic bullet that circumvents the usual intellectual process. Videogames are texts, and their communicative properties are limited to those of texts. However, texts can be powerful things, and any medium that possesses the ability to argue or persuade can theoretically become an instrument of propaganda." (Rauch, 2007)

References

- Arkes, H. R. and C. Blumer (1985). The psychology of sunk costs. *Organizational Behavior and Human Decision Processes* 1: 124-140.
- Conrad, J. (1996). Heart of darkness - The Complete Text. In: *Heart of darkness: Complete, authoritative text with biographical and historical contexts, critical history, and essays from five contemporary critical perspectives* (2nd ed), edited by R. C. Murfin. Boston: Bedford Books of St. Martin's Press, pp. 17-95.
- The Convention on Certain Conventional Weapons (2021). United Nations – Office for Disarmament Affairs <<https://www.un.org/disarmament/the-convention-on-certain-conventional-weapons/>> 25.10.2021.
- Delta Force: Missions and History (2021). *Military.com* <<https://www.military.com/special-operations/delta-force.html>> 25.10.2021.
- Gender (2012). Wolf, M. J. P. (ed.), Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming, Santa Barbara: Greenwood.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., and Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722). <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>> 6.8.2021.
- Konzack, L. (2009). Philosophical Game Design. In: Perron, B. and M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader* 2. New York and London: Routledge, pp. 33-44.
- Murfin, R.C. (1996). Introduction: Biographical and Historical Contexts. In: *Heart of darkness: Complete, authoritative text with biographical and historical contexts, critical history, and essays from five contemporary critical perspectives* (2nd ed), edited by R. C. Murfin. Boston: Bedford Books of St. Martin's Press, pp. 3-16.
- Rauch, P. (2007) *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*. <<https://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/10/146381118-Peter-Rauch-Playing-with-Good-and-Evil-Videogames-and-Moral-Philosophy.pdf>> 25.10.2021.
- Raycevick, L. (2017). *Spec Ops The Line... 5 Years Later* [Video]. *Youtube.com* <https://www.youtube.com/watch?v=8dzstxE_5Rc> 4.8.2021.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and appropriation*. London: Routledge.
- Spec ops: The line*. (2021). Spec Ops Wiki. <https://specops.fandom.com/wiki/Spec_Ops:_The_Line> 7.8.2021.
- Spec Ops: The Line* (PC version) [Video game]. (2012). Novato: 2K Games.
- 1996 US Code (2021) *Justia US Law* <<https://law.justia.com/codes/us/1996/title36/chap10/sec176/>> 25.10.2021.



**Naratološki aspekti
kompjuterske igre
*Prince of Persia***

Vladimir B. Perić
Muzička škola "dr Miloje Milojević"
Kragujevac
vladimirperic99@gmail.com

Narratological Elements
of the Computer Game
Prince of Persia

UDC 795:81`322

Apstrakt

U eri postknjiževnosti, gde se informativni (pripovedački) fokus radikalno pomera sa knjiga na tehnologiju, postavlja se pitanje u koje se alternativne, vitalne forme umetnosti, književnost smešta danas? Jedan od odgovora se može dati preko naratološkog istraživanja u domenu kreativnih industrija, u mediju kompjuterskih igara. To ispitivanje se sprovodi kroz rasvetljavanje prirode remedijacije i konvergencije književnog medija u medij video-igara. Figuralna priroda gejminga u radu se prati na primeru trilogije *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), *Warrior Within* (2004) i *The Two Thrones* (2005), autora Džordana Meknера (Jordan Mechner). Polazeći od orijentalnog egzotičnog narativnog predloška koji u bazi ima *Hiljadu i jednu noć*, autor kroz kompozicioni princip postmodernističkih figura (ogledala, labyrinata, sna i knjige) u trilogiji razvija složenu narativnu strukturu fokusiranu na protagonistu (Princa). Napostletku, u radu se prati promena pripovednih instanci, metaleptični hronotopi (*Warrior Within*), psihička podvojenost protagoniste (*The Two Thrones*), vizuelne anticipacije (proročanstva, blijski flashforward-i) kao i zagonetni rasklopivi prostori koje treba savladati. Pomenuti elementi su samo neki od razloga koji recipijenta (interaktivnog korisnika) drže u igri.

Ključne reči: Naratologija, gejming, kreativne industrije, postmodernističke figure, teorija recepcije.

Abstract

In the era of post-literature, where the informative (narrative) focus is shifting radically from books to technology, a question arises in which alternative, vital forms of art, literature is positioned today. One of the answers can be obtained through narratological research in the domain of creative industries, in particular in the medium of computer games. The figurative nature of gaming is here illustrated with the Jordan Mechner's trilogy *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), *Warrior Within* (2004) and *The Two Thrones* (2005). Starting from the oriental exotic narrative of the literary text *One Thousand and One Nights*, on which the trilogy is based, the author develops a complex narrative structure focused on the protagonist (Prince) by using compositional principles of postmodernist figures (mirrors, labyrinths, dreams and books). The change of narrative instances, metaleptic chronotopes (*Warrior Within*), psychic dichotomy of the protagonist (*The Two Thrones*), visual anticipations (prophecies, flash-forwards), enigmatic, foldable spaces that should be overcome, are just some of the elements that keep the recipient in the game.

Keywords: narratology, video games, creative industries, postmodernist figures, reception theory

Uvod: Književnost, obrazovanje i video-igre

Video-igra se može hermeneutički proučavati kao tekst.¹ To proučavanje je u direktnoj vezi sa naratologijom, odnosno sa strukturalističkim pristupom sižeu igre. To je posebno važno danas kada konstatujemo da se pri-povedački fokus radikalno pomerio sa knjiga na tehnologiju (medij filma, video-klipove, postove društvenih mreža). Video-igra je postala deo i istraživanja kulture. U tom smislu, možemo posmatrati smeštanje književnosti danas u alternativne, drugačije i vitalnije forme umetnosti a gejming je deo svega toga. Mi se nalazimo u eri postknjiževnosti. Nju karakteriše sve manja potreba za čitanjem i sve veća potreba za gledanjem i interaktivnošću. U beskrajnom sajberprostoru vezanom za kuću, gde „vlada“ *homo novus economicus* ili *online-čovek* (Florida, 2007: 206), senzacije se pomeraju sa realnog na virtualni život. Potreba za pričom, međutim, ostaje.

Pomenuta nužnost je vitalan deo kreativnih industrija koja ima za cilj „konceptualno i praktično spajanje kreativnih umetnosti (pojedinačni talenat) sa kulturnim industrijama (masovno), u kontekstu novih medijskih tehnologija (ICT) u okviru nove ekonomije znanja, koje mogu da koriste novonastali interaktivni građani-potrošači.“ (Hartli, 2007: 11). U ovakve potrošače možemo ubrojiti i proučavaoce ali i profesore književnosti, koji onda svoja analitička iskustva mogu preneti učenicima. Sa njima mogu uraditi radionice sastavljanja scenarija za neku buduću kompjutersku igru. Tu se nalazimo onda na dekonstruktivnom putu rasturanja binarne opozicije proizvođač/korisnik. Ovakav vid prenošenja znanja spada u vrstu kreativne prakse gde se gotovo delo (kompjuterska igra) koristi kao objekat za nove subjekte (korisnike) koji bi mogli potencijalno da budu proizvođači. Kažemo „kreativne prakse“, jer one podrazumevaju hibridnost (online/uživo podučavanje), (učioničku) interaktivnost, kao i „otvorenost u prihvatanju novih lokacija i formi kulturnog stvaralaštva“ (Hejsman, 2007: 243).

Video-igre itekako mogu biti posmatrane i kao digitalna književna dela. Ovaj iskaz je u suprotnosti sa tvrdnjom Astrid Ensslin (Astrid Ensslin), koja kaže da „video-igre ne možemo čitati u smislu close-reading-a i close-playing-a u smislu umetničkih verbalnih i igrivih formi i sadržaja.“ Ona dalje izriče da veliki verbalni deo igara ne koristi književnoumetnički jezik. (Ensslin, 2014: 5). Video-igre i te kako možemo čitati. U vezi sa tim treba napomenuti da neke video-igre poput *Neverwinter Nights 1* (2002), ili igre

1 Naratološkinja Mike Bal (Mieke Bal) je ovakav stav primenila na stripove: „Oni koji stripove ubrajaju u priovedne tekstove koriste jedan širi pojam teksta. Za njega ili nju jedan tekst ne mora obavezno biti jezički tekst. U stripovima se ipak koristi i jedan drugi ne-jezički znakovni sistem – slika.“ (Bal, 2000: 10). U video-igrama statičnu sliku zamenjuje dinamična, sa likom kojim se upravlja u prostoru igre.

iz serije *The Elder Scrolls* (*Morrowind*, *Oblivion* i *Skyrim*) koriste itekako formalna književna određenja. Prva pomenuta je formalno podeljenja na poglavlja (*chapters*) i, kao i tri dela serijala *The Elder Scrolls* sadrži knjige koje se mogu čitati a koje omogućavaju potpunije shvatanje sveta u kojem se igrač nalazi. Mi iz igračkog možemo slobodno preći u čitački modus. Sāmo igranje čak možemo zaustaviti da bismo isčitavali brojne knjige koje igre nude kao artefakte. U igri *Skyrim* ima 307 različitih knjiga, a neke se koriste i kao sredstvo za otvaranje (otključavanje) prostora za igranje. Dakle, u tom smislu, u jednom delu igre, ako nema čitanja – onda nema ni igranja.

Remedijacija i konvergencija medija su pojmovi koji se logično nameću u ovoj tački diskursa o hibridnosti verbalnog i vizuelnog u video-igramama. Oba pojma je u svojim radovima koristio Manojlo Maravić da bi objasnio procese komparativnoestetičkih, odnosno medijskih prožimanja u polju video-igara. Remedijacija se vidi kao „reprezentacija jednog medija u drugom”, što je jedna od ključnih osobina novih digitalnih medija” (Maravić, 2020: 247). Navedeni primer knjiga u RPG-igramama pokazuje konvergenciju književnog medija u medij kompjuterske igre. To podrazumeva da narrativnu okosnicu igre predstavlja osnovna narrativna nit priče. To, na primer, možemo videti u igri *Princ od Persije*, u kojoj se narrativni obrazac, ljubavni trougao, koga čine Princ od Persije (pozitivni protagonist), Princeza (objekt osvajanja) i vezir (glavni antagonist), prenosi u 2D (igra iz 1989. godine), odnosno 3D prostor (igra iz 1999. godine i naredne verzije).

Pod konvergencijom podrazumevamo pojavu „da svaki novi medij rekonfiguriše stari, a da je sadržaj nekog medija uvek prethodni medij” (ibid., 247). Razlika koja pri konvergenciji nastaje leži u činjenici da je tekst u kompjuterskim igricama u proseku kraći nego u realnim knjigama, jer je proces čitanja deo procesa igranja. U trilogiji *Prince of Persia* (*The Sands of Time*, *Warrior Within* i *The Two Thrones*) status književnog sloja igre je drugačiji nego u pomenutim RPG-igramama. Avanturistički žanr, kome pripada igra iz pomenute trilogije, onemogućava čitaocu da ima koliko god hoće vremena i da isčita šta god hoće. Tekst se najčešće „nalazi” pohranjen u *cutscenes* (bilo kroz dijalog likova ili kroz komentar koji daje sam Princ kroz unutrašnji monolog, tok svesti ili kroz komentar spoljnog fokalizatora, odnosno „proroka”, glasa u off-u koji čita proročanstvo na zidu). *Cutscenes* je nemoguće prekinuti i one se gledaju poput filma. U tom tekstu u fokusu se nalazi identitet, potraga (izgubljenost), proročanstvo a u osnovi ovih pojmove nalaze se (postmodernističke) figure, o kojima će kasnije biti reči. Cilj ovog rada i jeste da pokaže kako narrativne strategije vezane za postmodernističke figure, funkcionišu u fabuli kompjuterske igre kao što je *Princ od Persije*.

Fabularni aspekti video-igre *Prince of Persia*

Fabularne aspekte igre *Prince of Persia*, koju je stvorio pisac, dizajner, scenarista i reditelj Džordan Mekner (Jordan Mechner), posmatramo pre-vashodno kroz pomenutu trilogiju, ali i kroz njene same početke, odnosno kroz njen 2D format. Literarni predložak za pomenutu prvu verziju video-igre leži u delu arapske klasične književnosti *Hiljadu i jedna noć* (*The Arabian Nights*):

Maybe the reason the land and characters of "The Arabian Nights" are so perfect for a video game is because they are themselves dreams. Peel away the layers of Western imageries, the Hollywood harem girls and palm trees (...) I hadn't created the prince. I'd had luck to tap into a deep, centuries old well of other people's dreams (Mechner, 2008: 195).²

Kao što možemo videti, Mekner se nastavlja na romantičarsku tradiciju eskapizma usmerenog ka Bliskom istoku. O ovim postkolonijalističkim impulsima možemo govoriti, ali to bi bio predmet nekog drugog naučnog rada.

Istraživanja scenarista za kompjuterske igre poput Džordana Meknera u polju književne naracije često prethode vizuelnoj realizacije igara. Naime, prema tvrdnji autora, pomenuta trilogija (2003-2005) nastala je na narrativnim obrascima drugog književnog dela arapske književnosti, koje autor imenuje kao *Shamaneh* (*ibid.*, 198), ističući da se siže ovog dela razlikuje od *Hiljadu i jedne noći* po tome što protagonista (Princ) nikako ne može da razreši konflikt koji postoji u njemu samom. Time se i okončanje fabule odlaže, što je pogodno za nastanak novih delova video-igre.

Fabula u prvom delu trilogije je zasnovana na imperijalističkom pohodu persijske vojske na Indiju sa ciljem otimanja (pljačkanja) blaga koji je indijski maharadža posedovao. Izdajnik indijskog maharadže je vezir koji sklapa pakt sa persijskim kraljem Šaramanom sa ciljem da kontroliše pesak vremena (*sands of time*) smešten u peščanom satu kao i ključ (oruđe, oružje) u vidu bodeža vremena (*dagger of time*) i time spreči svoju smrt, odnosno da zadobije besmrtnost. Pesak je, poput Tolkinovog prstena, prokletstvo, jer onoga ko ga ima čini besmrtnim ali mu uzima dušu. Princ kroz avantine, kroz akrobatsku kretnju, zadobija i jedno i drugo. Potom na vezirov prevarni savet prepun obećanja „blagostanja“, protagonista otključava pe-

2 „Možda je razlog zašto su zemlja i likovi iz *Arapskih noći* tako prikladni za video-igu zato što su oni sami snoliki. Skinite slojeve zapadnih slika, holivudske devojke iz harema i palme (...) Nisam stvorio princa. Imao sam sreće da uđem u duboki, prastari bunar tuđih snova.“ Na taj način autor igre pokazuje arhetipsku funkciju Princa, kao lika koji se bori za sopstvene ideje, bez obzira na cenu, koja može biti i fatalna.

sak vremena. Pesak pretvara sve osim vezira, indijske princeze Fare koja ima medaljom i persijskog princa, koji ima bodež, u peščana čudovišta (*sand monsters*). Tokom prvog dela razvija se ljubavna priča između Fare i Princa, ali se ne ostvaruje u potpunosti zbog protagonistinog nepoverenja u princezu, odnosno zbog straha da će mu ona uzeti bodež te da će ponovo biti prevaren. Princ ubija čudovišta, vezira i zaključava na kraju igre pesak vremena. Vreme u igri se vraća na početak a jedini ko pohranjuje sećanja na sve događaje je Princ. U analizi likova treba napomenuti da su svi likovi u sva tri dela plošni (*flat characters* – skicirani, stabilni stereotipni likovi), osim Princa i Fare, koja u trećem delu prati emotivne promene koje se zbivaju u Princu. Ta dva lika su kompleksni (*round characters* – reljefni, promenljivi likovi). Prinčev lik spada u kategoriju nepredvidljivih (kapricioznih i/ili kolebljivih) likova što je neophodno da bi se kraj (poništavanje čina otvaranja „peska vremena“) stalno odlagao.

Drugi deo, *Warrior within*, započinje sa eliptičnim vremenskim skokom od sedam godina unapred u odnosu na prethodni deo. Osnovna ideja vodiča je Prinčeve sprečavanje nastanka peska vremena na Ostrvu Vremena (*Island of Time*). Krećući se između dva vremena (sadašnjost i prošlost) princ pokušava da eliminiše čuvara vremena, čudovište Dahaku, koji ima cilj da ubije svakog ko poremeti vremenski sled – a to je prevashodno Princ. U odnosu na prvi deo trilogije, ova igra je fabularno kompleksnija i ima dva kraja – u prvom strada carica Kajlina (koja stvara „pesak vremena“), a u drugom strada Dahaka. Kraj zavisi od toga da li princ kod sebe ima vodeni mač ili ne. Možemo primetiti i to da se pesak i voda ponašaju kao reč i korelativ. Za Princa pesak je smrt a voda život. Za demone poput Dahake važi obrnuto. Ovde se može primetiti pojava da se fabula gradi na osnovu želje da se ponište efekti konkretnog dela prethodne fabule. U tom smislu, pozivanjem na čin kao što je otvaranje peščanika sa „peskom vremena“, Mekner sprovodi punktualnu anahroniju, odnosno, njegova retroverzija (fabularni „pogled unazad“) fokusirana je samo oko jednog momenta. *Princ od Persije* je igra koja se igra ne u tri nego u četiri dimenzije. Četvrta dimenzija, vezana za vreme, krajnje problematizuje narativne izmene događaja, jer se menja istorija. Onog trenutka kada u prvom delu Princ zatvori pesak vremena, tog trenutka nastaje dominantni antagonist u drugom delu igre a to je Dahaka. Rekonstrukcijom događaja koji princ sprovodi kroz unutrašnji monolog (koji čujemo u off-u) a kroz naratološki postupak, retroverziju, vidimo da se anahronija komplikuje u sve većoj meri. Time postajemo svedoci dekonstrukcije binarne opozicije zbivanje/nezbivanje, jer da bi se poništilo zbivanje mora nastati još zbivanja. Početna situacija, kojoj se teži, a to je nulto zbivanje (nezbivanje), izgleda nedostizno.

Treći deo, *The Two Thrones*, započinje Prinčevim povratkom kući sa Ostrva Vremena gde zatiče svoj grad Vavilon u plamenu. Poništavanjem jed-

nog vremenskog toka, otvara se drugi. Grad je zapalio vezir, koji je ostao živ pošto je Princ na kraju prvog dela trilogije vratio vreme unazad. Kajlina, sa kojom se Princ враћa, postaje vezirova žrtva, a njeno ubistvo „bodežom vremena”, postaje ključ za vezirovo zadobijanje besmrtnosti. Treći deo tako predstavlja alternativu prvom delu. Prinčev saradnik, *doppelgänger*, kao i u prvom delu predstavlja Fara, koja se oslobađa na početku iz vezirovog zarobljeništva, a potom ponovo biva zarobljena. Probadanjem bodežom, vezir, čije setelo transformiše u demonizovani, himerični, blještavi hibrid čoveka i insekta, uslovno zadobija besmrtnost. Kažemo uslovno, jer jedino bajkoliki artefakt, bodež, u Prinčevim rukama može da ga pošalje u smrt. Ubistvom vezira, Princ i Fara su slobodni. Ljubavna priča je ispričana a prokletstvo neutralisano. Na osnovu rečenog možemo da zaključimo da je trilogija građena po modelu A1-B-A2, da u njoj i te kako ima simetrije, odnosno cikličnosti, te da je očigledno, kada je reč o naraciji video-igre, da se „u istu reku može ući (bar) dva puta”.

Figuralni okviri Meknerove trilogije

Postmodernistička figura predstavlja osnovu „obrazaca i strategija postmodernih pripovedanja” (Jovanov, 1999: 88). Ona može imati prostorno obličeje (lavirint, san), artefaktstko (ogledalo, knjiga), ili personalno (autor). Lavirint i san upućuju na dislociranost lika. Ogledalo i knjiga vode do nekog mogućeg sveta koji podseća na primarnu stvarnost dela ali funkcioniše znatno drugačije. U formalističkom smislu, u očuđujućoj razlici tih svetova nastaje narativna tenzija koja vodi čitaoca/igraća u avanturu. Kada je reč o figuri autora, ona se često koristi da bi se osporila istinitost pripovedanja, što kao posledicu ima raspršivanje iluzije verodostojnosti teksta kod čitalaca. Figuralnost se odnosi na pojavu gde je naracija presudno determinisana postmodernističkim figurama. Figura je u bazi koncepta postmodernističke priče, a to možemo videti i u naslovima Borhesovih priča „Dva lavirinta” i „Vrt sa stazama koje se račvaju”, gde se kao figura krije lavirint.

Figuralni okviri Meknerove trilogije zasnivaju se pre svega na figuri ogledala (bukvalnoj i metaforičnoj), kao i na figurama lavirinta, knjige i sna (vizija, proročanstva). Prema Svetislavu Jovanovu, srpskom teoretičaru postmoderne, „ogledalo je privid Istog, identiteta; ali, krhkost slaganja koje ova figura obezbeđuje samo pojačava rascep pripovedne iluzije – proizvodeći učinke uznemirenosti, apsurda, ironije i parodije, kao i raslojenosti Autora/Subjekta” (Jovanov, 1999: 106). Da bismo shvatili ulogu ogledala u video-igri *Princ od Persije*, moramo se vratiti na prvu verziju ove igre iz 1989. godine. Prividno bezizlazna pozicija na četvrtom nivou u ovoj dvodimenzionalnoj igri nastaje kada se Princ suoči sa ogledalom. Onog trenutka kada shvati da je jedino rešenje da prođe kroz ogledalo i kada to

odmah potom učini, tog momenta se njegovo sopstvo cepa. Na jednu stranu ogledala prolazi Prinčevu telo a na suprotnu njegov odraz u vidu siluete sa svetlim konturama. Od tada njegovo sopstvo je fizički podeljeno na svetlu i tamnu stranu. Odraz će se javiti još dva puta: prvi put kao smetnja prolazu, prouzrokujući veliki pad Princa u prostoru, a drugi put kao protivnik u borbi. Izlaz iz druge situacije nastaje paradoksalno kada Princ odustaje od borbe sa odrazom (sobom samim) i stapanjem tela u jedno.

Ovu „ogledalnu asimetriju“ srećemo i u *The Two Thrones*, kada – prilikom vezirovog rituala ubijanja carice Kajline (i pretvaranja njenog tela u zlokobni pesak) – u Princa ulazi pesak, koji ga delimično demonizuje. Naime, pesak, u odsustvu „bodeža vremena“ cepa Prinčevu ličnost na „svetli“, dosadašnji deo i na drugi „tamni“, koji se javlja u vidu čudovišta. Prinčeva podsvest se materijalizuje kao *Dark Prince*, a njenu manifestaciju prati otkrivanje Prinčevih slabosti, koje možemo opisati kao nezrelost, sebičnost, samoživost. Dva dela ličnosti će se stopiti u jedno sopstvo, odnosno „Tamni Princ“ će nestati onda kada se u „mračnom labyrintru“ sopstvenog dvorca Princ glasno pokaje za nepriznate greške (otključavanje „peska vremena“, na primer) i za pokušaje brisanja posledica grešaka („sprečavanje nastanka peska vremena“ u *Warrior Within*). Ovaj *bildungs* roman u svetu video-igara ima svoje prvo razrešenje; ne u ostvarivanju ljubavne priče Princa i Fare na kraju trilogije, nego u pomirenju Princa sa samim sobom.

Figura labyrintha se ima ulogu poput jedne od Propovih bajkovnih funkcija.³ Sličnost je u fabularnoj fiksiranosti. Labyrinth se u naraciji „Princa od Persije“ i u prvom i u trećem delu trilogije javlja onda kada da čini da Princ zauvek gubi Faru. U trećem delu on posle vezirove otmice Fare, pada u „Bunar Predaka“ (*The Well of Ansector*), odakle ulazi u gorepomenuti „mračni labyrinth“. U prvom delu on pada u grobniču (takođe mesto predaka), iz koje somnambulično ulazi u labyrinth sa mnoštvom vrata iz koga može da izade samo kada odredi tačan redosled prolazaka kroz njih. U slučaju greške, vraća se na početak, odnosno postavlja se u centar labyrinth-a. Motivacija za izlazak je Farin glas koji Princ sve vreme čuje. Labyrinth, dakle, predstavlja metonimiju protagonistinog haosa, njegove podvojenosti i zbumjenosti.

Figura knjige, odnosno rukopisa, ima ulogu usmeritelja protagonisti ka izlazu iz visoko entropične situacije. U *Warrior Within* u trenutku kada Princ prividno rešava problem nastanka „peska vremena“ ubijanjem Kajline, koja taj pesak treba da stvori, on shvata da čuvar vremena, Dahaka,

³ Vladimir Jakovljevič Prop (Владимир Яковлевич Проп): ruski formalista i strukturalista, predstavio je sve bajke uz pomoć 31 funkcije. Te funkcije, poput „XXIII – Junak stiže nepoznat kući ili u drugu zemlju“, ili „XXV – Junaku se zadaje težak zadatak“ (Prop, 1982: 66), određuju sve napisane bajke, ali i one koje bi mogle da se napišu.

nije nestao, odnosno da postoji nelogičnost u narativnom toku priče. Bezjeći od Dahake, Princ stiže kao i u prvom i u trećem delu, do grobnice. U njoj, dodirom na zid, aktivira rukopis sastavljen od svetlećih slova. Simbol knjige se može dekodirati preko značenja „znanja i mudrosti [...]. Ona je simbol svijeta [...] objava svijeta, božja poruka“. (Chevalier & Gheerbrant, 2003: 262). Slova „zidne knjige“ otvaraju se Princu i saopštavaju mu da je još jednom moguće izmeniti dosadašnji tok događaja uz pomoć maske. Na taj način rukopis postaje providenje, svojevrsni *deus ex machina* koji omogućava da se zakočena radnja video-igre nastavi.

Maska, maskiranje predstavlja uvođenje *mimicry* – vrste igre koju je Rože Kajoa (Roger Callois) definisao u svojoj tetrapartitnoj podeli igara tipa „*ludus*“ kao „neprestano izmišljanje. Pravilo igre je jedno jedino i sastoji se u tome da igrač opčini gledaoca, starajući se da ovaj zbog neke greške ne odbaci iluziju; za gledaoca se to pravilo sastoji u predavanju iluziji ne negirajući na prvi pogled dekor, masku, izveštačenost koje treba da određeno vreme da primi kao stvarnost stvarniju od same stvarnosti“ (Kajoa, 1965: 54). U slučaju zbivanja u drugom delu trilogije (*Warrior Within*) taj gledalac je zapravo igrač. Maska Princu daje novi identitet – on postaje neprepoznatljiva „peščana utvara“ (*sandwraith*). Momenat stavljanja mase resetuje, poništava vreme. U trenutku kada stavlja masku tog trenutka Princ iz prošlosti pristiže na ostrvo. Lik utvare će se igraču koji je u prvoj polovini igre, javljati više puta i svaki put će Princ (koji ne nosi masku) neverbalno ili verbalno negativno odreagovati na utvaru. Razrešenje ove nepoznate, identiteta ovog iritirajućeg lika nastaje kada Princ postane Utvara, odnosno kada u drugom delu bude video sebe onim redom kako su se u prošlosti susretali. Ovde, dakle imamo metaleptični obrt, gde se identitet udvaja u sadašnjosti. Kao u slučaju Ešerovih nemogućih prostora, ovde možemo postaviti pitanje: gde su šavovi nemogućeg vremena koje se narativno konstruiše u igri? To bi svakako moglo postati tema nekog narednog istraživanja.

Trebalo bi još napomenuti da osim ovakvih krupnih vremenskih skokova, u prvom delu trilogije postoje, kao lajtmotivi, mali *flashforward*-i (vremenski skokovi unapred, anticipacije „koja odvodi u budućnost u odnosu na ‚sadašnji‘ trenutak“; Prins, 2011: 20), kao mala proročanstva. Njih Princ vidi ulazeći u mali blještavi vrtlog peska, nastalog po egzekuciji dovoljnog broja peščanih čudovišta. Ova predviđanja pomažu igraču u najvećem broju slučajeva, no ona nisu uvek potpuno tačna. Nekad daju simboličke interpretacije događaja koji će se desiti. Takođe, prostor je često uslovjen

vremenom. U *Warrior Within*, u prošlosti, u kojoj je arhitektura kompletna (nema pukotina, razvalina odronjenih delova), Princ ima ograničenu mogućnost kretanja. Kada se vrati u sadašnjost, upravo zahvaljujući pukotinama, odnosno zubu vremena, on može da dosegne do delova dvorca na ostrvu koji nije mogao u prošlosti. Tako se smenom prošlosti i budućnosti, preko vremenskih portala (kojim rukovodi „čarobni pesak“) omogućava Prinčeva avantura. Iz ovoga sledi da je u pomenutom delu igre „chronotop“ živa kategorija.

Sumacija: saglasje teksta i slike; književnosti i video-igre

Na primeru odnosa između tekstualnog predloška (*Hiljadu i jedna noć*) i video-igre može se videti strategija njene fabularne izgradnje. Naracija predstavlja osnovu igre dok je njena igrivost zapravo zamajac igračkog procesa. Privučen upravo fenomenom pripovedanja, Džordan Mekner postaje scenarista video-igre *Princ od Persija*, a ta promena uloge na liniji gejmer-scenarista (pisac) nije usamljen. Remedijacijski gledano, naracija je u domenu video-igre fokusirana na cutscenes, i to posebno na onaj deo u kome se otkriva natpis na zidu (*Warrior Within*), koji novelistički sprovodi preokret u igri. U vezi sa pojmom cutscenes nalazi se naratološko objašnjenje proticanje vremena u igri. Reč cut predstavlja eliptični odsečak, ili skraćenje vremena, a scenes se odnosi na dominantnu „brzinu“ odvijanja fabule. Ona je identična sa realnim protokom vremena igranja.

Zaključimo ovo naratološko istraživanje Meknerove trilogije *Princ od Perzije* odgovorom na pitanje: kakva je priroda odnosa književnog i neknjiževnog dela video-igara? U slučaju pomenute igre, poznavanje tekstualnih strategija (posebno onih koje su skopčane sa postmodernističkom figurom ogledala, lavitom i knjigama), te vladanje identitetskom problematikom (udvajanje, metaleptični obrti) – uz veliku igrivost (interaktivnost sa igračem koju omogućava igra), mogu itekako držati pažnju konzumenta (igrača ali i čitača), čime svakako neće izneveriti njegov horizont očekivanja. Proučavanje narativnih strategija za tim koji kreira igru, može i te kako postati deo pozitivne povratne sprege u razvoju same igre. Zahvaljujući dobro postavljenoj priči u igri, svi kvalitetno realizovani vizuelni aspekti igre (rezolucija igre, animacija, konstrukcija prostora) biće receptivno još uspeliji. Naučni radovi o gejmingu (u domenu naratologije) bi svakako trebalo da budu i polazište u daljem razvoju kompjuterskih igara.

Literatura

Bal, M. (2000). *Naratalogija: teorija priče i pripovedanja*. Beograd: Narodna knjiga, Alfa.

Chevalier J. Gheerbrant A. (2003). *Rječnik simbola: mitovi, sni, običaji, geste, oblici, likovi, boje, brojevi*. Banja Luka: Romanov.

Ensslin A. (2014). Literary Gaming. <(PDF) Literary Gaming (researchgate.net)> 9.10.2021.

Florida, R. (2007). Doživljajni život. U: Hartli, Dž. (prir.) (2007). *Kreativne industrije*. Beograd: Clio, str. 205-225.

Hartli Dž. (2007). Kreativne industrije. U: Hartli, Dž. (prir.) (2007). *Kreativne industrije*. Beograd: Clio, str. 5-63.

Jovanov S. (1999). *Rečnik postmoderne: sa uputstvima za radoznale čitaoca*. Beograd: Geopoetika.

Kajoa R. (1965). *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit.

Maravić M. (2020). Medijska konvergencija video-igara i filma. *Kultura* 168: 246-262.

Mechner J., Sina A.B. et al. (2008). *Prince of Persia: The Graphic Novel*. New York, London: First Second.

Prins Dž. (2003). *Naratološki rečnik*. Beograd: Službeni glasnik.

Prop, V.J. (1982). *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.



Uticaji igara na filmsku naraciju na primeru filma *Tenet* Kristofera Nolana

Christopher Nolan's *Tenet*:
An Example Of A
Game-Influenced
Film Narrative

Srđan Đ. Radaković

Akademija umetnosti Novi Sad
Univerzitet u Novom Sadu
srdjan.radakovic13@gmail.com

UDC 795:792

Apstrakt

Analizom narativne strategije i dramaturgije u filmu *Tenet* Kristofera Nolana (Christopher Nolan) u radu se ukazuje na manje uočljive oblike konvergencije igara u film. Imajući u vidu polarizaciju između narratologa, ludologa i savremenih teoretičara filma po pitanjima primarne funkcije naracije (retrospekcija, prospekcija) i njene različite zastupljenosti u igrama i kinematografskim ostvarenjima, u tekstu se naglašava da narativnu kompleksnost Nolanovog ostvarenja nije uzrokovalo odstupanje od konvencionalne, paradigmatske dramaturgije, već uvodenje posebnih pravila i ciljeva u postavci (ekspoziciji) filma po uzoru na rudimentarnu logiku igara. Time je bitno uvećan dramski potencijal filma i umanjena fundamentalna pasivnost filmskog gledaoca od kojeg se očekuje da, primenom posebnih pravila koja se tiču protoka vremena u filmu, konkretno, pravila reverzibilnosti i entropije, neprekidno sastavlja narativni mozaik i samim tim aktivnije učestvuje u praćenju i povezivanju delova dramske radnje. Uticaj logike igara na narativnu konstrukciju filma *Tenet* sugerisan je i samim naslovom koji je zapravo palindrom, tj. igra reči.

Ključne reči: konvergencija, logika igre, filmska naracija, Kristofer Nolan

Abstract

The analysis of the narrative strategy and dramaturgy in Christopher Nolan's film *Tenet* points out some less noticeable forms of convergence of games into a film. Bearing in mind the polarization between narratologists, ludologists, and contemporary film theorists on the issues of the primary function of narration (retrospection, prospecton) and its different representation in games and cinematographic works, the paper emphasises that the narrative complexity of the Nolan's work was not caused by a deviation from conventional, paradigmatic dramaturgy, but rather by the special rules and goals (based on the rudimentary logic of games) introduced in the setup of the film (exposition). This significantly increases the dramatic potential of the film and reduces the fundamental passivity of the film viewer. The viewer is expected to continuously compose a narrative mosaic and thus more actively participate in monitoring and connecting parts of the plot. This is achieved by the viewer applying special rules concerning the flow of time in the film, specifically, the rules of reversibility and entropy. The influence of game logic on the narrative construction of the film *Tenet* is suggested by the title itself—which is actually a palindrome, a word game.

Keywords: convergence, game logic, narration in film, Christopher Nolan

Tvrdnja Henrika Dženkinsa (Henry Jenkins) da živimo u odmakloj fazi kulture konvergencije danas je aktuelnija nego ikada pre, naročito u izolaciji usled globalne pandemije zbog koje je ogroman broj ljudi upućen isključivo na komunikaciju putem interneta, na stvaranje i konzumiranje različitih medijskih sadržaja na različitim internet platformama. Važno je podsetiti se da je Dženkins veoma jasno naglasio da se inicijacija kulture konvergencije dogodila u vreme kada su se promenile vlasničke strukture u najvažnijim i najmoćnijim medijima i kada su konglomerati razvili „kontrolisane interese unutar industrije zabave“ (Jenkins, 2006: 16). To je dovelo ne samo do promena u načinu konzumiranja pojedinih medija, već je ubrzalo procese „transkodiranja“, tj. procese prevođenja jezika različitih medija u cilju njihovog uspešnijeg prožimanja, njihove sinteze. Naravno, sve je bilo motivisano većim mogućnostima eksploracije različitih medijskih sadržaja, tj. većom zaradom. U tom smislu, kada se analizira konvergencija bilo kog tipa važno je imati na umu odvajanje nivoa tehnologije, od nivoa sadržaja i nivoa komercijalne upotrebe.

Kada je reč o konvergenciji igara u film mogu se, dakle, zasebno analizirati uticaji estetike igara na filmski jezik, (na primer, mogu se analizirati novine u kadriranju, likovnosti, novine u pokretima kamere ili novine u montažnim artikulacijama, sve u vezi sa tehnološkim promenama i medijalnom karakteru filmske naracije), zatim, na koji način i koliko uspešno su se pojedine igre adaptirale za bioskopsko platno na nivou sadržaja i dramaturgije, i da li pojedini sadržaji podjednako odgovaraju tržištima igara i filma, tj. da li imaju podjednaku upotrebnu vrednost. Iznad svih ovih mogućih uglova sagledavanja, krajem XX veka naglašen je jedan od rudimentarnih problema konvergencije igara uigrane filmmove. Reč je neumitnosti prospekcije (igra), nasuprot neumitnosti retrospekcije (film).

U radu Jespera Jula (Jesper Juul), *A Clash between Game and Narrative* („Sukob između igre i narativa“; 1999), naglašena je fundamentalne razlike između kompjuterskih igara (samim tim i bilo koje interaktivne forme) i narativa u najizvornijem smislu. Suština interaktivnosti je da „interaktor“ (igrac, konzument interaktivne forme), uz poštovanje određenih pravila i upotrebom specifičnih alata, može u svakom datom trenutku da utiče na zbijanje, tj. da ga svojim akcijama proizvodi i menja, za razliku od konzumenta naracije (u bilu kom obliku ili mediju), kojem je isključivo omogu-

ćeno da pasivno prati unapred pripremljenu priču koju narator pripoveda (usmeno ili putem nekog medija). U zaključku svoje studije Jesper Jul je jasno definisao suštinu problema:

Kompjuterske igre nisu narativi, već fenomeni čiji kvaliteti leže u istraživanju i repetitivnosti. I to unutar jedne konstrukcije koja dopušta da se ti isti mali elementi kombinuju i rekombinuju gradeći nove i zanimljive odnose. Ne kažem da 'ne možete' ili da 'ne treba' da vezujete kompjutersku igru za naraciju, već upravo to da spajanje igre i naracije uslovljava mnoštvo sukoba (Juul, 1999: 82).

Ovakvi ili slični stavovi, međutim, veoma su brzo izazvali sasvim oprečno stanovište, koje se temeljilo na ideji da pojam igre ne isključuje naraciju. Pojednostavljeni, polje teorije kompjuterskih igara je početkom XXI veka bilo u velikoj meri podeljeno na ludologe i naratologe. Ludolozi su se, generalno, fokusirali na logiku i mehaniku kompjuterskih igara, ne ostavljajući mnogo prostora za analizu odnosa igra-naracija, dok su naratolozi sagledavali razvoj igara isključivo kroz optiku naracije tj. naglašavali su da su rezultati kompjuterskih igara veoma dobre, zanimljive priče i da su, samim tim, igre u tesnoj vezi sa naracijom.

Jesper Jul je 2001. godine objavio još jedan, veoma važan članak koji je, u obliku svojevrsnog demantija, za cilj imao da pokaže da spoj igre i naracije, sagledavan iz teorijskog ugla, ipak stvara brojne konflikte:

Ponovio bih da verujem u to da: 1) igrač može da pripoveda priče na osnovu jedne igrачke sesije. 2) Veliki je broj kompjuterskih igara koje sadrže narativne elemente, a u mnogim slučajevima igrač može igrati kako bi video 'cuts-cene' ili pak upotpunio narativni sled. 3) Igre i naracije dele neke strukturalne osobine. Ipak, ono što hoću da kažem jeste to da: 1) Igre i priče zapravo se ne prevode međusobno na način na koji to čine romani i filmovi. 2) Igrama i pričama je svojstven sukob između sadašnjeg trenutka interakcije i prošlosti ili „pređašnjeg“ naracije. Naracija i interakcija se ne mogu ostvariti u isto vreme; kontinuirano interaktivna priča ne postoji. 3) Odnosi između čitaoca/priče i igrača/igre potpuno su različiti – igrač živi u „zoni sumraka“ u kojoj nastupa i kao empirijski subjekt izvan igre i kao neko ko preuzima ulogu unutar igre (Juul, 2001).

U zaključku ovog članka nalaze se suštinske karakteristike konvergencije kompjuterskih igara u film, i one danas omogućavaju bolji uvid u narativnu konstrukciju filma *Tenet* (2020) Kristofera Nolana. Najpre, veoma je važno zapažanje da se nakon odigrane igre može ispričati dobra, veoma

uzbudljiva priča, a citiranim Julovom stavu moguće je pridodati samo još sledeće: pripovedanje o odigranoj sesiji može da bude veoma uspešno ukoliko je tokom igranja ostvaren određeni dramski kvalitet (dosezanje klimaksa, preokreti) i još važnije, osoba koja sluša (čita, gleda) priču o odigranoj sesiji mora veoma dobro da poznaje pravila igre kako bi uopšte i razumela priču.

No, pre analize filma *Tenet*, podsetimo se teksta „The Gaming Situation“ („Okolnosti gejminga“) Markua Eskelinena (Markku Eskelinen), objavljenog u časopisu *Game Studies*, jula 2001. godine, u kojem je pokazao da se u vanakademskim krugovima veoma jasno pravi razlika između igre i naracije, i da se upravo u akademskim, naučnim krugovima polje teorije igara „kolonizuje“ teorijskim pretpostavkama iz teorije književnosti, teatraloštije, studija filma i iznad svega – teorije drame. Eskelinen napominje da su se igre prečesto tumačile kao „interaktivni narativi“, „proceduralne priče“ i „poboljšani film“ (*remediated cinema*) i naglasio da se u ranim studijama, poput rada Eliota M. Avedona (Elliott M. Avedon) i Brajana Sutton-Smita (Brian Sutton-Smith), *The Study of Games* („Studije igara“), iz 1971. godine, apsolutno nije povlačila bilo kakva paralela između naracije i igara:

Tu nema pokušaja da se igre odrede kao naracije u kojima se nalazi i sažima čitav vek zapadnih studija igara. U predmetnom indeksu studije ne pojavljuju se čak ni reči niti sporni pojmovi poput pripovesti (narativa), priče, drame ili pozorišta (Eskelinen, 2001).

Ponovno iščitavanje ovakvih tekstova, nastalih pre dvadesetak godina, ima smisla utoliko što je, posmatrano sa ove vremenske distance, moguće utvrditi da se polarizacija u vezi sa temom igra-naracija na polju teorije kompjuterskih igara, na sličan način dogodila i na polju teorije filma. Naime, najistaknutiji proučavaoci filma su, u isto vreme kada su objavljivani svi do sada pomenuti tekstovi, uočili novine u filmskoj naraciji, pre svega u najgledanijim, holivudskim ostvarenjima. Nasuprot proučavaocima igara, brojni teoretičari i istoričari filma su novine objašnjivali kao očigledan uticaj industrije igara i kulture interneta na kinematografiju, međutim, sukob je nastao po objavlјivanju pojedinih knjiga, studija i radova u kojima je naglašavano da je uticaj igara doveo do razvoja nove, kompleksnije dramaturgije u savremenim ostvarenjima. Akcentovana je, pre svega, dominacija nelinearnog pripovedanja, koje je odavno bilo otkriveno i zastupljeno u filmskoj umetnosti, ali nikada nije prožimalo među strim kinematografiju, sve do ulaska u XXI vek.

Povratak nelinearnom filmskom mišljenju objašnjavan je, pored dominantnog uticaja interneta i industrije igara i, generalno, kroz pojam *database* kulture Leva Manovića (Lev Manovich), koja je promenila percepцију poje-

dinaca, pa je samim tim, rasparčana, inverzna ili skokovita filmska naracija predstavljala samo logičnu prečicu ka masovnoj publici, u velikoj meri potpuno spremnoj za otvorene, interaktivne forme komunikacije. Nova stvaralačka praksa je među proučavaocima filma posebno zaintrigirala istaknute predstavnike naratologije i kognitivizma zbog činjenice da je novi nelinearni talas u poređenju sa, na primer, nelinearnim ostvarenjima francuskih sineasta u šezdesetim godinama, imao zaista ogromnu publiku i, samim tim, pokazao se veoma isplativim.

Međutim, do danas nije napravljen konsenzus oko naziva za filmove koji su nastajali u poslednjih dvadesetak godina i u kojima je nelinearnost očigledna. Neretko u analizama istaknutih teoretičara nailazimo na različite odrednice:

„Priče koje se račvaju“ ('forking-path narratives'; David Bordwell 2002), ili „višenacrtni narativi“ ('multiple-draft narratives'; Bordwell; Edward Branigan 2002); drugi ih nazivaju (psihološkim) „puzzle filmovima“ (Elliot Panek 2002), „filmovima zaokreta“ ('twist films'; George Wilson 2006), „složenim narrativima“ ('complex narratives'; Janet Staiger 2006), a ima i nastojanja da se odrede kao posebni slučajevi „modularnih narativa“ ('modular narratives'; Allan Cameron 2006) (Buckland, 2009: 19).

Drugim rečima, poput odrednica kao što su „proceduralne priče“ u oblasti teorije kompjuterskih igara, i u teoriji filma se pojavilo mnoštvo novih pojmovea kojima je naglašavana nelinearnost i fragmentiranost naracije u savremenom igranom filmu. Posebno je zanimljiv termin „modularni narrativi“ Alana Kameruna, koji je tumačio novine u filmskom pripovedanju ne samo kao manipulaciju sa temporalnim i uzročno-posledičnim svojstvima priče, već i kao radikalno odstupanje od klasičnih filmskih „flešbekova“ (flashback) i „flešforvara“ (flashforward), tj. od analepsi i prolepsi čija je primarna funkcija oduvek bila otkrivanje biografije, podsvesti i motiva dramskih likova.

Kamerun je u studiji posebnu pažnju poklonio ostvarenjima Kristofera Nolana i filmu *Trči, Lola, trči* (*Run Lola Run*, 1997) Toma Tikvera (Tom Tykwer), koji je autor izdvojio kao jedan od najočiglednijih primera uticaja igara na novu, „modularnu“ filmsku naraciju. Veoma jasan zadatak koji se postavlja pred protagonistkinju u ekspoziciji filma (devojka za dvadeset minuta mora da nabavi 100.000 nemačkih maraka kako bi spasila život svoga momka) i, koji se zatim pokazuje kroz tri potpuno različite verzije priče (tek u trećoj verziji protagonistkinja ne gubi život), po Kamerunu direktno evocira klasičnu arkadnu igru i igrača koji ima tri pokušaja (tri života) tokom ostvarivanja svoje misije i cilja. Iako je, u suštini, reč o kružnoj

dramaturgiji koja 1997. godine apsolutno nije predstavljala novinu u kinematografiji.⁸⁸ Kamerun je na ovakvim primerima gradio tezu da je uticaj igara iznedrio novi, mnogo kompleksniji tip dramaturgije u kinematografiji, naraciju koja je u velikoj meri napustila premise uzročno-posledičnog principa pripovedanja.

Iznad svega, Kamerun se direktno suprotstavio Dejvidu Bordvelu (David Bordwell), istaknutom istoričaru i teoretičaru filma, i njegovoj tezi da kompleksnost naracije u savremenoj međustrim kinematografiji predstavlja samo prirodan evolutivni tok istraživanja klasičnih narativnih paradigm i mehanizama koji su odavno prisutni, mnogo pre ere gejminga i interneta. Bordvel je, naime, u brojnim publikacijama zastupao stanovište o kanonizovanoj naraciji u Holivudu, tj. tezu da sve narativne novine u savremenim ostvarenjima imaju svoje uporište i poreklo u filmovima nastalim u četrdesetim i pedesetim godinama XX veka. Pojednostavljenno, Bordvel je naglašavao da postklasična naracija u Holivudu u poslednjim decenijama apsolutno ne predstavlja diskontinuitet sa klasičnom naracijom u studijskoj eri:

Uprkos raznolikosti koju su američki filmovi prikazali od 1960. godine, gotovo svi oni zavise od principa pripovedanja uspostavljenih u eri studija. Neki su producenti ponavljali nasleđene strategije, stvarajući osrednje filmove, koje teoretičari „postklasične“ kinematografije najčešće ne uzimaju u obzir. Druge su sineaste proširivale ili naglašavale tradicionalna načela, ali su to činile toliko suptilno da su gledaoci jedva bili svesni njihovih inovacija. Bilo je i onih koji su pak istraživali mogućnosti koje su u ranijim godinama nagovušteni, unapređujući ih i bogateći tokom procesa. Nekoliko reditelja preinačilo je poznate forme u eksperimentalne oblike, ali čak ni u tim slučajevima tradicija nije bila sasvim odbačena (Bordwell, 2006: 21-22).

Kamerun je, sa druge strane, naglasio da je suština database kulture negacija naracije, naročito hronologije, (redo)sleda i ideje o uzročno-posledničnim narativnim strukturama, pa samim tim, filmovi novijeg datuma, naročito oni koji su nastali u eri dominacije interneta i kompjuterskih igara, često razaraju vreme i kauzalitet u dramaturškom smislu i predstavljaju diskontinuitet sa dotadašnjim narativnim strategijama:

Film je u tom pogledu umetnička forma koja je u raskolu, jer „već postoji na razmeđi baze podataka i naracije“ [...] U doba računara, dakle, sam narativ je ugrožen analitičkom

1 Dovoljno je podsetiti se filma *Rašomon* (*Rashōmon*, 1950) Akire Kurosave (Akira Kurosawa), koji je pripovedan na gotovo identičan način polovinom XX veka.

perspektivom vremena. S tim „sukobom”, između baze podataka i naracije, suočava se svaki autor filma (Cameron, 2008: 41).

Na sličan način je i Voren Bakland (Warren Buckland), u uvodu knjige *Puzzle films – Complex Storytelling in Contemporary Cinema* („Filmovi slagalice – složeno pripovedanje u savremenom filmu“; 2009), pokušao polemički da odgovori na stavove Dejvida Bordvela, iskazanih članku *Film Futures* (2002), u kom je rečeno da kompleksnost savremene nelinearne filmske naracije ne izlazi iz okvira Aristotelove koncepcije složenih zapleta. Poput Kameruna, Bakland je razvijao tezu da savremene narativne strategije u filmovima striktno odvajaju siže priče od manje ili više otvorene forme kojom se ta priča predstavlja, sa naglaskom da forma nudi i potpuno drugačiju percepciju izvornog sižeа. Međutim, problem koji je jasno uočljiv u analizi ovakvih pristupa jeste činjenica da je Dejvid Bordvel bio u pravu. Kada gledalac u svojoj svesti sklopi rasparčanu, inverznu ili skokovitu narativnu strukturu, iza nje uvek ostaju temelji konvencionalne dramaturgije.

Kristofer Nolan je u prvim ostvarenjima razvijao nelinearne narativne principne na nivou montaže, tj. koristio je različite montažne tehnike sa kojima je remetio uzročno-posledičnu liniju priče, uzimimo kao ilustraciju filmove *Memento* (2000) i *Prestiž* (*The Prestige*, 2006). Međutim, plasmani filmova kao što su *Početak* (*Inception*, 2010), *Meduzvezdani* (*Interstellar*, 2014), a naročito poslednjeg ostvarenja *Tenet*, pokazali su da je njegovo razmišljanje o filmskoj naraciji u velikoj meri počelo da se menja, tj. da on u mnogo manjoj meri koristi snagu filmske montaže u uneobičavanju narativa. Drugim rečima, u novijim ostvarenjima Nolan je pokazao da je nelinearnost predstavljala samo prvi korak u prožimanju igara i filma.

Najpre je i publika i kritika vrednovala Nolane filmove novijeg datuma kao izuzetno složene, u poređenju sa prethodnim ostvarenjima. Posebno se to odnosi na film *Tenet*, za koji su mnogobrojni gledaoci na društvenim mrežama otvoreno govorili da ga je potrebno pogledati više puta da bi se priča uopšte i mogla razumeti. Ono što je mnogo važnije naglasiti jeste činjenica da, za razliku od filma *Memento*, u ovim filmovima nije reč o montažnoj razgradnji, inverziji ili uvijanju vremena već o, sasvim suprotno, unapred pripremljenom dizajnu uvijenog, preklapajućeg ili inverznog vremena kao stožera priče, koje u suštini i proizvodi utisak narativne složenosti. Nolan je, dakle, u pomenutim filmovima počeo da uvodi nova „pravila igre“ uvezi sa protokom vremena u dramskoj radnji.

Prirodno, u publikacijima novijeg datuma, pažnja istraživača je preusmeravana sa fragmentacije i nelinearnosti filmskih narativa na činjenicu da je, zapravo, uvođenje novih „pravila igre“ generisalo na prvi pogled mnogo

kompleksniju dramaturgiju. Voren Bakland je, na primer, u knjizi *Narrative and narration: analyzing cinematic storytelling* (Narativ i naracija: analiza filmskog pripovedanja"; 2020), analizirao više filmova (sa posebnom pažnjom i *Početak Kristofera Nolana*), i izdvojio nekoliko osnovnih karakteristika koje je kinematografija od devedesetih godina do danas preuzela iz sfere gejminga:

- 1 Nivo obuke igrača
- 2 Serijsko ponavljanje radnji (za prikupljanje poena i savladavanje pravila).
- 3 Više nivoa avanture.
- 4 Prostorno-vremenski zavoji i ukrštanja.
- 5 Magijske transformacije i prerušavanja.
- 6 Neposredne nagrade i kazne (koje deluju kao povratne sprege).
- 7 Brzina.
- 8 Interaktivnost.
- 9 Okruženje igre može biti otvoreno ili zatvoreno, linearno ili nelinearno.
- 10 Igra mora ostati uravnotežena.
- 11 Neke igre se sastoje od sklapajućih narativnih struktura.
- 12 U igrama sa ulogama igrači obično mogu izabrati ili prilagoditi svog avatara.
- 13 Avatar poseduje niz resursa i entiteta.
Tipične igračke veštine koje su potrebne igraču su strategija i taktika.
- 14 Većina igara omogućuje podvige.
- 15 Mnoge igre uključuju i *sandbox* režim (Buckland, 2020: 107)
- 16 Prve četiri karakteristike predstavljaju okosnicu naracije u filmu *Tenet*, međutim, važno je pokazati da se scenario u svojoj osnovi kreće u ravni konvencionalne dramaturgije i da u dramaturškom smislu u njemu zaista nema ničeg inovativnog ili pak iznenađujućeg.

Film otvara scena terorističkog napada u Kijevskoj operi, i pažnja publike se brzo vezuje za protagonistu, agenta CIA-e (igra ga Džon Dejvid Vošington), koji u situaciji napada pokušava da dođe do specifičnog predmeta čija je namena u tom trenutku nepoznata. Nakon što dođe do predmeta, protagonista se iznenada nađe na nišanu neprijatelja, ali mu, volšebe, život spašava neznanac pucajući „unazad“, kroz telo naoružanog neprijatelja. Odmah zatim, plaćenici zarobljavaju protagonistu, muče ga, u jednom trenutku on grize kapsulu cijanida i, kako se u tom trenutku čini, gubi život. U ovakovom otvaranju narativa (*invertovani hitac* i *pogibija* protagoniste koja zatim sledi) jasno se prepoznaje uzbudljivi momenat (*inciting incident*), elementarni deo scenarističke prakse iz vremena koje je prethodilo eri kompjuterskih igara.

Protagonistu zatim vidimo u bolničkom krevetu, a nakon što se probudi gledaoci od novog dramskog lika pored kreveta saznavaju da je cijanid lažan, da je zapravo sve bio test odanosti, tj. spremnosti polaganja života za više ideale, kao i da je predmet za kojim je protagonista tragao izgubljen. Neznanac protagonistu upoznaje sa organizacijom koja se zove „Tenet“ i on prihvata da ga ova organizacija regrutuje, nakon što je informisan o velikoj pretnji za čovečanstvo. Sve pomenuto za primarni cilj ima definisanje biografije protagoniste, tj. upoznavanje gledaoca sa njegovim sklonostima i sposobnostima, kao i sa okolnostima u kojima se nalazi u začetku dramske radnje.

Sledi scena koju je moguće opisati kao „scenu obuke“, koja primarno nije obuka protagoniste, već pre dramsko rešenje koje služi obuci gledaoca, tj. upoznavanju gledaoca sa posebnim pravilima igre, naročito pravilima o protoku vremena.

U ovoj sceni naučnica, koju igra Klemans Poesi (Clémence Poésy), suočava protagonistu sa predmetima i municijom sa „invertovanim entropijom“, tj. sa predmetima koji se kreću unazad kroz vreme. Protagonista saznaće da su oni najverovatnije proizvedeni u budućnosti, i da predstavljaju nagoveštaje rata koji je strašniji od nuklearne katastrofe. Protagonista, zatim, putem kontakta CIA-e upoznaje partnera, Nila (Neil; Robert Pattinson), a nakon toga i obaveštajca pod imenom Krozbi (Crosby; Michael Caine). Pomenimo i da se lik naučnice pojavljuje isključivo u sceni obuke, kao i Krozbi, koji u sceni koja sledi dodatno informiše protagonistu o izazovima sa kojima treba da se suoči, najpre sa pretnjom ruskog oligarha Andreja Satora (Kenneth Branagh). Drugim rečima, to su likovi bez razvijene funkcije, napisani isključivo kako bi se publika upoznala sa posebnim „pravilima igre“. Protagonista i njegov partner ubrzo počinju da prate trag „invertovanih metaka“, koji ih vodi do dileru oružjem pod imenom Prija (Priya; Dimple Kapadia). Partneri saznavaju da je Prija takođe član „Teneta“, i da municija, potpuno očekivano, vodi do antagoniste Andreja Satora.

U sceni u Londonu, nakon što protagonista priđe Satorovoј supruzi Ket (Kat; Elizabeth Debicki), počinje zaplet jer protagonista ima jasan cilj (potraga za neobičnim predmetima) i protivnika (Sator). Uspon, dakle, počinje oko tridesetog minuta filma (ukupno trajanje je dva sata i trideset minuta) i u narednih sat i po se kroz niz akcionih i dijaloških scena razvija sukob između protagonisti i antagonisti.

U suštini, pomenuta scena „obuke“ pokazuje najdirektniji uticaj rudimentarne logike kompjuterskih igara na međunstrim kinematografiju u XXI veku. U stvaralaštvu Kristofera Nolana ovake scene su često prisutne. Dovoljno je podsetiti se gotovo istovetnog primera u filmu *Početak*. U ovom ostvarenju radnja je usredsređena na protagonistin pokušaj da prodre u um antagoniste tokom dubokog sna. Film otvara scena nalik obukama u kompjuterskim igrama (protagonista pokušava da u snu ukrade tajne iz uma sporednog lika i na taj način se gledaoci upoznaju sa osnovama igre), a ubrzo za njom sledi i scena u kojoj protagonista angažuje pomoćnicu i sa njom ponovo ulazi u prostor podsvesnog, učeći je kako da upravlja arhitekturom sna. I ove scene, poput pomenute scene u filmu *Tenet*, služe isključivo obuci gledaoca, tj. njihova funkcija se sastoji u jasnom prikazu dizajna prostora i vremena sna, kao i u nagoveštavanju „kazni“ koje slede ukoliko se protagonista ne bude pridržavao pravila (u slučaju filma *Početak* kazna je buđenje ili ulazak u limb).

Ipak, i u jednom i u drugom filmu, sve što sledi nakon scena obuke i početka zapleta ne predstavlja odstupanje od konvencionalne dramaturgije. U filmu *Tenet* progresija sukoba između protagonisti i antagonisti prikazuje se linearom montažom, od početka ka kraju, za razliku od filma *Početak* u kojem je primenjena paralelna montaža. Izbor montaže je bio direktno uslovljen dizajnom vremena, u *Početku* postoji više faza (nivoa) sna i paralelna montaža je, samim tim, predstavljala jedini logični izbor, dok *Tenet* podrazumeva uvijeno vreme, tj. ideju da se događaji u sadašnjosti podudaraju sa događajima u budućnosti, pa samim tim nije ni bilo potrebe za posebnom montažnom organizacijom vremena.

Tek u odmakloj fazi filma protagonisti saznaće da predmeti za kojima traža predstavljaju delove „algoritma“, uređaja za „invertovanje planete“, tj. da je cilj antagonisti (koji, uzgred, boluje od raka) da uništi sebe, vlastitu porodicu, svet. U poslednjih pola sata dešava se vrhunac sukoba, protagonista je nadomak algoritma, ali u bezizlaznoj situaciji u kojoj očigledno gubi. Antagonista mu se pobednički obraća putem telefona, ali ubrzo sledi preokret, supruga antagonistice (koja je tokom progresije dramske radnje postala saveznik protagonisti) ubija negativca, a protagonisti pomaže invertovani neznanac vraćajući se iz mrtvih (oživljava i umire unazad) i za kojeg se u raspletu pokazuje da je reč o partneru, Nilu (protagonista, dakle, iz neznanja prelazi u znanje). Nakon preokreta, ponovo prema osno-

vama scenaristike, sledi i momenat poslednje napetosti u kojem jedan od saboraca protagoniste i njegovog partnera razmišlja da ih likvidira nakon što je algoritam, konačno, u njihovim rukama. Očekivano, u poslednjem času se predomisli, a na samom kraju filma protagonista likvidira i Priju, jer se tokom razvoja sukoba ispostavilo da je ona zapravo lažni saveznik.

U ovako ogoljenoj analizi filma vidi se da, i pored linearnosti, utisak složenosti naracije izazivaju, pored pomenutih scena „obuke gledalaca”, komplikacije scena u zapletu (više nivoa avanture) usled vremenske inverzije (vremenskog zavoja). Pomenimo i da do polovine filma protagonista u svakoj akcionioj sceni ima iznenadjujuće sukobe sa nepoznatim, invertovanim napadačima, koji, najblaže rečeno, stvaraju konfuziju. Tačno na polovini filma protagonista ulazi u komoru za invertovanje u kojoj se sukobljava sa dvostrukim antagonistom (normalnim i invertovanim), a nakon toga se i sam invertuje i počinje da se kreće unazad kroz vreme. Gledalac tek u tom trenutku saznaće da su svi bizarni incidenti u prvoj polovini filma predstavljeni borbu protagonisti sa samim sobom (i sa antagonistom). Drugim rečima, haotična naracija u prvoj polovini filma počinje da dobija smisao tek kada počne da se primenjuje pravilo reverzibilnosti koje, između ostalog, sugerise i palindrom u naslovu filma.

Naracija u filmu *Tenet* nije ništa drugo nego prikaz igre po gradacijski kompleksnim nivoima koje protagonista, primenjujući određena pravila i veštine, uspešno prolazi do ostvarenja vrhovnog cilja. U tom smislu, pored stavova Jespera, Jula koji su naglašeni na početku ovog teksta, potrebno je u budućim analizama konvergencije igara u film imati u vidu i sledeće:

U „igrana uloga“ ('role-playing games') potreba za nastavkom igranja često je potaknuta željom da se dostigne sledeći nivo, da se nastavi borba sa zverima, ili da se krene u potragu za sticanjem onih nekoliko iskustvenih bodova više koji pojavljuju zadovoljstvo 'ding-zvuka' u trenutku prelaska na viši nivo 'EverQuest'-a (ili nekog drugog, sličnog naslova); a zatim, kada se to postigne, tu je i želja da se pripravi put ka sljedećem nivou i novim veštinama, umenjima i sposobnostima, potrebnih za istraživanje sveta igre (King & Krzywinska, 2006: 27-28).

Pomenuto predstavlja i osnovni problem u praćenju dramske radnje koji se javio kod velikog broja gledalaca filma *Tenet*. Činjenica je da dijalozi likova u uvodnim, „informativnim“ dramskim situacijama u filmu nisu isto što i nivo obuke igrača u savremenim igrama, niti omogućavaju sticanje dovoljnog iskustva za praćenje prelazaka na sledeće, složenije nivoe igre. A ukoliko pravila igre nisu dobro pojašnjena, pripovedanje o sesiji može izgledati konfuzno, čak i kada postoji dramski potencijal.

Literatura

Bordwell, D. (2006.) *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Buckland, W. (2009). *Puzzle films - Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Blackwell Publishing.

Buckland, W. (2020). *Narrative and narration: analyzing cinematic storytelling*. New York: Columbia University Press.

Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. vol 1, issue 1, July 2001.

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

Juul, J. (1999). *A Clash between Game and Narrative*. Copenhagen: Institute of Nordic Language and Literature: University of Copenhagen.

Juul, J. (2001). Games Telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*. vol 1, issue 1, July 2001.

King, G. and T. Krzywinska. (2006). *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. London: I. B. Tauris.



Blacksad: Under the Skin u svetlu transmedijalne naratologije

Jovana Ivetić
Filološki fakultet
Univerzitet u Beogradu
jovana2809@yahoo.com

*Blacksad: Under the Skin
in the Light of Transmedial
Narratology*

UDC 795:81`322

Apstrakt

U radu se analiziraju narativne strategije i predstava subjektivnosti u video-igri *Blacksad: Under the Skin* kao adaptaciji, ali i nekanonskom proširenju sveta priče (*storyworld*) serijala stripova posvećenih antropomorifizovanom detektivu Bleksadu. Posebna pažnja posvećena je narativnom potencijalu žanra avanturističke igre (adventure game) i njegovom odnosu sa stripom kao medijem. Narativne tehnike specifične za medij video-igara paradoksalno čine *Blacsad: Under the Skin* narativnijim, sličnjim mediju mu izvornog sveta priče: angažman igrača usmeren je ka izgradnji paralelnog narativnog toka i ne utiče na događajnost. Interaktivnost dopušta tek latentnu narativizaciju i uokviravanje unapred određenih događaja, i često je u službi stvaranja napetosti i iščekivanja. Klasični, odnosno literarni narativni mehanizmi poput temporalnih distorzija i smenjivanja heterodijegetičke i homodijegetičke nepouzdane naracije, koji se mogu okarakterisati i kao transmedijalni, ostavljaju, s druge strane, prostor za interaktivnost unutar predodređenog sleda događaja. Još jedna specifično narativna strategija jeste upotreba antropomorfizacije egzistenata u službi detektivskog zapleta, dok muzičke sekvence imaju anticipatorske osobine. Poreklo izvornog sveta priče i njegovi detektivski zapleti pogoduju tipu interaktivnosti karakterističnom za žanr avanturističkih igara. Izbori igrača ograničeni su na kretanje uskim prostorom, interakciju sa objektima, prikupljanje tragova i dedukovanje rešenja, i povremena repetitivnost se dopunjuje dinamičnim narativom. U isto vreme pomenuti faktori približavaju *Blacksad: Under the Skin* vrsti *igrive priče* (*playable story*), gde je primarni recepcijiski činilac zadovoljstvo u priči.

Ključne reči: *Blacksad: Under the Skin*, narativne strategije, transmedijalnost, interaktivnost, medij

Abstract

This paper analyses the narrative strategies and the representation of subjectivity in the video game *Blacksad: Under the Skin*. The video game is an adaptation, but also a non-canonical expansion of the storyworld of the comic series about the anthropomorphic cat detective Blacksad. Special attention is given to the narrative potential of the adventure game genre and its relation with comics as a medium. Media-specific narrative strategies paradoxically make *Blacksad: Under the Skin* more narrative and more similar to the medium of the protoworld: the player's engagement is directed towards constructing a parallel narrative flow and it makes no impact on the events in the storyworld. Interactivity allows only a latent narrativisation, namely, framing the scripted events, and is often used to create tension and curiosity. Classical narrative strategies such as temporal distortion and the interchangeability of heterodiegetic and unreliable homodiegetic narration—which could also be defined as transmedial strategies—leave, on the other hand, the potential for interactivity within the scripted sequence of events. Another distinct narrative strategy is the use of anthropomorphisation of existents in the detective plot, while the music has anticipatory properties. The origin of the protoworld and its detective plots serve the type of interactivity characteristic of adventure games. The player's choices are limited to a constricted area, to manipulating objects, finding clues and making deductions, but these repetitive actions are enriched with a dynamic narrative. Simultaneously, these factors transform *Blacksad: Under the Skin* into a playable story, where the primary factor in the player's reception of the game is the aesthetic pleasure derived from the actual story.

Keywords: *Blacksad: Under the Skin*, narrative strategies, transmediality, interactivity, media

Blacksad: Under the Skin (Bleksad: Ispod površine) predstavlja adaptaciju serijala stripova španskih autora Huanha Gvarnida (Juanjo Guarnido) i Huana Dijaza Kanalesa (Juan Díaz Canales), posvećenih privatnom detektivu Bleksadu. U antropomorfizovanoj (odnosno animalizovanoj) Americi pedesetih godina 20. veka, u stilu filma *noir*, Bleksad istražujena prvi pogled apolitične intrige i pitanja ljudskog postojanja, povremeno sarađujući sa policijom koja pokriva Bleksadovo samovoljno sprovođenje pravde. Igra je ujedno transmedijalno proširenje izvornog sveta priče, koje na višestruke načine ostaje verodostojno mediju izvorne priče i njegovoju narativnoj koherentnosti (Horstkotte, 2013: 32). Preuzet je i adaptiran svet priče iz stripova, sa protagnostom, nekolicinom likova, dizajnom odnosno stilom, i *noir* ambijentom i tematikom, odnosno okršajem humanističkog i nihilističkog, kom će presuditi igrač.

Priča o Bleksadu određena je hronotopom, estetikom, strukturom i tematikom filma *noir*. U doslovnom prevodusintagma označavacrnim film, i predstavlja varijantu američkog posleratnog filma koji sebe poima kao tamno ogledalo moralne anarhije posleratne Amerike (Kuk, 2018: 339), pri čemu su dominantna metafora iskvarenosti i moralne nestabilnosti takvog sveta kriminalci, a scene su snimane noću ili u prigušenom osvetljenju (ibid., 337). Film *noir* je ujedno oznaka za određen stil i žanr koji se može opisati kao *kriminalistička melodrama* (ibid., 336, 338). Teška atmosfera puna cinizma i očaja, pohlepe, požude i surovosti, izostanak ljubavi i sažaljenja, prizori nasilja i prepostavka apsolutnosti i nepopravljivosti ovih kategorija, odnosno nepopravljivosti (američkog) društva, u osnovi su žanra *noir* (ibid., 336).

Iako žanr pruža celovit okvir priče i igre, ipak je pogodan za tumačenje i izmene. Sklonost filma *noir* ka realizmu sačuvana je, ali i oneobičena spojem slatkog,⁸⁹ alegorijskog stila i brutalnih scena nasilja. Tumačenje stripa

1 Geneza slatkog (*cute*) kao estetske kategorije i formalno prepoznatljivog, *kolokvijalnog* stila započinje unutar američke popularne kulture 19. veka (Ngai, 2010: 951). Slatko je poluopisna i poluvrednosna (ibid., 955), politički ambivalentna kategorija (ibid., 951), produktivna za kulturološke analize (ibid., 954). Ono je verbalna evaluacija izazvana subjektivnim osećajima u određenom kontekstu (954). Slatko se odnosi na (reakciju na) nešto toplo, mekano, fizički malo i ranjivo (ibid., 950), i razlikuje se od slatkoće (*cuteness*) kao kvaliteta pridatog entitetima koje doživljavamo kao nepreteće i podređene, i prema kojima se stoga odnosimo zaštitnički, ali koji izazivaju i niz drugih osećanja (ibid., 949).

koje ističe animalizaciju ljudi kao dominantnan postupak, a ne antropomorfizaciju životinja,⁹⁰ oslanja se na ideju *noir* žanra o *neherojskoj prirodi ljudskog bića* (Kuk, 2018: 338), i naglašava da strip prikazuje animalnost kao antropološku konstantu, bila to predatorska animalnost ili instinkt za samoočuvanjem. Pored zamračenih prostorija, noćnih scena i zabačenih ulica atmosferu gradi i emocionalna zagušljivost (prošlosti i međuljudskih odnosa).

Istrage uglavnom otkrivaju neki vid zloupotrebe položaja moći i više ili manje prikriveni rasizam, nacizam ili fašizam na ovim položajima. Aktualizovanjem političnosti konkretnog istorijskog trenutka, ovi tekstovi, posebno *tekst igre*, govore i o savremenosti igrača. Isti je efekat moralnih dilema koje u stripu sagledavamo u Bleksadovim unutrašnjim konfliktima, a koji su u igri stavljeni pred igrača. Razvoj i karakterni luk Bleksadovog lika predstavljeni su već u prvom albumu *Negde među senama* (*Quelque part entre les ombres*), kroz njegov hamletovski kontemplativan, ali i uvek delatan odnos prema sopstvenoj savesti.

U genezi i autorskoj *situaciji* igre, kao i u poetici njenog teksta i spektru intermedijalne referencijalnosti, vidljiva je namera svesnog transmedijalnog pripovedanja, odnosno pričanja priče kroz nekoliko medija. Izdavačka kuća *Dargaud*, koja je započela objavljivanje serijala o Bleksadu, u vlasništvu je kompanije *Microids*, kao što jei *Pendulo studio*, iz kog je potekla igra *BlackSad: Under the Skin*. H. Gvarnido i H. Dijaz Kanales učestvovali su u izradi igre kao konsultanti, te se igra može precizno smestiti između drugog i trećeg albuma stripa³ kao svojevrsni, premda nekanonski, *interquel*.⁴ Osim što je dopričana etapa Bleksadove priče, recipijentima stripa je pružena mogućnost većeg unošenja u svet priče i njenog dopisivanja.

Strip španskih autora prвobitno je objavljen na francuskom, sa izvanrednom recepcijom, mnogobrojnim prevodima i nagradama, i velikom recipijentskom zajednicom. Stoga se može govoriti o dvema recepcijanskim zajednicama igre *BlackSad: Under the Skin* – o onoj koja poznaje strip i onoj

2 Iako se postupci mogu smatrati dvojničkim (Chew, 2019: 573).

3 Prvi album, *Negde među senama* (*Quelque part entre les ombres*), objavljen je 2000. godine, *Arctic-Nation* 2003, *Crvena duša* (*Âme Rouge*) 2005, *Pakao, tišina* (*L'Enfer, Le silence*) 2010, a *Amarillo* (*Amarillo*) 2014. ([https://blaksad.fandom.com/wiki/Blacksad_\(comic_series\)#Future_volumes](https://blaksad.fandom.com/wiki/Blacksad_(comic_series)#Future_volumes)). U prevodu na srpski Ilije Čanka prva tri albuma objavljena su najpre 2006. u izdanju Belog Puta, i ponovo 2016. zajedno sa izdavačkom kućom Makondo. Zajednički je izdat i drugi integral, odnosno četvrti i peti album, 2015. godine. Igra je izašla 2019. godine, a 2021. objavljeno je digitalno izdanje šestog albuma, *Alors, tout tombe. Première partie*, čiji je nastavak planiran za 2023.

4 Priča iz video-igre funkcioniše kao nastavak na drugi album i ujedno kao priča koja najavljuje treći album, na šta ukazuje pozicioniranje pojedinih likova i motiva (Bleksadov stav o Alminoj knjizi; ili Nijagarini vodopad kao ironijska prolepsa, a sa druge strane već uspostavljen odnos sa šefom policije i čitava galerija likova poznatih iz prvog i drugog albuma).

koja se u igri prvi put susreće sa svetom priče, i, shodno tome, o dvema potencijalnim reakcijama na adaptaciju. Igrač kom su poznati estetika stripa, diznijevski stil i Gvarnidovi akvareli⁵ uzeće u obzir diskurzivne elemente stripa pri susretu sa stilski slabijom animacijom, bilo da je opravdava ili kritikuje. Stil igre *subjektivno* je dobar ili loš. Slično će se formirati reakcija na prenos transmedijalnih narativnih tehnika, ali i omaž mediju izvornog sveta priče koji se dosledno sprovodi kroz QTE (*quick time event*) delove igre. *Quick time events* u kontekstu transmedijalnog pripovedanja o Bleksadu dobijaju specifičnu funkciju uključivanja igrača u već poznati svet stripa. Često se dešavaju u realnom vremenu priče, i sekunde predviđene za odabir replike ispunjene su gestikulacijom ili Bleksadovim unutrašnjim monologom. Hermeneutički horizonti su svakako individualni, i u obe recepcije moguća je spontana komparacija sa simbolikom i implikacijama animalizacije i antropomorfizacije u popularnoj kulturi.⁶

Ipak, najrelevantnija su poređenja sa video-igramama: *Blacksad* je avanturistička detektivska igra poput *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments*, koja ima sličan deduktivni sistem zasnovan na prikupljanju tragova (iako Bleksad ne poseduje inventar) i ispitivanju svedoka i osumnjičenih. Godina u kojoj izlazi *Blacksad: Under the Skin* obeležena je *murder mystery* igrama.⁷ Detektivski zapleti izvornog medija česti su u žanru avanturističke igre, koja je stoga pogodna za adaptaciju. Gejmplej je upotpunjjen *quick time event*-ovima, dijalozima i interakcijama koji od igrača zahtevaju brzu reakciju, bilo pritiskom određenog tastera ili brzim odabirom jedne od ponuđenih replika. Efekat jeste integrisanje igrača u linearu priču, pružanje iluzije da učestvuje u delovima priče koji bi inače ličili na *cutscenes*.

Blacksad uvodi upozorenjem i objašnjenjem mehanike igre: *This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play.* Međutim, pitanje je na kakvu priču se iskaz odnosi, odnosno šta je u svetu priče fiksno, a na šta igrač zaista utiče. U scenama tuče izbor je nepostojeci: ako igrač ne odreaguje na vreme, Bleksad umire i igra se učitava u trenutku u kom je igrač napravio grešku. QTE se pojavljuje već u uvodnoj sceni, izazivajući šok i gradeći dinamiku u linearu priče. Prvi QTE igrača hvata na prepad, uzbudljiv je i dinamičan, ali kako mehanizam postaje predvidljiviji i akcenat je najpre na priči, igra se može *odgledati* i kao dugometražna animacija. Scene koje iziskuju brzu reakciju predstavljaju omaž izvornom mediju *noir* žanra: u njima je simulirana tehnika oka kamere, koja čak biva uprljana Judžinovom krvlju.

5 Huanho Gvarnidio bio je zaposlen na izradi nekolicine crtanih filmova kompanije Disney (*Hercules*, *Tarzan*, *Atlantis: The Lost Empire*, *Brother Bear* etc).

6 Na primer, animirana serija *Bojack Horseman* ili animirani crtani film *Zootopia* konstruišu na drugačije načine biopolitičke implikacije (Chew, 2019: 567-586).

7 <https://www.darkstation.com/reviews/blacksad-under-the-skin-review>

Izbor replika u dijalozima ima veće posledice: od njih zavise životi sporednih likova, Bleksadova karakterizacija⁸ i moralne koordinate sveta priče. Ludičko iskustvo sastoji se, pored istraživanja (samo)ubistva, i od igračevog *ispisivanja* likova i sveta igre. Svi izbori uticaće na buduće interakcije, ali neće promeniti glavni narativni tok. Granajući su samo sporedni narrativni tokovi. Posle svakog izbora, ekstradijegečki tekst se obraća igraču, terajući ga da preispita izbor, ističući (ne)konzistentnost igračevih izbora, i ukazujući da je pitanje ispisivanja Bleksadovog sveta pitanje skrivenih stavova i primoranosti da se napusti perfekcionizam. Ekstradijegečki glas, u ovom slučaju tekst, karakterističan je za *noir* žanr (Horstkotte, 2013: 32). Čini se da se igra sastoji od dva sloja: od detektivskog zapleta koji se razrešava unutar žanra avanturističke igre, i od sloja u kom igrač postaje narrator i osa *moralnog kompasa*, transponujući svoja uverenja ili sopstveno tumačenje Bleksada u igru. Transmedijalni junaci zadržavaju koherenciju i iste težnje (Blom, 2020: 203), a Bleksadov lik dovoljno je ambivalentan i svet priče dovoljno nepredvidiv da igračeve ispisivanje igre neće narušiti tu koherenciju.

Za prikupljanje tragova mogu se aktivirati Bleksadova mačija čula i instinkti, čime se vreme priče rasteže i usporava dok igrač ne odluči suprotno. Još jedna mogućnost medija igre jeste *igranje sećanja*: interakcijom sa sećanjem igrač dopunjava priču. Na delu je *poigravanje* postupkom ne-pouzdane naracije, iako su znanje lika i igrača jednaki, budući da je unutrašnja fokalizacija dosledno sprovedena.

Bleksadov nagon za humanošću, težnju ka pravdi i pravičnosti sa jedne, i primoranost na stički egzistencijalizam i ivicu nihilizma sa druge strane, razrešava igrač, dok Bleksad narativizuje igračeve postupke. Izbori su dati u formi QTE, primoravajući igrača da brzo doneše teške odluke i da ih preispituje tokom igre. Svaka odluka je zapisana u ekstradijegečkoj beležnici, čime sama igra narativizuje igračeve postupke i podseća ga na izbore koje je napravio, ujedno ga primoravajući da ih preispita. Bleksad čini slično, integrirajući igračev izbor u svoj tok misli i dodatno ga obrazlažući. Narativno-ludički spoj na kom je struktuirana igra jeste igračeve *ispisivanje* Bleksadovog lika. Time se utiče na sporedne likove i, dalekosežno, na čitav svet priče koji postaje obojen i uslovljen Bleksadovim postupcima. Igra kao ispisivanje sveta predstavlja konačno ispunjenje postmoderne fantazije o fikcionalnim svetovima.

Stil i boja, odnosno tehnika bojenja dominantni su diskurzivni elementi u vizuelnoj naraciji stripa (Horstkotte, 2013: 33), te im Gvarnido posveću-

8 Igra u meniju nudi pregled Bleksadovih osobina u zavisnosti od igračevih izbora: da li je osetljiv na okolinu ili je oguglao, da li je odlučan ili oprezan, čestit ili pragmatičan, usamljen ili romantičan, pronicljiv ili glup, okretan ili smotan, čutljiv ili pričljiv, i, naponstku, koliko je profitirao od rada na slučaju ubistva Džoa Dana.

je multimedijalni autopoetički tekst na kraju četvrtog albuma (Guarnido, 2010: 78-122). Dok stil pruža političnost i egzistencijalizam filma *noir* zapakovane u diznjevsку estetiku, bojama se impresionistički dočaravaju asocijativni iskoraci iz vremena priče. *Pakao, tišina* se dešava u toku jedne noći, i sve dnevne scene su flešbekovi, nenajavljeni i nikako drugačije izdvojeni. Krvavo su crvene scene u kojima gušter na samrti dopunjuje priču, dok je Bleksadov pristup sferi lakanovskog *realnog* prikazan redukcijom okolnih predmeta. Slično je u igri Sonjino sećanje prikazano u formi table stripa, u bledunjavim žutim nijansama, dok je njeno prepričavanje događaja kojima je posredno svedočila prikazano kao crno-bela skica. Boje su element prikaza subjektivnosti ovih likova. Subjektivna predstava svesti jeste inherentno transmedijalni fenomen, jer se ostvaruje preko širokog spektra medija, od kojih svaki poseduje specifična ograničenja i mogućnosti (Much, 2020: 224).

Strip pruža dovoljno vremena da se priča ispripoveda, likovi razviju i/ili napravi osnova za razvoj likova (ibid., 224). Stoga iako prvi album Bleksada počinje *in medias res*, nakon nekoliko stranica Bleksad pripoveda svoju pretpriču. Na kraju albuma, nakon što je Bleksadova karakterizacija ute-meljena hicem iz pištolja, na Smirnofovu žalbu o tome kako je neprljatno imati nečistu savest, Bleksad odgovora:

Šefe, to je problem sa savešću. [...] Od tog dana, moj svet je postao to: džungla u kojoj preživljavaju oni koji su najspremniji – u kojoj se ljudi ponašaju kao životinje. Hod mračnim putem kroz život moj je izbor... I još uvek njime koračam (Guarnido & Canales, 2003: 54).⁹

Uvodna scena igre jeste direktna referenca i kopija treće strane stripa i ujedno najvernija replika diskursa iz stripa. Uvodi u koordinate sveta priče, u glavni i sporedni narativ i u tip interaktivnosti koji se očekuje, dajući dvosmislenu refleksiju o Bleksadovom karakteru kojom igrač može da pravda bilo koji budući izbor. Na igraču je da tumači i dopunjuje Bleksadovu priču, razvoj lika jeste u njegovim rukama i nije unapred isписан. Igri je jednakо kao i stripu važno da ispriča priču, i važan je način na koji je ona ispričana (Much, 2020: 224). Medij video igre pruža više mehanizama i pristupa priči, posebno na ludološkom nivou (ibid.), pa svaki izbor senči glavni, linearни narativni tok.

Strip ostavlja Bleksada u zapitanosti, a slično čini i igra. Iako zvuči gotovo identično kao kraj stripa, Bleksadov poslednji, metaleptični monolog usmeren je ka igraču:

9 Chief, that's the problem with having a conscience. [...] From that day forward, that has been my world. A jungle where it's survival of the fitatest – where people act like animals. I had chosen to walk the dark path in life... and I'm still on it

Dao sam sve od sebe da se stvari odviju onako kako je nalašao moj moralni kompas. Šta se dogodilo, to je već druga priča. Jer, bez obzira šta nam govore, naši postupci ne određuju uvek našu budućnost. [...] Moj moralni kompas... kao da sam uopšte i znao šta to predstavlja. Nisam znao ni šta da mislim o svom ponašanju tokom istrage. Da li mi je savest čista? Da li bih, kojim slučajem, donosio iste odluke? (Hernáez & Monchán, 2019).¹⁰

I igrač, koji takođe nije uticao na glavni narativ, odgovara sa *da ili ne*, ili ne odgovara ništa. Dok pripovedanje u stripu teče kroz niz slika praećenih tekstualnim elementima (Horstkotte, 2013: 27), u igri je uloga vizuelnog i verbalnog preokrenuta, i dopunjena auditivnom narativizacijom.

Razmatrajući probleme uključivanja aktivnosti igrača u narativni okvir, Meri-Lor Rajan (Mary-Laure Ryan) pravi razliku između „igrive priče“ (*playable story*) i „narativne igre“ (*narrative game*). Definišući narativnost kao tip značenja, a interaktivnost kao tip *igre*, autorka ističe da se odnos opozita razrešava prevagom jednog elementa. U narativnoj igri, narativno značenje podređeno je igračevim akcijama, dok su u igrivoj priči igračeve akcije podređene narativnom značenju, i gejmpilej služi stvaranju i nijansiranju priče (Ryan, 2009:45). Tip zadovoljstva koji igre pružaju takođe se razlikuju: ludičko zadovoljstvo dolazi iz zaokupljenosti ispunjavanjem bilo kakvog zadatka fizičkom akcijom igrača, dok narativno zadovoljstvo dolazi iz kognitivnog angažovanja, imaginiranja i konstruisanja sveta priče – spacialnog, temporalnog, emotivnog i epistemološkog (*ibid.*, 53). Posebno relevantno u detektivskoj misteriji jeste epistemološko uživaljanje, koje se ispoljava kao želja za saznanjem ili razrešenjem priče (*ibid.*, 55).

Kako je u igri o Bleksadu glavni narativ već ispisan odnosno predodređen, i igračeva aktivnost se integriše u njega, *Quick-Time-Event*-ovi predstavljaju dobar balans pričanja priče i, makar iluzornog, angažovanja igrača. Igra ipak insistira na ključnosti ovakve interakcije, jer u suprotnom, ukoliko igrač propusti QTE, Bleksad umire. *Blacksad: Under the Skin* poseduje elemente igrive priče, jer se unutar ponuđenog niza pravila, odnosno mogućih replika u dijalozima, ispisuju reakcije i karakterizacije drugih likova. Jedan od glavnih ludičkih elemenata igre jeste upravo pripovedanje, narativizacija odnosno karakterizacija koja pripada igraču. Kroz klasičnu avanturističku, detektivsku misteriju igrač raspliće intrigu, dokga igra isto-

10 I had done everything in my power to make things go the way my moral compass dictated. What happened, that was another story. Because, no matter what they tell us, our actions don't always determine our future. [...] My moral compass... as if I even knew what that means. I didn't even know what to think of my performance throughout the case. Did I have a clear conscience? Would I have made the same decisions, given the chance?

vremeno primorava na introspekciju i preispitivanje da li će izbori koje čini u *Bleksadovo ime* imati posledice po razvoj radnje. Nezavisno od vrste izbora, radnja se nastavlja neometano. Pored QTE mehanizma, igrač je u linearu priču uključen ispisivanjem sporednih narativnih tokova, i tako je deo ludičkog iskustva na paradoksalan način narativno. Međutim, dok je Bleksadovu sudbinu moguće *ispraviti*, životi sporednih likova bivaju započaćeni igračevim odlukama. U tom aspektu, igra jeste ponovo ispisiva.

Postupci karakteristični za medij igara (*media-specific narrative strategies*) dopuštaju igraču udubljivanje u poznati svet priče. Zadovoljstvo u igri, iako prvenstveno narativno, ipak je dvojako: delom dolazi iz *samostalnog* rešavanja misterije i poistovećivanja sa protagonistom stripova o Bleksadu, a delom usled klasičnog dramskog zapletasa velikim preokretom, odnosno epistemičkim uživljavanjem u priču. Ovakvu strukturu anticipiraju Bleksad i novinar Vikli (*Weekly*) u (auto)poetičkom razgovoru, dok razvijaju fotografije koje će doneti nove informacije i likovima i igraču, referišući na američke detektivske priče u kojima se, za razliku od britanskih, skriveni antagonist pojavi na kraju priče.

Literatura

- Blom, J. (2020). The manifestations of game characters in a media mix strategy. In: A. Rauscher, D. Stein & J. Thon (eds.). *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. London: Routledge, pp. 201-221.
- Chew, K. (2019). On war and cuteness: the utopian politics of Disney's *Zootopia*, *Screen*, 60 (4): 567-586.
- DíazCanales, J., Guarnido, J. (2003). *Blacksad. Somewhere Within the Shadows*. New York: Ibooks, Simon & Schuster.
- DíazCanales, J., Guarnido, J. (2010). *Blacksad: A Silent Hell*. Milwauke, Oregon: Dark Horse Books.
- Gvárnido, H., Dijaz Kanales, H. (2006). *Bleksad* (I. Čanak, prev.). Beograd: Beli Put.
- Gvárnido, H., Dijaz Kanales, H. (2016). *Bleksad. Integral 1* (I. Čanak, prev.). Beograd: Beli Put, Makondo.
- Gvárnido, H., Dijaz Kanales, H. (2015). *Bleksad. Integral 2* (I. Čanak, prev.). Beograd: Beli Put, Makondo.
- Hernández, R., Monchán, J. (2019) *Blacksad: Under the Skin*. [PC, Xbox, Xbox Series X|S] [Video game]. Microïds.
- Horstkotte, S. (2013). Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds. In D. Stein & J. Thon (eds.), *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (pp. 27-48). Berlin, Boston: De Gruyter.
- Kuk, D. A. (2018). *Istorija filma I i II*. Beograd: Clio.
- Much, J. (2020). Creating Lara Croft. The meaning of the comic books for the *Tomb Raider* franchise. In: A. Rauscher, D. Stein & J. Thon (Ed.). *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. (pp. 221-239). London: Routledge.
- Ngai, S. (2010). Our Aesthetic Categories. *PMLA*, 125 (4): 948-958.
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1: 43-59.
- Schmid, J. (2018). Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives. *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*, 66 (1): 130-133.
- Stein, D. & Thon, J. (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Blacksad (comic series). *Wikipedia* <[https://blaksad.fandom.com/wiki/Blacksad_\(comic_series\)](https://blaksad.fandom.com/wiki/Blacksad_(comic_series))> 20. 9. 2021.



**Mehanički elementi
dizajna video-igre
Fallout New Vegas
kao narativno sredstvo**

Miloš Živković
Institut za književnost
i umetnost Beograd
miloscc.mz@gmail.com

Mechanical Elements of
Fallout: New Vegas Game
Design as a Narrative Device

UDC 795-047.82

Apstrakt

Razmatra se način na koji se formiraju narativi video-igara uz korišćenje narratološke i hermeneutičke interpretativne perspektive. Tumači se video-igra *Fallout New Vegas*, čija priča se gradi ne samo na osnovu aktivnosti igrača i njegovog avatara nego i pomoću elemenata dizajna koji prenose atmosferu postapokaliptične Severne Amerike. Takvi, spoljni elementi narativa doprinose mogućnostima kreiranja različitih zapleta u svetu igre. Analiza se usredstavlja na pripovedačku funkciju mehaničkih elemenata dizajna: osobinu kamere tokom igranja, elemente interfejsa, predviđene obrazce za kreiranje avatara (S.P.E.C.I.A.L. sistem), problematiku težine igranja, mehaničke karme i reputacije, kao i mehaniku vođenja dijaloga (*dialog branching tree*).

Ključne reči: *Fallout New Vegas*, gejmdizajn, RPG (*role playing game*), postapokaliptično.

Abstract

The paper will consider the forming of video game narratives in a new, digital environment by using a narratological and hermeneutic interpretative perspective. Our research will focus on the video game *Fallout: New Vegas*, whose story is built not only on the direct activities of the players and their virtual avatars, but also with the help of the game's mechanical design elements that convey the atmosphere of a post-apocalyptic North America. Such external elements of the narrative are insufficiently researched as a manner of new possibilities for creating stories in a digital environment. The analysis focuses on the mechanical elements of game design: the characteristics of the camera during the game, the interface elements, the intended patterns for creating avatars (S.P.E.C.I.A.L. system), the game difficulty options, and the dialogue mechanics (dialogue branching tree).

Keywords: narrative, *Fallout: New Vegas*, game design, RPG (*role-playing game*), post-apocalyptic

Uvod – teorijski okvir i mesto

Fallout New Vegas igre u Fallout serijalu

Video-igre pružaju raznovrsne mogućnosti da se virtualno materijalizuju koncepti utopije, antiutopije i distopije, to je izvodljivo presvega zbog *imerzije*, potpunog uključenja subjekta u svet dela: „stoga video-igre predstavljaju fikcije, ali fikcije koje se razlikuju svojim medijumom uključujući virtualne opise koji dozvoljavaju vrstu učešća kakva nije viđena u većini tradicionalnih formi fikcije“ (Tavinor, 2012: 198).¹

Serijal *Fallout* (1997–2018) prikazuje postnuklearnu sudbinu Sjedinjenih Američkih Država. Kako se iskustvo postapokaliipse prenosi? Dva osnovna strukturalna činioca jedne video-igre jesu „gejmplej“ (*gameplay*) i „gejmdizajn“ (*gamedesign*).² Priča je deo i dizajna igre i gejimpleja, njen status je u strukturalnom smislu ambivalentan. Ona se može sabrati u nekom skriptovanim, predeterminisanom dokumentu sa svim mogućim grananjima i mogućnostima (Rouse III, 2005: 669). Jasno je da je narativ u video-igri pre svega određen gejimplejem, aktivnošću igrača i njegovog avatara, ali je bitno skrenuti pažnju i na analizu narativne funkcije elemenata dizajna igre.

Sve igre iz *Fallout* serijala dele isti fiktivni svet postapokaliptične Amerike, čija radnja se odigrava u rukavcu alternativne istorije nastale nakon Velikog nuklearnog rata iz 2077. godine, između SAD i Kine:³ *Fallout* (1997), *Fallout II* (1998), *Fallout III* (2008), *Fallout New Vegas* (2010) i *Fallout IV* (2015). One sadrže otvoreni svet slobodan za istraživanje, prožet ironičnim osvrtom na američku kulturu 1950-tih i 1960-tih godina. Ove igre parodiraju tadašnji konzumeristički duh, strah od komunizma i opterećenost nuklearnim holokaustom.

1 Vidi kvalitetnu definiciju ključnog koncepta imerzije: (Murray, 1997: 98–99). Svi prevodi citata sa engleskog jezika su autorovi.

2 Pošto su u pitanju poznati koncepti nećemo se na njima duže zadržavati. Ukratko, pod gejmplejem podrazumevamo dešavanja koja nastaju iz interakcije igrača i sveta igre, pod dizajnom igre, „sve komponente strukture same igre koje određuju oblik i formu gejmpleja“; o teorijskom okviru iz kojeg govorimo vidi Rouse III, 2005: 660-661, šire o dizajnu igara Pedersen, 2013.

3 *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (2001), *Fallout: Brotherhood of Steel* (2004) i *Fallout Shelter* (2014) i *Fallout 76* (2018) nastaju da bi se iskoristile sve komercijalne mogućnosti franšize, u njima je narativ drugostepena kategorija, te ih nismo uključili u razmatranje.

Spoljni elementi narativa o kojima govorimo su vremenom menjani. Prva dva dela imaju izometrijsku grafiku i kameru u trećem licu – *Fallout New Vegas* i *Fallout III* predstavljeni su u 3D grafici sa opcionom promenom kamere iz prvog u treće lice i obrnuto. Takođe, u njima se više ističe borba, te se ova ostvaranja približavaju i žanru *FPS* igara. Narativ „Novog Vega-sa“ obeležavaju dve fabularne niti: „pozadinska priča o nuklearnom ratu i nova priča o igračevom karakteru koji luta Pustarom“ (Sylvester, 2013: 113). Radnja igre počinje 2281. godine, četiri godine posle dešavanja *Fallout III* ostvarenja. Kako se postepeno upoznaje sa frakcijama „Novog Vega-sa“, igrač i njegovi avatari bivaju uvučeni u složenu dinamiku političkih odnosa. *Fallout New Vegas* posede open world bogatstvo 3D grafike i dinamičnu borbu iz prvog lica, koju je doneo treći deo serijala, ukombinovan sa narativnim kvalitetom i izazovnošću prve dve igre serijala.

„Kurir“ se budi u gradu u Gudspringsu (Goodsprings), u zapadnom delu Pustare. Doktor Mičel mu pomaže da se oporavi, jer je teško povređen. U njegovoj kući igrač formira svog avatara, i taj proces je predstavljen u vidu sistematskog pregleda. Posle kratkog tutorijala „Kurir“ kreće u potragu za čovekom u kariranom odelu, koji je pokušao da ga ubije, saznaje da se on zove Beni i da dolazi iz Novog Vegasa. Istraživanje Mohave Pustare na dugom putu do njenog najvećeg grada trebalo bi da traje bar nekoliko sati realnog vremena i igrač se dotada već upoznao sa elementima dizajna igre.

Nakon ulaska u Novi Vegas i nekolicine kratkih epizoda, „Kurir“ će upoznati gospodina Roberta Hausa, tehnokratu koji skoro dva veka vlada gradom. Oni razgovaraju u „Laki 38“ hotelu, Hausovom štabu, i tada se uvodi predmet sa važnom funkcijom – *platinumški čip*, koji je „Kurir“ trebalo da isporuči, a Hausov pomoćnik Beni je zbog njega pokušao da ga ubije. Gospodin Haus, koji ne poseduje očigledno fizičko telo, već se obraća sa ekrana, traži od „Kurira“ da uzme platinumski čip ne bi li ojačao svoju vojsku robota.

Protagonista saznaje da se u Mohave Pustari odvija rat između dve velike političke grupe. Prva je Cezarova legija, autoritarna grupa pod vođstvom samozvanog Cezara koja odbija korišćenje napredne tehnike, ima veliki broj robova, seksistički se odnosi prema ženama i razapinje svoje protivnike. Druga, Republika Nova Kalifornija (RNK), pokušava da održi privid demokratije, iako je rastrzana korupcijom i neodlučnošću. Obe frakcije žele da im „Kurir“ pomogne. U zavisnosti izbora jedne od ovih strana aktiviraju se različiti zadaci.

Postoji još jedan važan narativni tok koji se može aktivirati. „Kurir“ može da odluči da zameni gospodina Hausa na čelu Novog Vegasa. Onog trenutka kada ugleda bespomoćnog tehnokratu u njegovoj podzemnoj kri-

okomori – može da ga ubije ili da ga ostavi u životu, može postati novi gospodar Vegasa. Rešenje ovog izbora oličava stav o potreboj društvenoj organizaciji Mohave Pustare, koji je igrač formirao preko svog avatara.

Virtuelna kamera

U slučaju igre *Fallout New Vegas* postoji opcija promene vrste kamere između prvog i trećeg lica, a kamera se čak može i rotirati u virtuelnom prostoru. Prve dve igre posedovale su izometrijsku kameru, a prebacivanje u 3D svet *Fallout III* naslova doprinelo je realnijem doživljaju postapokaliptične antiutopije. Kamera koja simulira prvo lice sinhronizuje pogled igrača sa perspektivom njegovog avatara, time se naglašavaju elementi stvorenog sveta i perspektivizuje doživljaj igranja. Pogled iz prvog lica pogodniji je da iskaže atmosferu nuklearne katastrofe. Sa njim se ukida zalede koje je pružala „božanska“ udaljenost trećeg lica – događaji se dešavaju sada i ovde. Kamera je jedno od osnovnih sredstava kojima se pojačava imerzija i uslovjava igračev prijem i konstrukcija narativa. Ona je i gradativno usmerena od strane tvoraca „Novog Vegasa“ i prati zaplet, „virtuelne oči“ najpre slede apokaliptičke predele Mohave pustare i njene zveri, ali će se postepeno okrenuti sve više ka socijalnim interakcijama sa humanoidnim stvorenjima. Na početku sasvim slobodna, kamera će vremenom više vezati za dijaloške deonice, dolazi do perspektivizacije zamrznutih „prozora“ u kojima je zumirano ljudsko lice i „Kurir“ vodi dijalog sa predstvincima različitih frakcija. Time se vizuelnom naracijom naglašava ljudska odgovornost za tragična dešavanja.

Dizajn interfejsa – „Dečak iz trezora“ (Vault Boy)

Pristikom na dugme TAB u toku igre otvara se intradijagetički virtuelni meni, aktivira se – *Pip Boj* (Pip-Boy 3000), alat koji je trebalo da posluži stanovnicima postnuklearnih, podzemnih trezora širom Amerike da prežive. On sadrži sve važne informacije o igračevom avataru, o „Kurirovom“ statusu (koji se menja u zavisnosti od određenih efekata, kao što je radijacija ili dejstvo droga), o S.P.E.C.I.A.L poenima – primarnim atributima, i sa njima povezanim posebnim sposobnostima – nazvanim skilovi, perkovi i trejtorvi (*skills, perks, traits*), kao i informacije o odnosu prema frakcijama Pustare (*sistem reputacije i karme*). Drugi odeljci (*tabs*) tiču se oružja, inventara, spiska predmeta koje „Kurir“ nosi sa sobom, kao i raznih podataka o svetu Novog Vegasa, mapa lokacija, obeleženim zadacima koje treba kompletirati drugo.

Ono što dinamizuje interfejs unutar sveta igre jeste lik „Dečaka iz Trezora“ (*Vault Boy*), maskote *Vault-Tec* korporacije u *Fallout* univerzumu. Dečak

se pojavljuje svuda u igri, čak i na malim skulpturama koje igrač može da sakupi. Predstavlja nešto mnogo više od dela interfejsa – on je avatarov dvojnik, prenesen u ironični sistem referenci upućenih prema predratnoj kulturi. Dečak je oličenje groteskne antiutopije koju predstavlja svet „Novog Vegasa“, ima plavu, valovitu kosu, nasmejan je, bezbrižan i uspešan u svim radnjama koje preduzima. On je samouvereni pripadnik generacije koja je živela pre apokalipse.

Surova Pustara kojom se „Kurir“ kreće ipak je pravo merilo dešavanja, a ne Dečakova pojave. Ova maskota izražava prirodu *Vault-Tec* korporacije, koja je svojom propagandom sakrivala stravične eksperimente sproveđene nad stanovnicima svojih trezora. Kreirani avatar i njegova sADBina tokom jednog igračevog prelaska „Novog Vegasa“ neupitno je povezana sa Dečakom – on mimikrira, ogledalski prenosi igračeve izbore u *Pip Boj* alatu: on preuzima izgled pripadnika Cezarove legije, svetitelja, kanibala, stručnjaka za kompjutere i slično, u zavisnosti od narativno-mehaničkih izbora. Istovremeno, Dečakova pojавa se može shvatiti i kao komentar ironičnog ekstradijegetičkog naratora – šta god da učini, koji god izbor da napravi igrač prati već zadate mogućnosti mreže postavljene od strane *Vault-Tec* korporacije – njegov avatar samo je jedan od mnobrojnih klonova – mogućih „Dečaka“.

Kreiranje avatara

Okolnosti i način kreiranja lika jedna su od osnovnih mehanika koje usmeravaju značenje igre, stvarajući preduslove za interakciju sa virtuelnom okolinom. Kako igrač postepeno napreduje po nivoima, a može se stići do pedesetog, avatar je sposobniji za ostvarivanje sve složenijih zadataka. Njegovim osnovnim osobinama upravlja posebna mehanika – S.P.E.C.I.A.L sistem primarnih atributa: Snaga (*Strength*), Percepacija (*Perception*), Izdržljivost (*Endurance*), Harizma (*Charisma*), Inteligencija (*Intelligence*), Agilnost (*Agility*), Sreća (*Luck*) – (Hodgson, 2010: 4–6).

Primarni atributi najpre su čisto mehanička ograničenja: količina Snage koju „Kurir“ ima utiče na sposobnost nošenja određene količine predmeta i na silinu udarca hladnim oružjem za koju je avatar sposoban. Izdržljivost je mera zdravlja. Inteligencija i Percepacija upravljaju određenom grupom sa njima povezanih kvaliteta kao i u drugim RPG igrama. Prva utiče na sposobnost korišćenja eksploziva, objanja brava i upotrebu energetskih oružja, dok druga kontroliše sposobnosti rada sa kompjuterima, mehaničkim mašinama kao i pružanja i korišćenja medicinskih usluga. Agilnost olakšava šunjalački pristup igri (*stealth*), i koristeći ovu sposobnost neki od igrača se u potpunosti klone sukoba. Veći broj poena u ovom primernom atributu povećava i mogućnost korišćenja V.A.T.S. borbenog sistema.

Sreća ima uticaj na broj metaka, količinu novca koju „Kurir“ može da pronađe istražujući prostor, a vezana je i za šansu za iznenadno suočavanje sa legendarnim stvorenjima. *Harizma* određuje uspešnost avatara u kontaktu sa ljudima, kontroliše sekundarne sposobnosti „cenkanja“ (*barter*) i „govora“ (*speech*). Lakša rešenja zadatka su omogućena ukoliko je ovaj atribut razvijen, a otvorene su i zanimljivije dijaloske opcije. Ovaj atribut najviše obogaćuje iskustvo igranja, jer je povezan sa uživljavanjem u ulogu „Kurira“. Ukoliko avatar nije harizmatičan, igrač ne može da iskusi narativ u celini – neki od rukavaca priče biće odsečeni.

Nećemo razrađivati detaljno složeni sistem sekundarnih sposobnosti (ukupno trinaest) i odgovarajućeg ogromnog broja skilova, trejtova i perkova koje proizilaze iz primarnih atributa, a igrač ih stiče na svakih nekoliko nivoa u igri (Hodgson, 2010: 4–19). Mehanički atributi predstavljaju okvir za narativno iskustvo. Avatar sa velikom inteligencijom i odgovarajućim perkovima i skilovima tragaće za robotima koje može da popravi i kompjuterima koje može da hakuje. Neko ko izabere *Wild Wasteland* perk⁴ otvorice sebi mogućnost susreta sa vanzemaljcima, ali će i fabulu obogatiti kulturnim referencama (na skećeve Monti Pajtona, filmove o Indijani Džonsu i druga popularna dela) i ceo zaplet pomeriće prema žanru SF burleske. Perk *Meat of Champions*⁵ usmeriće igrača u pravcu kanibalizma (moći će da pojede čak i vođe frakcija, Cezara, gospodina Hausa i predsednika RNK). Svako ponovno prelaženje igre obeleženo je ovakvim izborima koji utiču na nove načine formiranja pripovedne celine „Novog Vegasa“, koja je različita ako govori, držimo se samo pominjanih primera – o kanibalu koji je pokorio Mohave Pustaru i njom zavladao ili pak o istraživaču simbola i relikvija starog sveta.

Sistem borbe – V.A.T.S.

Fallout III je počeo da uvodi elemente *FPS* igara, zato što je prešao sa borbe koja se odvijala smenjivanjem poteza igrača i njegovih kompjuterskih protivnika (*turned-based combat*) na borbu „uživo“ (*live combat system*). U *Fallout New Vegas* ništanjenje vatrenim oružjem je usavršeno. Ono što nije odbačeno jeste najvažnija mehanika *Fallout* borbe – V.A.T.S. sistem (Vault-Tec Assisted Targeting System) – mogućnost da se u usporenom protoku vremena pažljivo gađaju određeni delovi tela protivnika.

V.A.T.S. sistem je sredstvo kojim se postiže efekat borbe iz SF filmova, delovi tela neprijatelja eksplodiraju u krvavom prasku. V.A.T.S. sistem deluje uporedno sa kamerom koja prati metak sa smrtonosnim efektom (*kill camera*) i zumira pogodjeno telo. Efekat je groteskan, pojačan zumiranjem

4 <http://fallout.wikia.com/wiki/Wild_Wasteland> 8.8.2018.

5 <http://fallout.wikia.com/wiki/Meat_of_Champions> 6.8.2018.

tkiva mnogobrojnih zveri. U trenucima kada se njihovo telo pokazuje u krupnom planu u vidokrugu igrača indukuje se gadjenje, postiže efekat zadržavanja pažnje na posledicama nuklearnog holokausta. Kako se približava kulminaciji igre, borbi za Huverovu branu – igrač će preko V.A.T.S. sistema sve više gađati ljudske protivnike i time se i ova mehanička opcija potvrđuje kao sredstvo naglašavanja tragične prirode sveta kojom se „Kurir“ kreće i kao sredstvo fokusiranja fabule na suštinski nerešive ljudske konflikte.

Karma i reputacija

Najvažnije frakcije igre *Fallout New Vegas* su Republika Nova Kalifornija (NCR – New California) najpričinjija liberalnim demokratijama predrađnog društva, Cezarova Legija – despotska frakcija „uređena“ po principima Starog Rima i Novi Vegas, grad u pustari koji predstavlja prividnu, tehnikratsku utopiju.⁶ Ove frakcije oličenje su različitim ideoološkim i socioekonomskim koncepcata. Kako igrač donosi odluke on poboljšava ili pogoršava svoj odnos sa određenom grupom – te odnose reguliše mehanika reputacije. Ukoliko donosi odluke koje se sviđaju članovima neke frakcije – avatar zadobija pozitivne poene (*fame*), a ukoliko pak odluči da krade od njih, ubija njihove članove ili pomaže suprotstavljenim grupacijama onda dobija negativne poene (*infamy*), (*Fallout Game Guide*, 2010: 28–29). Na kraju igrač može da postigne savršen odnos sa određenom frakcijom (*idolized*). Najgori odnos (*vilified*) sa bilo kojom organizacijom uzrokovache da „Kurira“ njeni članovi napadaju čim se pojavi u njihovoj blizini.

Mehanika *reputacije* uslovjava igrača da pažljivo promisli sa kime želi da bude u dobrim odnosima, kao i da uoči kakvi su međusobni odnosi frakcija. Jedino odnos prema gospodinu Hausu nije određen ovom mehanikom. Gospodar Novog Vegasa je izuzetno važan za sliku sveta igre, te autori nisu ostavili mogućnost da igrač može da pokvari odnos sa njim. Reputacija dobija na značaju kasnije tokom radnje, kada se od igrača traži da odabere sa kojom od organizacija će sarađivati u odlučujućim zadatacima.

Mehanika *karme*, prisutna i u trećem delu serijala, određuje avatarov karakter na opštoj skali dobra i zla. Dobra karma zadobija se moralnim izborima, pomaganjem drugima i ubijanjem zlih pojedinaca, a loša, rđavim moralnim izborima, krađom, ubistvima civila i pozitivnih likova. Karma donosi sa sobom određenu karmičku titulu, a utiče i na odnos pomoćnika, NPC karaktera koji putuju sa junakom prema njemu. Ukoliko je karma previše bliska zloj strani, neki od njih napuštaju igrača.

6 Na manje važnim frakcijama se nećemo zadržavati zbog opsega rada (*Fallout Game Guide*, 2010: 41–43).

Dihotomna mehanika karme podriva slobodu delanja i otkriva stav kreatora igre prema određenim događajima. Ukoliko njegov avatar ubije Cezarovog pomoćnika Vulpes Inkultu (*Vulpes Inculta*), vođu Legijinih špijuna, dobiće „dobru karmu”, a ukoliko to učini sa gospodinom Hausom, kada ga vidi bespomoćnog u njegovoj „krio-komori” – „lošu”. Mehanički sistemi karme i reputacije dovode do odgovornije i promišljenije igre. Činjenica da je karma manje važna od reputacije implicira vrednosne stavove autora igre, a usmerava i pravac razmišljanja igrača. Karma i reputacija su obežene hrišćanskom dihotomijom dobra i zla i usmeravaju narativ između ponavljanja apokalipse (krah funkcionalosti Huverove brane), ili pak nade u moguće vaskrsenje sveta (perspektiva suživota mnogobrojih frakcija). Svakim svojim postupkom igrač se kreće u određenom pravcu zaokruživanja svoje ličnosti i oblikovanja sveta igre i sopstvene priče. Narativni put mu je grafički vidljiv preko pomenutih mehanika.

Hardcore težina igranja

Jedan od važnih načina za pojačavanje utiska realnosti postapokaliptičnog sveta jeste povećanje zahtevnosti igre i tome doprinosi uvođenje *hardcore* moda u „Novi Vegas“. Neke od razlika ovog nivoa težine u odnosu na one lakše tiču se efekata pomoćnih materijala dostupnih igraču: lekovi (stimpaci – injekcije koje poboljšavaju njegovo zdravlje) ne leče odmah nego postepeno, kao što i „radavej“ (*radaway*), sredstvo za otklanjanje radijacije deluje sporije. Povređeni udovi mogu se izlečiti samo kod doktora ili na sličnim specijalno određenim mestima. Municija jedino u ovom modu poseduje težinu i zahteva mesto u inventaru. „Kurir“ sada mora da obavlja fiziološke radnje da ne bi patio od dehidratacije, gladi ili poremećaja sna od kojih čak može i umreti (*Fallout Game Guide*, 2010: 24–26).

Igrač mora da pristupa igri pažljivije, koristi *stealth* pristup borbi i trudi se da je izbegne, kao i da pazi na ograničeni inventar. Mora da vodi računa da je poneo dovoljno hrane sa sobom i da pažljivije izbegava radioaktivna područja. Najvažnija promena ipak se tiče saputnika, NPC likovi koji prate junaka, bore se se pored njega, komentarišu radnju – nisu više besmrtni. To unosi dozu rizika, jer se igrač može vezati za ove pratioce, a sada može i da ih izgubi. Njihovim nestankom gubi se i narativno iskustvo koje su oni sa sobom prenosili. *Hardcore* mód podseća na prve igre *Fallout* naslova, gde je atmosfera bila ozbiljnija i nije postojao osećaj nepobedivosti, već se iznova naglašavala surovost okoline – igrom na ovom nivou potencira se imerzija u otelotvoreni koncept postapokalipse.

Dijaloški elementi

Dijaloška mehanika zamrzava svet dela i igrač u „Novom Vegasu“ bira jednu od nekoliko ponuđenih rečenica, odgovor *NPC* karaktera koji dobija pojavljuje se kako isписан tako i verbalizovan u audio formi. Čitav virtuelni svet igre se u tom trenutku zamrzne, dijaloški sistem zaokuplja potpunu pažnju „gejm endžina“ (*game engine*), dok „Kurir“ razgovara sa jednim karakterom ostali se ne pomeraju. Odabrane odluke biće sprovedene u svetu igre, ako igrač odluči da razapne Benija za kaznu to će biti učinjeno, ukoliko hoće da ga ubije u borbi prsa u prsa ta odluka će biti sprovedena. Ukoliko je rešio da ga ubije u „Tops kazinu“, pri njihovom prvom susretu u Novom Vegasu, onda čitav narativni rukavac, koji podrazumeva da je Cezar zarobio Benija, biva izbačen. Igrač dijaloškim izborima „krči“ svoj put kroz narativne rukavce odbacujući uvek više mogućnosti nego što može da odabere.

Struktura dijaloga je kružna. Kada se završi određena dijaloška sekvenca ponovo se javlja početni ekran. Iskorišćena opcija biće zamračena. Potpuno iste rečenice *NPC* će ponoviti koliko god puta ga igrač bude pitao, osim ukoliko se ne napravi izbor koji pomera narativ napred. Mehanika dijaloga može da izazove događaj, ali i da pruži narativno zadovoljstvo, otkrije neki detalj iz sveta igre. Time se dopunjaju spoljašnji narativ opisa nuklearne katastrofe i sudbine ljudi u njoj, a izabrani *NPC* ima funkciju narratora. Dijalozi imaju funkciju pomeranja zapleta, oni su njegov neophodni deo, mehanički uslov razvoja fabule.

U dijalogu igrač može da iskaže svoju *RPG* ličnost, mirni, agresivni i ironični odgovor na postavljeno pitanje su osnovna trihotomija ostavljenih izbora, važni su u dijalozima koji se javljaju na prelomnim čvorištima radnje kao što je odlučivanje o sudbini gospodina Hausa. „Kurir“, igračev avatar ne govori – igrač u sebi čita i nesvesno izgovara tekst – kao da je zaista uključen u svet igre, što je još jedan vid imerzije.

Ne deluju svi mehanički aspekti pozitivno u odnosu na aktivnost igranja. Sposobnosti nekada i negativno utiču na mogućnosti delovanja. Igraču će najčešće biti dozvoljeno da napravi izbor koji želi, međutim dijaloške opcije su ponekad povezane sa proverama sposobnosti (*skill checks*) i odabir opcije za koju avatar nema dovoljno poena (sposobnosti nauke, popravke, govora, cenkanja i slično) dovodi do neuspelog pokušaja. Svest igrača razvijenja je od inteligencije odabranog avatara. Izbor prave rečenice u meniju ponuđenih replikanekada nije važan. Čak i ukoliko kaže prave rečenice – „Kurir“ nije u stanju da ubedi Cezarovog legata Lanijusa da odustane od finalne borbe, ukoliko nema dovoljno razvijene attribute. To jeste mehaničko ograničenje delovanja koje se javlja u nekim, ali ne i svim ključnim situacijama.

Dijaloške deonice daju smisao avatarovim odlukama i utvrđuju ga u odbranom identitetu – vrsti „Kurira“ kakav igrač želi da bude. One su ograničavajuće kao i priroda „Novog Vegasa“ koja ne ostavlja čoveku onoliko slobode koliko bi želeo, jer je tragični impuls isuviše jak. Prolazak kroz priču uz više dijaloga ili pak prolazak kroz priču skoro sasvim bez dijaloga, sa više borbe, sasvim su dva različita narativna iskustva, prvo svet *Fallout New Vegas* igre približava literaturi, a drugo iskustvu akcionog filma, formira se sasvim drugi siže na osnovu iste fabule.

Zaključak

U savremenom svetu u kojem je duhovna klima pre svega scijentistički orijentisana različite SF forme služe kao jedna vrsta umetnički oblikovane, sekularne eshatologije.⁷ SF ostvarenja istovremeno promišljaju daleku budućnost, kao što referišu i na sadašnjost, ovaj žanr uvek ima pečat savremenog istorijskog trenutka: „SF nije ‘buduća povijest’, nego je – kao i cjelokupna književnost – zbir vizija potencijalno mogućih soubina čovječanstva“ (Suvn, 2009: 14). Video-igre pružaju raznovrsne mogućnosti da se virtuelno materijalizuju koncepti antiutopije i distopije koje igrač/subjekt preko njih može (mora) iskusiti. Koncept utopije je teže prenosiv u virtuelni svet, jer je u suštini statičan i izbegava interakciju i ludičke odnose. U digitalnim umetničkim delima, u igrama kao što je *Fallout New Vegas* dramatizuje se igračeva perspektiva, interakcija se pretvara u imerziju koja zahteva snažno saživljavanje sa predočenim svetom.

Mehanički elementi video-igre *Fallout New Vegas* – njena kamera, interfejs, mehanika borbe, nivo težine, dijaloška forma, elemeti izgradnje karaktera, mehanika karme i reputacije – važni su za izgradnju narativa. Mehanički izbori su narativni izbori – način raspodele atributa otvara ili zatvara rešenja rasplete političke situacije u Mohave Pustari, mehanika karme i reputacije priču usmerava ka rekreiranju Apokalipse ili ka njenom izbegavanju. Kamera i sistem borbe takođe gradativno naglašavaju zaplet, suočavajući igrača i njegovog avatara sa brojnim humanoidnim protivnicima. Perkovi i skilovi pak odvlače od centralnog toka i dozvoljavaju da se formira „mini-priča“ o „heroju-kanibalu“, „istraživaču nestalih kultura“ i drugim potencijalnim „Kuririma“. Mehanički elementi dizajna pokazuju da centralna narativna nit igre *Fallout New Vegas*, fokusirana na bitku oko Huverove brane, može i ne mora da se rasplete; unutar šire, okvirne priče igrač može formirati i druge, kreativne sadržaje pomoću mnoštva ponuđenih narativnih sredstava.

⁷ Ovi motivi bili su naročito popularni posle rušenja Kula bliznakinja 2001. godine. Vidi Ouellette, Marc; Thompson, Jason. *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. Jefferson: Mc Farland & Company. 2001.

Literatura

Hodgson, D. (2010). *Fallout New Vegas: Prima Official Game Guide (Prima Official Game Guides)*. Roseville: Prima Games.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Cyberspace in Narrative*. Cambridge: The MIT Press.

Pedersen, R. (2003). *Game Design Foundations*. Plano: Wordware Publishing.

Rouse, R. III. (2005). *Game Design: Theory & Practice*. Plano: Wordware Publishing.

Suvin, D. (2009). *Naučna fantastika, spoznaja, sloboda*. Beograd: Slovo Slavija. 2009.

Sylvester, T. (2013). *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol: O'Reilly Media. 2013.

Tavinor, G. (2012). Videogames and Fictionalism. In: J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen (eds.) *The Philosophy of Computer Games*. London: Springer, pp. 185–199.



Mythology and Religion as Gameplay Elements in *The Witcher* Series

Nikola S. Živković
Fakultet političkih nauka
Univerzitet u Beogradu
fpnikola@gmail.com

Boško B. Francuski
Fakultet političkih nauka
Univerzitet u Beogradu
bosko.francuski@fppn.bg.ac.rs

Mitologija i religija
kao elementi gejmpela
u serijalu igara Veštac

UDC 795: 7.046.1

Abstract

Video games are not a medium purely meant for entertainment. They may also embody the role of a medium that introduces aspects of different cultures to players around the world. Some mythologies, such as Greek or Nordic mythologies have long been popular with Western gaming audiences. However, there have been few video games representing Slavic mythology and religious elements. One of them, and one that has enjoyed worldwide success and recognition, is *The Witcher 3: Wild Hunt*, the third part in the titular *The Witcher* series of video games, which were themselves based on and inspired by the works of Polish author Andrzej Sapkowski. The video game series immerses players into a world based on Slav folklore in both story and gameplay. Gameplay elements drawn straight from Slavic legends include: a large variety of monsters from these legends; silver weapons used as the best means of offense against these creatures; Places of Power – monoliths that grant the player temporary boosts in ability and power; weapon runes - upgrades the names of which reflect the nature of the benefit gained when using them; and many others. In this way, *The Witcher 3: Wild Hunt* has helped establish the popularity of Slavic mythology internationally, successfully introducing it to a large number of gamers.

Keywords: video game, *The Witcher*, Slavic mythology, religion

Apstrakt

Video-igre, kao medijum, nisu prevashodno namenjene zabavi. One se mogu koristiti i kao medijum prenošenja predanja različitih naroda, i širenja svesti o tim predanjima po svetu. Neke mitologije, poput grčke i nordijske, su dosta zastupljene u današnjoj popularnoj kulturi kao i u svetu video-igara uopšte. Međutim, video-igre koje tematski obrađuju slovensku mitologiju su jako retke. To se promenilo sa izlaskom igara iz serijala o Vešću zasnovanom na istoimenom serijalu knjiga poljskog autora Andžeja Sapkovskog. Serijal uranja igrače u svet zasnovan na slovenskom folkloru. Treća igra, *Veštac 3: divlja hajka* (*The Witcher 3: Wild Hunt*) doživela je ogromnu svetsku slavu, i osvojila brojne nagrade. Elementi igre izvučeni direktno iz slovenskih legendi uključuju: veliki izbor čudovišta; srebrno oružje koje se koristi kao najbolje sredstvo za napad na ova stvorenja; mesta moći – monolitske formacije, koje igraču pružaju privremeno poboljšanje određene magične moći; rune koje služe za poboljšanje učinka oružja i mnogi drugi. Popularnost i pohvale koje je ova igra dobila od svog izlaska 2015. godine indikacija su veoma široke rasprostranjenosti njenog uticaja, a samim tim i širenja popularnosti slovenske mitologije kao i svesti o njoj.

Ključne reči: video-igra, Veštac, slovenska mitologija, religija

Introduction

Although rich in history and content, Slavic mythology has not often been represented in mainstream media, let alone video games. Aside from a few references to gods of the Slavic pantheon in games like *Blood* and its sequel, or the Multiplayer Online Battle Arena *Smite*, featuring playable characters from Slavic folklore (among a slew of other pantheons), as well as *Rise of the Tomb Raider* having a downloadable content pack centered around the myth of Baba Yaga, mentions of Slavic mythology in video games are few and far in between. However, all of that changed with the release of *The Witcher* in 2007 and its sequels, *The Witcher 2: Assassins of Kings* in 2011 and *The Witcher 3: Wild Hunt*. This trilogy, based on the works of Polish writer Andrzej Sapkowski, has managed to achieve global popularity and mainstream status with its storytelling, characters and unique gameplay, all of which are centered around Slavic mythology, thus introducing its folklore to millions of fans around the world.

Background

The majority of the plot of *The Witcher* games is situated on the Continent of a world of fantasy. Technologically and socially, this world somewhat resembles the Medieval period of our own, but it would be fair to say that it is a mix of many sources, one of them being our modern world given the frequency of pop culture references present in the game. In this world, however, humans were not the original civilization. The oldest race seem to be the gnomes, who had “small colonies” in some mountainous regions some “three to four thousand years ago” (Batylda, 2015: 11), i.e. before the start of the main plot. They were joined by the dwarves at some indeterminate point, and they coexisted in peace. Elves arrived “more or less two and a half thousand years ago” and started a “gradual colonization of this region which lasted for ten centuries”, although not without conflict (Ibid.). Humans arrived in the world a thousand years after that, apparently via the Conjunction of the Spheres, a “great magical cataclysm” that also brought “creatures that without question were not originally born of this world” to the continent, as well as magic, which “flowed into our world” and subsequently became “its integral part” (Ibid., 12).

Humans were a “determined, bellicose, and intolerant people” (*Ibid.*, 13) and bent on making this world their own. They quickly started conquering everything they could lay their eyes on. The elves wanted to avoid unnecessary bloodshed and were averse to the idea of fighting. Furthermore, they assumed the humans would eventually stop when they had enough, so they retreated in front of the advance of the youngest race, even abandoning their cities, but they were proven wrong by the unstoppable invasion. The humans’ advancement culminated with the establishment of the Northern Kingdoms, and marked up to and after that point with war, strife, betrayal, as well as much infighting. The southern lands were also settled by humans, though they were either “members of a different ethnic group” or “their paths diverged ages ago” from the men in the North (*Ibid.*, 15). One of these fiefdoms would become the Nilfgaardian Empire, an important player on the grander political map, and an aggressive threat to the established North, which, eventually, it arrived to conquer under the leadership of Emperor Emhyr var Emreis (*Ibid.*, 17).

The arrival of monsters during the Conjunction of the Spheres event presented an extreme challenge to humanity. There appeared “monsters as if straight from humanity’s worst nightmares: immaterial specters and wraiths that bring madness and death with their mere visage or voice, or beasts capable of changing shape, fiends in human skin, infiltrating villages and preying on their inhabitants” (*Ibid.*, 53).

The inability to defend against such supernatural threats compelled people to attempt employing supernatural solutions. This gave rise to many superstitious practices, such as scattering salt “in the frames of windows and doors” or nailing “a silver coin or an iron horseshoe” to a doorframe. Some practices worked, but many did not (*Ibid.*).

Enter the witchers. The origin of the caste is left a mystery in the games’ world, but it is described, and from a first-person perspective no less, in *A Witcher’s Journal*, a supplement book for *The Witcher* Role-Playing Game. In it, one of the first witchers, Erland of Larvik, recounts how he was bought from his mother by a mysterious sorcerer, taken to Rissberg, a mountain castle, along with thirty-seven other children, and then subjected to harsh training regimens. This was followed by experiments that would later coalesce into the Trial of Grasses, a standard witcher transformation process in which the body is mutated through magic and alchemy in order to become stronger and much more durable. This process, unfortunately, is survived by only a handful of subjects, who are usually very young boys. They are then taught the alchemical craft, the art of swordsmanship, hunting skills, and the basics of magic (Pondsmith et al., 2020: 6-7).

As a consequence of the mutation, witchers age much more slowly than regular people; they are immune to diseases, resistant to poisons, have adaptable pupils, and greatly enhanced senses (Batylda, 2015: 64). Due to their somewhat distinguishing appearance and widely spread negative reputation, they are mostly distrusted by everyone, with many people believing, for example, that they steal children and turn them into new witchers, which is not the case (Batylda, 2015: 55), or that witchers themselves somehow triggered monster attacks so that they could swoop in and save the day (*Ibid.*, 59). In any case, their lot is to travel the Path (Pondsmith et al., 2020: 8), helping common folks and nobles alike by slaying monsters in exchange for coin. They do this throughout the year, and spend the winter in one of their fortress strongholds, resting and exchanging tales from the Path.

It is remarked upon in several instances that witchers are a dying breed. Aside from their inability or reluctance to make new witchers, the amount of work for them decreases with each kill they make. The bitter irony that the better they are at their job, the less they are needed is not lost upon Geralt, or his fellow witchers.

Plot Overview

In the first Witcher game simply named *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007), we find our protagonist, Geralt of Rivia, waking up in the ancient stone fortress of Kaer Morhen which serves as the witchers' last bastion in his world. Upon his awakening, it is established that Geralt has amnesia and is unable to remember his past, but retains his skills and fighting capabilities. By the end of the prologue, a mysterious organization, later revealed to be called Salamandra, attacks Kaer Morhen and absconds with the secrets of the Trial of Grasses, a ritual used to create new witchers. In this world, witchers are created through mutation with the sole purpose of fighting monsters as swords for hire and are shunned by the general population of the world. After the prologue, the game takes us to the city of Vizima, where the majority of the story takes place. Throughout the games' five chapters, Geralt meets many vivid characters and completes dozens of quests with the sole purpose of finding Salamandra and recovering the stolen secrets. The game also offers different endings achieved through alignment with different factions in the game: the Order of the Flaming Rose (a religious organization focused on helping humans and fighting anything and everything non-human) or the Scoia'tael (a guerrilla group of elven and dwarven rebels fighting against discrimination and the repression of non-human races). There is also the "Witcher" ending for the players who seek to remain neutral in the story. The epilogue also provides a sneak peek into the next two games, through the introduction

of the Wild Hunt and the attempted assassination of king Foltest, ruler of Temeria, the kingdom in which the game's plot takes place. The would-be assassin is revealed to have the eyes of a witcher.

Its sequel, *The Witcher 2: Assassins of Kings* (CD Projekt Red, 2011) continues where the first game ended. In the prologue, we find our protagonist in the dungeon where he is being questioned in regard to the assassination of king Foltest. Through a flashback, we find out that another witcher did in fact manage to kill Foltest, and in Geralt's presence, no less, successfully framing him for the crime. His interrogator, Vernon Roche, the commander of an elite special forces unit loyal to Temeria, believes his story and his innocence. He allows Geralt to escape and attempt to clear his name. After his assisted escape, Geralt makes his way across the world to find the culprit. This game also features different endings based on the organization Geralt aligned with, the Scoia'tael and its leader Iorveth, or the Temerian military and its leader, Roche. Throughout the game, our main character learns that his old friend Letho is the witcher kingslayer, and upon beating him in the final boss battle, the player is provided with the opportunity to choose between killing Letho and letting him live.

The third and largest game in the series, *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), revolves around Geralt's quest to find Ciri, his missing protégé and adopted daughter who, proclaimed as a Source (of magic), has great magical potential, and was prophesied to be the only thing standing in the way of the world's utter annihilation. Yennefer of Vengerberg, a sorcerer and Geralt's love interest, aids him in his quest as he is to face the eponymous Wild Hunt, a band of otherworldly specters whose purpose seems to conquer other worlds and enslave them. Aside from Ciri, they demonstrate a single-minded interest in both Geralt and Yennefer as well. Geralt is also backed by none other than the emperor of Nilfgaard, Emhyr var Emreis, as Ciri is, in fact, his biological daughter. However, Geralt has absolutely no loyalty or good will toward Emhyr. The Wild Hunt eventually turns out to be a slaver race of elves from another world, who have found a way to traverse different realities, although in a limited capacity. This is why they desperately need Ciri, who is able to open portals between worlds. Not long after finding and saving Ciri, and after the defeat of the Wild Hunt, Geralt is forced to let her go in order for her to defeat the White Frost – a climatic cataclysm that would end the world. Depending on Geralt and Ciri's relationship (depicted in their time together, as well as flashbacks), there are three possible endings. In one, Geralt informs Emhyr that his daughter has died fighting the Frost. However, this is a lie, and Geralt is seen retrieving a sword he had made especially for Ciri, and her new life as a witcher. The second ending sees the two share some father-daughter activities before Ciri is taken to Nilfgaard to ascend its throne. The third ending happens if the relationship had turned sour and,

as a consequence, Ciri loses her nerve and dies while fighting the White Frost. In this ending, Geralt is seen attempting to retrieve Ciri's medallion from one of the game's more dangerous antagonists. It is implied but not stated outright that this is a suicide mission.

Religious themes in *The Witcher* series

With the entirety of *The Witcher* series of games taking place in a world reminiscent of the period known as the Middle Ages in the real world, the games strive (and mostly succeed) to create a world that mimics complex real-life concepts of politics, mythology and religion, to name a few. These concepts are also present in the game in the form of various gameplay elements, and since this video game series has been designed as a role-playing game, the player is left to choose how he or she will interact (having assumed the persona of the main character, Geralt of Rivia) with the world. For example, Geralt comes into contact with a number of NPCs (non-playable characters), that offer a variety of quests, some of which incorporate religious themes (e.g., "A Greedy God" in which Geralt must play the role of a mediator between two NPCs and their "god", or "Defender of the Faith" wherein he is tasked with repairing desecrated shrines along the game world's roads). And even though Geralt is written as an atheist character¹, his religious beliefs are also subject to change as a result of direct input from the player through dialogues and choices made in the games (Bučková, 2018: 228). Aside from the story elements the player can interact with, the games also contain characters and institutions closely associated with religious or spiritual beliefs. Such examples can be found with rulers that de facto represent certain religions, such as the Church of the Great Sun, where it is implied that the emperor of Nilfgaard, a country in the southern part of the game's world (and a possible analogue to the real-world Ottoman Empire in the sense that it also grew in size by conquering its neighbours, its path conquest moved northward, and it also threatened Slavic countries, while in the games, the countries are only based on Slavic stories and way of life), also serves as the high priest of the cult. Another institution that takes inspiration from the real world is the Order of the Flaming Rose. This is a religious knight order that serves as an offshoot of the Church of Eternal Fire, a religious cult founded in the city of Novigrad that serves as the de facto ruler of the city. The Order also serves as a sort of police force that protects citizens from

1 As depicted in the following quote: "I don't believe in Melitele, don't believe in the existence of other gods either, but I respect your choice, your sacrifice. Your belief. Because your faith and sacrifice, the price you're paying for your silence, will make you a better, a greater being. Or, at least, it could. But my faithlessness can do nothing. It's powerless. You ask what I believe in, in that case. I believe in the sword." (Sapkowski, 2008: 145)

(what it proclaims as) evil and spreads the beliefs of the Eternal Fire, which strongly resembles the Templar Order from the Middle Ages, but also has some characteristics of the Inquisition (*Ibid.*, 230). Aside from these (partially) organized religions, the games also feature many disorganized or loosely organized belief systems that worship certain deities or spirits (such as the pantheon of Nordling gods, the gods and heroes of Skellige, or the Zerrikanian cult of the Divine Dragons), which fits well with the role-playing aspect considering the games are based in a medieval-like setting, which was historically a period in which various pagan beliefs came into contact and mixed with organized religions. Another aspect of the games with similarities to the medieval times is the existence of religious and political figures that act as a sort of moral compass for the masses. These figures are often very divisive, but draw significant political power from people who are afraid of the supernatural and seek protection from it (*Ibid.*). Lastly, it is important to mention the presence of "Places of Power", specific places in the games which offer the main character temporary boosts in his various powers and abilities if he should interact with them. These places can be described as glowing monoliths or standing stones, uniform in design and resembling ancient religious sites such as the Stonehenge (*Ibid.*).

Mythology as a gameplay element in *The Witcher* series

What sets apart this game series from other games based in a quasi-medieval setting is the fact that *The Witcher* series leans into mythology elements much more diligently than many other games. In fact, they are a crucial part of its gameplay. Another distinction can be found in the Slavic folklore that is the backdrop of the whole story of the game, which gives the player a unique chance to experience the rich mythology of the Slav people, something that few games have done before.

To find the elements inspired by Slavic mythology, one need not look further than our titular hero, Geralt of Rivia. In the game world, Geralt is a sort of folk hero possessing heroic qualities and someone who helps common people against their struggles, be it from tyrannical governments or supernatural threats. This bears a strong resemblance to the folk hero Marko Kraljević, who was featured prominently in Serbian folk songs of the late Middle Ages. In the folk tales, Marko had superhuman strength and even lived to be an astonishing 300 years old (Dixon-Kennedy, 1998: 182), a hallmark of the witchers, as they also have extended life cycles several times the span of a normal human (Batylda, 2015: 64). Another important feature that connects the myth and the games is the inclusion of Roach, Geralt's trusty steed. In the games, Roach is depicted as Geralt's companion (often times his only companion) and a dependable ally

whose gameplay purpose to transport Geralt across the game world faster. This is what, in the video game vernacular, is referred to as a mount. On the other hand, Marko's mythical companion, Šarac, is described as the fastest horse in the world with the ability to speak with Marko and even match his great alcohol resistance, often sharing drinks with him. He also had an extended life cycle, dying at the age of 160 (Dixon-Kennedy, 1998: 251).

Aside from the main character, other characters in the game also draw inspiration from Slavic folk tales. For example, the Crones found in the third game in the series bear a striking resemblance to the character of Baba Yaga, which can be found in legends, in one form or another, throughout the Slavic world. Aside from the obvious physical similarities, there are a lot of other things that would imply that Baba Yaga was used as an inspiration for the Crones, such as the fact that Baba Yaga, in almost all stories, resides in a remote part of the woods and that she has a tendency to take children from their parents, something that the Crones in the game are prone to practising. Also, like Baba Yaga, they appear to be immortal and are able to shapeshift into younger women (Dixon-Kennedy, 1998: 23-27). Aside from Baba Yaga, they also appear to be inspired by rozhanitsy, a group of deities that presided over births of children and serving the role of goddesses of fate (Dixon-Kennedy, 1998: 234-235).

Another direct inspiration is taken for the runestones, a mechanism in the games that can be used to improve weapons and bestow upon them additional effects. The names of the runestones were taken directly from the Slavic pantheon and their effects reflect the deity they represent: Dazhbog, god of the sun (this rune provides the weapon with a chance to cause the burning status), Chernobog, god of darkness (this rune provides additional attack power), Veles, a nature god (this rune provides Geralt's magical powers with additional intensity), etc.

Considering that Geralt is a sword for hire that specializes in supernatural bounties, it is not a surprise that many enemy monsters he encounters throughout the games are connected to their Slavic counterparts. For example, the drowners, reanimated corpses that had drowned in nearby waters, may be inspired by the stories of russalki, water spirits that lured children and young men to rivers and lakes in order to kill them so that they are not left alone and may have company (Dixon-Kennedy, 1998: 236-237). Leshy, or leshen, is another spirit that was derived from folklore (where they are known as leshii) and represents the demon-god of the forest with the ability to change his shape and size (Ibid., 166). Werewolves are supernatural enemies that can be found in many folklores and mythologies. In Slavic mythology, these creatures, often call *vlkodlak*, are said to be inspired by Berserkirs from Nordic mythology, as they were warriors

that wore wolfskins in battles. The common belief is that *vlkodlaks*, or werewolves, are people that change their shape and gain the appearance and power of a wolf. Stories also say that they cannot be hurt by common weapons and that only silver may hurt them, which also coincides with the existence and prominence of the silver sword in *The Witcher* books and games as the weapon of choice against the supernatural (*Ibid.*, 313). However, probably the most famous example of a demonic creature that made its way into the game (as well as pop culture in general) is the vampire. Vampires in the game are described as blood-hungry superhumanly fast and strong creatures capable of telepathy and shapeshifting into giant bats. Furthermore, they hunt humans to drink their blood and devour them. In *The Witcher* world, these creatures are notoriously hard to kill, as they have incredible regenerative powers and are impervious to sunlight, fire and silver (Batylda, 2015: 117). In the Slavic mythology, vampires are corpses that return to life and stay alive only by drinking the blood of humans, who later, in turn, become vampires. The myth of vampires has been featured prominently in the Western media, mostly through the character of Dracula, loosely based on Count Vlad (the Impaler) of Romania. This character was also attributed with additional traits, such as shapeshifting, which can also be found in *The Witcher* (Dixon-Kennedy, 1998: 290). Aside from Slavic myth, the games also draw inspiration from other mythologies when representing creatures that witchers hunt, such as griffins, golems, genies, harpies and dragons.

Conclusion

Through innovative blending of gameplay and its religious and mythological elements, *The Witcher* series has made a significant impact on the gaming world. Even more so because it used the largely unfamiliar (to Western audiences) setting of Slavic folklore and masterfully implemented it in its story and gameplay elements, thus popularizing it with the fans and quite possibly opening a new door for game developers in Slavic countries to further represent what their culture has to offer to players all across the world.

References

Batylda, M. (2015). *The World of the Witcher: Video game compendium*. Milwaukee: Dark Horse Books.

Bučková, Z. (2019). *Religious motives as part of virtual reality created by the digital game "The Witcher 3: Wild Hunt"*. In: European Journal of Science and Theology, Vol. 15, No. 1.

Dixon-Kennedy, M. (1998). *Encyclopedia of Russian & Slavic myth and legend*. Santa Barbara: ABC Clio.

Pondsmith, C., Pondsmith, L., Hutt, J., Kovach, J., Pondsmith, T. and Gray, J. (2020). *A Witcher's Journal*. Kenmore: R. Talsorian Games Inc.

Sapkowski, A. (2008). *The Last Wish*. New York: Orbit.

The Witcher (PC version) [Video game]. (2007). Warsaw: CD Projekt Red.

The Witcher 2: Assassins of Kings (PC version) [Video game]. (2011). Warsaw: CD Projekt Red.

The Witcher 3: Wild Hunt (PC version) [Video game]. (2015). Warsaw: CD Projekt Red.

Saopštenja sa skupa



Imerzivno svojstvo interaktivnog narativa video-igre

Milica Davidović
Filozofski fakultet
Univerzitet u Nišu
micikaymca@gmail.com

Immersive Capacity of
Interactive Video Game
Narrative

UDC 795:7.01

Apstrakt

U ovom radu postavićemo imerziju video-igre, tačnije interaktivne fikcije, kao onu višeg kvaliteta no što je imerzija karakteristična za igru u tradicionalnom smislu. Tome doprinose umetnički elementi koje video-igre uključuju po uzoru na književnost i film. Održanje ove teze podrazumeva nužnost prožimanja narativnih i ludičkih elemenata, zatim koegzistenciju pravila književnog komponovanja i pravila igre. Razmatranje načina na koji se ostvaruje imaginativno upuštanje otvara pitanje konfiguracije identiteta i društvene zajednice.

Ključne reči: imerzija, interaktivnost, igra, narativ, imaginacija, identitet

Abstract

In this paper, we will place the immersive characteristic of video games, that is to say the interactive fiction, at a higher quality level than the immersive quality of games in their traditional sense. This is achieved by incorporating art elements modelled on literature and film into video games. To support this thesis, the necessity of the permeation of narrative and ludic elements is implied, as well as the coexistence of the rules of literary composition with the rules of the game. Taking into consideration the ways in which imaginative indulgence is accomplished, a question about the configuration of identity and social community is raised.

Keywords: immersion, interactivity, play, narrative, imagination, identity

Uvod

Reč „imerzija“ (lat. *immersio*) znači „potapanje“, „uranjanje u“, gde predlog za mesto „u“ upućuje na zauzimanje prostora. Ipak, ona može biti i imaginativno-intelektualnog tipa. Tehnološki napredak rađa ideju o prožimanju ovih tipova imerzije što vodi preispitivanju odnosa privida i stvarnosti. U savremenom dobu virtualni svet (privid) postavlja se na mesto stvarnosti i potire je, u Bodrijarovom (Jean Baudrillard) smislu. Da li ogledalo savremenog umetnika reflektuje svet, kao što to određuje platonistička teorija mimetičnosti, ili je reč o stvarnosti na drugačijem nivou?

Kompleksni mediji savremenog doba razvijaju kreativnost čovekovog izražavanja, vode sinesteziji čula i menjaju kvalitet doživljaja. Kod takvog medija po Jangbladu (Gene Youngblood) „nepostoji jasna fabula, predvidivost ili verovatnoća, gledalac stvara simultano“ (prema Crnobrnja, 2010:4). Zahvaljujući imerzivnom novinarstvu, 5D bioskopu, VR naočarama i *motion sense* tehnologiji,¹ čovek je svestan sebe kao bića koje istovremeno zauzima različite tačke u prostoru. U medije koji predstavljaju skladnu mrežu vizuelnog, auditivnog i taktilnog ubraja se video-igra. Interreagujući sa njom igrač stiče jedinstveni doživljaj fiktivnog sveta. Svaka igračeva akcija u stvarnom svetu ima svoju reakciju u fiktivnom i obrnuto, što dovodi u pitanje prostorno-vremenski odnos. Dodamo li tome da interakciju prati imaginacija, otvaramo pitanje prirode imerzije video-igre. Da bismo objasnili kontekst upotrebe reči imerzija kod video-igara potrebno je ispitati njihovu narativnu strukturu i njen odnos prema mehanici same igre.

Igra kao proces stvaranja

Prvobitne video-igre nastale po uzoru na tradicionalne, nisu imale kompleksnu narativnu strukturu. Narativno doba, prisustvo „storitelinga“ u mnogim disciplinama otvara nove mogućnosti. Narativ tradicionalnih umetničkih formi zatičemo kod video-igara. Koliko je on važan za iskustvo video-igre? Tornkvist (Ragnar Tornquist) kaže: „kada se suočimo sa zadacima, karakterima, svetovima, igranjem uloga – i kompleksnim ljudskim emocijama – onda moramo sve to povezati nekom vrstom narativa“ (Mukherjee, 2015: 3). Doista, kod starih konzola originalna pakovanja

¹ Kolizija prostorno-vremenskih okvira. Pokreti igrača se iz stvarnog prenose u fiktivni svet.

kertridža sadržala su pisana uputstva i objašnjenja predstavljenog sveta. Igrači koji su koristili kopije ostali su bez pisanih uputstva. Ovu narativnu prazninu popunjavalii su imaginacijom. Da bismo istakli važnost narativne strukture i njeno saglje sa pravilima igre, razmotrićemo mogućnost definisanja književosti kao igre.

Sličnost matematičkih i narativnih funkcija, koju ističe Italo Kalvino (Italo Calvino) predstavljaće u našem slučaju osnovu teze o suplementarnosti operacija programa video-igre i njenog narativa. On, po uzoru na Heraklita, proces stvaranja književnog dela definiše kao igru, pri čemu svaka igra (kombinacija) reči vodi različitom značenju. Ono nije unapred prepostavljeno i ima određeni uticaj na subjekat. Sa druge strane, program video-igre čine podaci i proces koji date podatke kombinuje. Mogućnost kombinacije upućuje na nelinearnost i po Arsetu (Aarseth), ergodičnost, interaktivnost. Kod video-igara potom razlikujemo „igraca (element igre), motor priče (element priče) i motor igre (tehnološki element)” (ibid.,13). U skladu s tim, kombinatorika je zajednička, po suštini jednaka za književnost i programiranje. Ipak, program sadrži odgovore kao prepostavku igračevog *input-a*. Iako komunikacija maštine (tj. programa) i igrača predstavlja komunikaciju slobodnog i determinisanog.² po Galoveju (Alexander Galloway) reč je o akcijama koje su ontološki iste.

Dakle, video-igra je interaktivni medij čiji se mehanizam događaja za razliku od tradicionalnih igara na tabli temelji na komunikaciji programa i igrača. Međutim, navedeni program kombinuje kako moguće dozvoljene poteze tako i moguće delove priče. Ako program na igračev *input* pruža odgovor u formi priče, onda se mehanizam razvoja priče poklapa sa mehanizmom igre. To vodi prepostavci da video-igre ostvaruju imerziju karakterističnu za igru³ i umetničke forme. Ukoliko se dokaze da je reč o elementima koji se dopunjaju, oba tipa imerzije možemo svrstati pod novi tip. Dakle, nartološki i ludološki pristup njihovom ispitivanju moraju biti komplementarni, a dati elementi isprepleteni do nemogućnosti njihove klasifikacije.

Pravila književnog komponovanja i pravila igre

Opšte je poznat sukob ludologa i naratologa po pitanju pristupa izučavanju video-igara. Narativ video-igara kakav danas zatičemo može se smatrati suvišnim za iskustvo same igre. On ne predstavlja njihov nužni deo,

- 2 Određenje volje: slobodna volja igrača i ograničena volja konzole. Npr. u patriji šaha sa mašinom, Kasparov (Гарри Каспаров) odnosi pobjedu povlačenjem nasumičnih poteza (mogućnost koja nije upisana u njen program).
- 3 Igrač je zaronjen u algoritam *Tetris-a*. On satima slaže oblike, razmišljajući o skladu elemenata i maksimalnom rezultatu.

o čemu svedoči razvoj video-igara. Sa druge strane, pravila savremenih video-igara nisu unapred poznata, već ih igrač otkriva kroz igru. Ona se nalaze u formi narativa karakterističnog za književna dela, dela imaginacije. Često se pitamo kakav bi bio ishod da smo igrali drugačijim stilom, da smo se drugačije odnosili prema pravilima. Ovo nam kazuje o jedinstvenoj vezi pravila književnog komponovanja i pravila igre. Prethodno razmatranje igre kao osnove stvaralaštva postavlja određene teorije književnosti kao pogodne za naše istraživanje.

Narativ savremenih video-igara nalikuje narativu koji zatičemo kod književnosti i filma. Iako možemo reći da postoji interaktivni film ili knjiga, razlika ovih medija je u stepenu njihove interaktivnosti i imerzije koju oni ostvaruju na taj način. Reč je o pasivnosti njihove publike, gde se pojmovi igre i imaginacije prilikom interakcije sa umetničkim delom tiču jedino aktivnog posmatranja. Narativna struktura filma ili knjige ostaje nepromenjena usled ma kakvih emocija ili gestikulacija publike ili čitalaca. Sa drugestrane, kod video-igara, igraču je dopušteno da kroz interakciju sa fiktivnim svetom utiče na njegovu strukturu. Ukoliko je to slučaj, kako se odžava pravilo književnog komponovanja o jedinstvu sadržaja i forme?

Po ludolozima igra je: „kompetitivna ka cilju usmerena aktivnost sprovedena u skladu sa određenim pravilima“ (Linley, 2005: 11). Gejmples je prostor aktuelizacije mogućih igračevih poteza. Svaki od ovih poteza jeste u usklađu sa samim pravilima igre ali i strukturom fiktivnog sveta. Onda se igračeva interakcija tiče „igranja“ priče i „čitanja“ igre. Video-igru se igra kako bi se otkrila priča, ali isto tako priča se čita kako bi se bolje odigrala igra. Dakle, fiktivni događaj se aktuelizuje kroz ludički čin (aktivnu igru). To bi značilo da je spoj imerzije karakteristične za igru i umetnička dela moguć kod video-igara.

Svaki igračev potez je kretanje kroz nelinearni, hipertekstualni narativ koji otvara mogućnost povezivanja linkova „koji čitaocu omogućavaju da otvori nove prozore u kojima može otkriti razne nove elemente (iako je te elemente u većini slučajeva tu smestio sam autor)“ (Abot, 2009: 66). Igračevom interakcijom se više elemenata povezuje u skladnu celinu.⁴ Dakle, „postoji mnoštvo mogućnosti i niz događaja koji su zabeleženi u vidu dnevnika [...] koje predstavljaju napore učesnika u igri da sam kreiraju događaje“ (ibid., 72). Onda, igrač svakim izborom aktuelizuje jednu mogućnost,⁵ stvarajući određenu mrežu narativa.

4 Video-igre *Mass Effect*, *Assassins Creed Odyssey*, *Horizon Zero Dawn* nude igraču izbor između ponuđenih rečenica koje njihov fiktivni lik može izgovoriti. Izbor utiče na ishod igre i priče.

5 Kod video-igara sa više različitih krajeva, igračev izbor odlučuje o ostvarenju jednog mogućeg. Reč je o ponavljanju totaliteta koji postoje na različitim nivoima realnosti u okviru date fikcije. Spomenuto jeste uzrok njihove multitetičnosti.

Ako smo utvrdili da igrač interakcijom utiče na strukturu narativa i poredak fiktivnog sveta, možemo se pitati o njegovoj funkciji u kontekstu narativa. U našem slučaju ako su čin pisanja i čin igranja povezani i, sudeći po Lendovu (Lendau), čitalac hiperteksta je istovremeno njegov stvaralac, onda igrača možemo nazvati autorom i čitaocem. Autor je njegovo drugo Ja, „lutkar koji vodi svoje lutke [...] ravnodušni Bog, koji mirno uređuje nopte“ (Lešić, 2008: 307). Međutim, autorstvo se tiče interakcije konzole, igrača i fiktivnog sveta. Pošto konzola, tj. program, čita igračev *input* i na njega odgovara novim poretkom mogućnosti i pravila fiktivnog sveta, ona nosi isti naziv. Tokom gejmpela igrač i mašina smenjuju funkciju autora s jednog na drugog. Igrač aktuelizuje jednu od propisanih mogućnosti, tj. njegov izbor nije potpuno slobodan.⁶ Na primer, RPG video-igre nastale po uzoru na tradicionalne⁷ dopuštaju igraču da kreira fiktivnog lika kojeg igra. Naravno, sve osim njegovog cilja u okviru predstavljenog narativa. Ovo otvara mogućnost postavljanja velike priče u osnovi narativa video-igara uprkos spomenutoj hipertekstualnoj prirodi. Velika priča predstavlja univerzalni model.⁸ Ona se sastoji iz mnoštva elemenata koje je moguće kombinovati na različite načine. Pošto je „sekvenca događaja [...] određena sa jedne strane igračevom veštinom i izborom; sa druge, od strane kompjuterski generisanih i dizajniranih pravila, uređaja i entiteta“ (Jayemanne, 2017: 3), možemo reći da se igrač povlačenjem poteza kreće kroz narativ koji nije ništa drugo do priča o putu velikog heroja, sa mitskom dimenzijom.

Dakle, ludički čin ima uticaja na narativnu strukturu, a različit stil igre vodi drugačijem iskustvu priče.⁹ Sve ovo kazuje nam o suplementarnosti narativnih i ludičkih elemenata, pravila književnog komponovanja i pravila igre. Na ovaj način ukazali smo na fleksibilnost književnih teorija u izučavanju video-igara i suzbili sukob naratologa i ludologa, čime otvaramo mogućnost za razmatranje imerzije video-igara u novom svetlu.

Mogućnost imerzije višeg stupnja

Pravila igrei književnog komponovanja se prožimaju. Poetičnost postaje osnovna osobina gejmpela koja nam omogućuje da „upoređujemo nas same u kontekstu sveta igre“, odnosno cilja igre u „kontekstu sveta priče“ (Andrews, 2013: 70), tj. cilja čitanja priče. Dakle, poetičan gejmpel otvara mogućnost imerzije višeg stupnja. Ona se po Mičelu (Alex Mitchell) ostvaruje putem defamilijarizacije, tj. dekonstrukcije procesa klasifikacije principa igre i strukture narativa. Na taj način razlikujemo: defamilijarizaciju

6 Naslućujemo ontološku istost volja i aktivnosti maštine i igrača, o čemu će biti reči kasnije.

7 Npr. *Dungeons and Dragons*.

8 Primeri velike priče jesu *Pepeljuga* i *Faust*.

9 Napredak se odnosi na ludički i narativni deo.

interakcije, gejimpleja, uspešnosti misije, učestvovanja, vremena i prostora. Kod defamilijarizacije interakcije promena unošenja inputa odgovara promeni stanja fiktivnog sveta. Kao primer nalazimo usporeno kretanje fiktivnog lika usled apstinencijalne krize u video-igri *Heavy Rain*. Defamilijarizacija gejimpleja i uspešnosti misije usko su povezane. Obe dovode u pitanje cilj misije s tim što kod poslednje zatičemo konflikt uspeha igranja i grei čitanja priče. Naime, uspeh u priči rezultuje neuspehom ludičke aktivnosti i obrnuto, o čemu pruža primer misija *Birth of the Conservation Movement*, video-igre *Red Dead Redemption*. Dalje, kada program ne pruža odgovor na igračev input govorimo o defamilijarizaciji učestovanja. Naime, igračeve emocije uzrokovane patosom u okviru narativa jačaju usled nemogućnosti razvoja fiktivnog događaja kroz interakciju. Zatim, lažnost izbora u okviru video-igara *Until Dawn* i *BioShock Infinite* dovodi u pitanje učestvovanje igrača i slobodu izbora. Defamilijarizaciju vremena karakteriše promena unutrašnjeg (trajanje fiktivnih događaja) ispoljašnjeg kretanja kroz vreme (trajanje interakcije). Primere prvog slučaja nalazimo u video-igramama *Beyond Two Souls* i *Life Is Strange*, dok primere drugog slučaja prepoznajemo u video-igrama poput *Ghouls 'n' Ghosts*, koje zahtevaju ponovno pokretanje i interakciju sa fiktivnim radi stvarnog razrešenja radnje. Poslednji tip, defamilijarizacija prostora, zasniva se na rušenju granica fiktivnog i stvarnog. U video-igri *Metal Gear Solid*, NPC *Psycho Mantis* je svestan medijuma, igrača i njegove interakcije sa programom. Zatim, problem istosti univerzuuma, tačnije mogućnost igranja igara stvarnog sveta u okviru fiktivnog nalazimo u video-igramama poput *Beyond Two Souls* i *Red Dead Redemption*.

Uprkos spomenutim defamilijarizacijama ostaje da se gejimplej kod većine „iznova ponavlja i nema veze sa pričom“ (Lindey, 2005:2), što vodi rušenju imerzije. Razlog ove tvrdnje je čist ludički element, fenomen kraja igre (eng. game over). Kao nužan element video-igre, uklapa se sa mehanikom igre, ali ne sa sadržajem priče i njenom formom. Naime, usled neuspeha misije, igrač i fiktivni lik bivaju vraćeni na njen početak. Ovo dovodi u pitanje opravdanje smrti fiktivnih likova koji učestvuju u datom događaju. Ipak, imerzija se ne razbija kod video-igara koje ovaj ludički element pravduju narativnim. U video-igrama *Demon Souls*, triologiji *Dark Souls*, *Bloodbourne* i *Sekiro* „risponovanje“ (eng. respawn) opravdava se rezurekcijom, sudbinom, poretkom fiktivnog sveta. Kod poslednje, broj rezurekcija utiče na stanje fiktivnog sveta.

Problem „učestvovanja u“ i „uranjanja u“

Termin učestvovanje sugerije mogućnost vršenja akcije u unapred osmišljenom procesu. Igrač učestvuje u video-igri učestvovanjem u njenoj mehanici i fikciji. Ipak, „proces gejimpleja nije deterministički ni iz ugla

čoveka ni mašine, ali upotreba termina učestvovanje konotira takvo značenje" (Mukherjee, 2015: 161). U video-igri *Blade Runner*, igrač načinom igre odabira identitet svog fiktivnog lika, replikanta ili čoveka, kome se prilagođavaju mehanika igre i procesi fiktivnog sveta. Dakle, interakcija odlučuje o načinu učestvovanja, a samim tim i o imaginativnom upuštanju. Imajući u vidu Voltonovu (Kendall Walton) tezu o igri zamišljanja,¹⁰ koja zahteva aktivnost imaginacije i rekvizite radi upuštanja u moguće svetove koje nam pružaju umetnička dela, možemo reći da video-igre zahtevaju interakciju rekvizitima radi upuštanja u hipotetički svet. Dok je interakcija sa rekvizitima, tj. džoysticima (eng, *joystick*) – stvarna, interakcija sa fiktivnim objektima se odvija na nivou zamišljanja.

Neke video-igre poput *Journey* uvode igrača u fiktivni svet bez izgovorenih ili napisanih reči. Razmotrimo za trenutak Hajdegerovu (Martin Heidegger) tezu o slobodi čoveka, istaknutu u knjizi *Bitak i vreme*. Po njemu, čovek je naprsto bačen u svet koji razume u okvirima njegove mogućnosti. Njegova svest je svest o smrti, njegovoj konačnosti. Ako primenimo te stavove na spomenutu video-igu, možemo reći da je igrač preko fiktivnog lika bačen u fiktivni svet, slobodan da bira između mogućnosti. Svakoj mogućnosti on ide u susret slobodan, svestan svoje konačnosti, tj. mogućnosti neuspeha misije, „gejmovera“. U tom smislu se hajdegerovska „bačenost-u“ može povezati sa „učestvovanjem u“ i „uživljavanjem u“, imerzijom u kontekstu video-igara. Kako je moguća saradnja interaktivnog teksta (igra pravilima) i imerzivnog teksta (uživljavanje u njegov sadržaj)? Tokom interakcije „čitaočeva imaginacija [...] radi u skladu sa svetom koji je stvorio tekst, kako bi se stvorila određena verzija priče“ (ibid., 180). Imerzija zahteva aktivnost imaginacije i preračunavanje kognitivnih sposobnosti. Naime, učestvovanjem igrač razmišla u prostorno-vremenskom okviru fiktivnog sveta određenog programom. Ovo vodi osećaju „prisutnosti u“, tj. subjektivnog osećaja prebivanja u drugačijem prostorno-vremenskom okviru. U tom smislu, imerzija nužno prepostavlja „dimerziju“, tj. „izranjanje iz“ nečega kako bi „uranjanje u“ drugo bilo moguće. Reč je o izranjanju iz svakodnevnog života i „bavljenje drugačijom formom života“ (Tavinor, 2009: 51), odnosno – bića. Po Deridi (Jacques Derrida) „igra je uvek igra odsustva i prisustva“ (prema Mukherjee, 2015: 83). Utoliko pre „biće mora biti zasnovano na prisustvu ili odsustvu, na temelju mogućnosti igre“ (ibid., 83). Dakle, osećajem prisutnosti i učestvovanjem igrač postaje deo fiktivnog sveta. „Imerzija i interaktivnost se ne smeju posmatrati kao dva odvojena entiteta ili elementa suprotnih karakteritika; već kao nezavisni i suplementarni“ (ibid., 180).

10 Više o tome vidi u Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Harvard University Press.

Razvoj identiteta i formiranje društvene zajednice

Pošto punoča imerzije zahteva dimerziju, izranjanje iz fiktivnog povlači za sobom mogućnost igračeve refleksije po pitanju posledica sopstvenog izbora u fiktivnom. Ako je gejmpajl zona mogućnosti, a iskustvo se razlikuje svakom interakcijom, onda možemo govoriti o razvoju mogućih identiteta. On se razvija pod uticajem unutrašnjeg i spoljašnjeg (sveta koji ga okružuje). Zatim, identitet određuje način ophođenja prema svetu. Dakle, u kakvom su odnosu identitet fiktivnog lika i igrača?

Prilikom razmatranja nivoa realnosti, Kalvino kaže da se na prvom nivou izražen simtagmom „Ja pišem“ može zasnivati drugi „koji može čak pripadati potpuno drugačioj realnosti od ove, i doista referisati na drugačiji nivo iskustva“ (Calvino, 1986: 104). Dakle, možemo govoriti o prožimanju stvarnog i fiktivnog. On zaključuje da „književnost ne poznae realnost kao takvu, već samo njene nivoe“ (ibid., 120). Osnovno pitanje koje postavlja možemo primeniti na video-igre: „Koliko JA koji oblikuje karakter je u stvari JA oblikovano karakterom“ (ibid., 113)? Igrač može bez prethodnog iskustva u stvarnom svetu steći znanje o istom kroz interakciju sa fiktivnim.¹¹ Relacijom ja – fiktivni lik – fiktivni svet, dospevam do ja – fiktivni svet i zaključujem o ja – stvaran svet. Dekartovo (Rene Cartesius) „mislim dakle postojim“ u našem slučaju možemo primeniti na oba nivoa realnosti. „Uvek isto < ja > misli“ (Cogburn & Silcox, 2009: 9) drugačiju formu bića bez obzira na protežnost.¹² Zapravo, igrači često o trećem licu (fiktivnom liku kojeg igraju) govore kroz prvo,¹³ a slušaoci ove iskaze neće uzeti za lažne. Kod nekih video-igara naš fiktivni lik se može ogledati u ogledalu, gde taj postupak doživljavamo kao ogledanje sebe. Fajn (G. A. Fine) kaže da u šahu ne postoji razlika između Karpova (Karpov)igrača i crnog. Dodajemo: u video-igri iako nalazimo razliku između čoveka i igrača, kao njegove funkcije, ne postoji razlika između igrača i fiktivnog lika. On je reprezentacija igračevih ostvarenih namera. Otvoren za nadgradnju od strane svakog ko želi igrati igru, on je Aristotelov „čovek po sredini“. Naime, dopuštanje igraču da upiše ime avatara,¹⁴ da izabere fizičke karakteristike i veštine¹⁵ itd. Nije ništa drugo do spravljanje fiktivnog junaka po uzoru na sasvim jednostavnog čoveka iz publike. Ovo ujedno jeste samo jedan od razloga da najstarije teorije književnosti smatramo izuzetno fleksibilnim u našem istraživanju.

11 Kod video-igara *Red dead redemption* i *GTA* igrač može upoređivanjem reprezentacija objekata zaključiti o karakteristikama stvarnih.

12 Primere nalazimo kod video-igre *Blade Runner* i *Detroit became human*.

13 Uporedi sa Lakanovom (Jacques Lacan) tezom o identifikaciji sebe putem ogledala.

14 Kod hrišćanskog krštenja, davanjem imena i potapanjem u svetu vodu, čovek postaje hrišćanin pred Bogom (sveznajućim programom) i ljudima.

15 Njihovo prisvajanje i dobra manipulacija izabranim karakteristikama utiče na ishod igre.

Posledice igračevih akcija iskušavaju i igrač i fiktivni lik, što vodi ideji o prožimanju identiteta. Tada za igrača postoji jedan nivo realnosti, fiktivni u koji je zaronjen. No, poput fiktivnog sveta, „identitet avatara je delimično konstruisan od strane [...] programera“ (ibid., 7). „Igra sa avatarima i građenje sveta je slična sa kreativnim angažovanjem pri igri sa lutkama“ (Crockett, 2013:373). Ipak, kod dečijih igara dok jedno dete predlaže igru, temu i likove, na ostaloj deci je da se uklope u ulogu gde unoseći nešto svoje u igru razviju nju samu. U tom smislu, igrač odabira način ophođenja prema fiktivnom svetu, likovima i objektima od čega zavisi razvoj avatara i samog igrača.

Tokom dečijih igara i prvih multiplejera igrači su zauzimali isti prostor stvarnog sveta. Zahvaljujući njima izgrađena su mnoga prijateljstva. U dobu interneta igrač može avataram ostvariti društvenu vezu tj. preko fiktivne društvene veze graditi stvarnu sa ostalim igračima iste igre sa različitih strana sveta. Kako je to moguće? Promena u odnosu avatar – NPC dokaz je o postojanju socijalne interakcije u okviru gejmpela. Vredi se podsetiti da je i sam Vitgenštajn (Ludwig Wittgenstein), prilikom razmatranja jezičkih igara, isticao važnost komunikacije, tj. igre iskazima kao temelja društva. Zbog čega bi bilo ma kakve razlike kada govorimo o formiranju društvenih odnosa putem onlajn multiplejera? Prostorno odvojeni igrači zajedno su u fikciji. Razmena iskaza fiktivnih likova i igrača jeste temelj društva. Kod video-igre *World of Warcraft*, oni mogu istovremeno iskusiti dati fiktivni svet i zajedno raditi na ostvarenju cilja igre, što obrazuje osećaj pripadnosti, zajedništva. Igrač brigom o fiktivnim likovima brine o svojim saigračima. Po načinu igre i pristupu misiji (priči) vrednuje saigrača kao člana društva. Briga o uspehu misije je briga o uspostavljanju dobrih društvenih odnosa. Ako se mitsko značenje po Kalvinu, „ispoljava u učestvovanju u igri sa narativnim funkcijama“ (Calvino, 1986: 23), onda se spomenute društene zajednice formiraju na osnovu mitske dimenzije video-igara. Svaki mit kazuje nam izvestan problem, primenljiv na stvarne situacije. Onda je igrač vođen težnjom ka rešavanju određenog problema koji muči društvo, čiji temelj jeste mit koji igra. Kod video-igre *Death Stranding* najbolje se sagledava briga o pripadnicima društva na fiktivnom i stvarnom nivou.¹⁶ Ona pruža dokaz da su komunikacija, igra i savremeni mit osnova društva kakvo danas poznajemo.¹⁷

16 Građenjem fiktivnih mostova koji povezuju fiktivno čovečanstvo, gradimo realne mostove ka drugim igračima.

17 Reč avatar na sanskrtskom označava „prelazak-u“. U kontekstu video-igara: fiktivnog lika kojeg igrač igra.

18 Posmatramo deo crnog nužno posmatramo i deo belog.

Zaključak

Kod savremenih video-igara pravila književnog komponovanja i pravila igre se prožimaju do tog stepena da ih ne možemo razgraničiti. Ovaj savremeni Gordijev čvor nemoguće je razmrsiti odvojenim pristupima izučavanju (ludičkim i narativnim). Dok tehnologija inspiriše umetnost i umetnost tehnologiju, pravila video-igre nisu jedino pravila igre uopšte niti samo pravila konstrukcije moguće priče. Nemogućnost njihovog razgraničenja rađa ideju o specifičnom hibridu. Jednostavno možemo govoriti samo o pravilima video-igre. Zbog toga, nalazimo spoj imerzije igre i imerzije tipične za umetničke forme. Slično simbolima jina i janga sagledavamo celinu.¹⁸ Spoj naizgled nespojivog u svom savršenom zajedništvu.

Neminovno je da imerzija višeg stupnja koju zatičemo kod video-igara otvara problem protežnosti i identiteta. Sledeći Maklujanovu (Makluhan) tezu o tehnologiji kao produžetku čovekovog tela, možemo reći da se putem konzole igračevo Ja proširuje u fiktivni svet. Konzola, tj. program i igrač smenjuju pozicije primaoca i pošiljaoca. Zbog toga što igrač menja svoju poziciju možemo govoriti o njegovoj fragmentaciji. To je osnova njegovog rastapanja, tj. imerzije u fiktivno. Konzola, odnosno program, svestan je igračevo postajanja avatarom i delom algoritma samom interakcijom sa njim.¹²⁶ Postajanjem delom algoritma, igrač prima u svest fiktivni svet i avatar prima u svest igrača. Naime, razmišljanjem u okvirima mogućnosti fiktivnog sveta i delanjem u njemu putem fiktivne reprezentacije, on odlučuje o njegovom poretku.¹⁹ Igračevo preobražavanje u fiktivnog lika odvija se na intelektualno-imaginativnom nivou, gde kod postupka samoidentifikacije ekran predstavlja ogledalo.

19 Npr. gejmsplej serijala video-igre *Assassin's Creed* je stalni process postajanja drugim u okviru postajanja drugim (meta odnos).

20 Avatar je sredstvo uranjanja u fiktivni svet i algoritm, samim tim društvenu zajednicu. Vinikot (D. Winnicott) ističe važnost tranzicionog objekta u razvoju identiteta.

Literatura

- Abot H. P. (2009). *Uvod u teoriju proze*. Beograd: Službeni glasnik.
- Andrews J. Video Games as Literary Devices; T. Crockett.The Computer as a Doll-house. In: A. Clarke and G. Mitchell(2013). *Videogames and Art*. UK/Chicago, USA: Itelect Bristol.
- Calvino I. (1986). Cybernetics and Ghost. Levels of Reality in Literature. In: I. Calvino, *The uses of literature*. New York: A Harvest book.
- Cogburn J. and Silcox M. (2009). *Philosophy Through Video Games*. New York and London: Routledge.
- Crnobrnja S. (2010). *Estetika novih medija*. Beograd: Clio.
- Grejem G. (2000). *Filozofija umetnosti*. Beograd: Clio.
- Jayemanne D. (2017). *Performativity in Art, Literature, and Videogames*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Kaler Dž. (2009). *Teorija književnosti*. Beograd: Službeni glasnik.
- Lešić Z. (2008). *Teorija književnosti*. Beograd: Službeni glasnik.
- Lindley C. A. (2005) *Story and Narrative Structures in Computer Games*. Developing Interactive Narrativ Content.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.119.797&rep=rep1&type=pdf> 06.10.2020.
- Mitchell, L. Kway, T. Neo, Y. T. Sim. (2020) A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game studies*. volume 20 issue 2, June 2020.
http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kwae_neo_sim 01.08.2020
- Mukherjee S. (2015). *Video Games and Storytelling, Reading Games and Playing Books*. Kolkata: Palgrave Macmillan
- Tavinor G. (2009) *The Art of Videogames*. United Kingdom: Wiley- Blackwell.



Koncerti uživo unutar iga- ra: transmedijalni prostor novih mogućnosti

Live In-Game Concerts:
Transmedial Space of New
Possibilities

Katarina Mitić Minić
Univerzitet umetnosti u Beogradu
katarinamitich@gmail.com

Apstrakt

Koncert EDM producenta Maršmeloua (Marshmello), održan unutar igre *Fortnite*, februara 2019. godine, bio je događaj koji je privukao pažnju po-djednako u industriji muzike i video-igara. Čitav projekat je izgledao kao događaj interaktivne zabave iz budućnosti, prilikom kog su svetovi igara, muzike i poznatih ličnosti stvorili jedinstveno virtualno iskustvo kakvo publika nikada do tada nije videla. Godinu dana nakon ovog događaja, 2020. godine, kompanija *Epic* realizovala je koncert Travisa Skota (Travis Scott), a nakon toga su odlučili da organizuju tronedeljnu seriju koncerata, koja se održavala na Kraljevskom ostrvu, takođe unutar igre. Osvajajući novi virtuelni koncertni prostor (scenu), ovi događaji otvorili su mnoga pitanja. Šta taj „novi koncertni prostor“ omogućava i koje su to nove mogućnosti za različite muzičke žanrove? Da li se kroz ovaj transmedijalni koncept osvaja ne samo novi koncertni prostor, već i nova publiku? Samo su neka od pitanja na koja ćemo pokušati da odgovorimo u ovom radu.

Ključne reči: koncerti unutar igara; muzika; virtualno; onlajn prostor

Abstract

The *Fortnite*'s live in-game concert held in February 2019 with EDM producer Marshmello was an event that attract- ed attention both in the music and vid- eo game industry. The whole project looked like an interactive entertainment event from the future, where the game worlds, the music and celebrities created a unique virtual experience that the audiences had never had before. One year after this event, in 2020, the company Epic hosted an in-game concert of Travis Scott, and later, they decided to organise a three-week series of in-game concerts that took place on the game's Party Royale Island. By conquering a new virtual concert space (stage), these events have raised many questions. In this paper, we will address a few: How does this "new concert space" influence music industry? What new possibilities open up for different music genres? Are new audiences also conquered through this transmedial concept, along with a new concert space?

Keywords: live in-game concerts, music, virtual, transmedial space

Društvena akcija sa distance

Težnja našega doba za cjelovitošću, empatijom i dubinom svijesti prirodno je obilježje električne tehnologije. Doba mehaničke industrije koje je prethodilo našemu, držalo je da je energično dokazivanje osobnoga gledišta prirođan način izražavanja. Svaka kultura i svako doba imaju svoj omiljen model opažanja i spoznавanja koji su skloni pripisati svakomu i svačemu. Maršal Mekluan

U svojoj knjizi *Razumevanje medija: mediji kao čovekovi produžeci* (2008) Maršal Mekluan (Marshall McLuhan) objašnjava kako je „tehnologija pismenosti“ omogućila ljudima Zapadne civilizacije („Zapadnjaci“) svojevrsnu akciju bez reakcije, aludirajući na to da čovek zbog napretka tehnologije može da obavlja vrlo kompleksne „društvene akcije“ uz potpunu „udaljenost“ (Mekluan, 2008: 10-11). Kao prednost takvog odnosa navodi primer u kome bi hirurg bio kranje bespomoćan ukoliko bi se emotivno vezivao za svaku operaciju koju izvodi (ibid.). Ipak, ono što vidi kao negativnu stranu ovog „čovekovog fragmentisanja“ jeste da je ono dovelo do „stajališta nemešanja“ (ibid.). Autor ističe:

U električno doba, kada se naš središnji živčani sustav tehnološki proširio i povezao nas s čitavom ljudskom vrstom i cijelu ljudsku vrstu sjedinio s nama, neizbjegno sudjelujemo, potpuno, u posljedicama svakog svojeg postupka. Više nije moguće biti suzdržan i distanciran, onako kako su to bili pismeni Zapadnjaci (ibid.).

Ovakav odnos moguće je sagledati i protumačiti iz perspektive sadašnjeg trenutka i odnosa koji čovek u 21. veku ima prema tehnološkom razvoju i mogućnostima. Iako je Mekluanova knjiga objavljena pre više od pola veka, „odnosi“ koje je ovaj mislilac uočio održali su se i mogu se vrlo lako prepoznati u sadašnjem vremenu. I upravo video-igru – kao medij koji se razvio u proteklih pola veka – možemo smatrati medijem u okviru kog se može postići naznačena „društvena akcija uz potpunu udaljenost“, i to jeste nešto o čemu će biti više reči u daljem tekstu.

Odnos industrije video-igara i muzičke industrije

Andra Ivañescu (Andra Ivañescu) svoje poglavlje u *Kembridžovom zborniku o muzici u video-igrama* (The Cambridge Companion to Video Game Music) započinje rečenicom u kojoj objašnjava da je postalo kliše pričati o tome koliki je uspeh industrija video-igara postigla u protekle dve decenije (Ivañescu, 2021: 395). Paralelno sa razvojem industrije video-igara u pomenutom periodu, u muzičkoj industriji se dogodilo nekoliko važnih promena, koje su kroz različita tumačenja često predstavljana i kao „niz propadanja“ (ibid.). Tehnološki napredak i razvoj je direktno doprineo da se odnos između različitih projekata/događaja i publike u muzičkoj industriji konstatno menja, preispituje i dobija nove oblike. S tim u vezi, početak pandemije korona virusom (COVID-19) imao je direktan uticaj na industriju zabave, u ovom slučaju na muzičku industriju i sektor organizacije koncerata, festivala i nastupa uživo. Za jako kratak vremenski period, ovaj sektor u muzičkoj industriji bio je prinuđen da promeni kompletan način poslovanja. Zbog prethodnog iskustva realizacije koncerata u različitim formatima i medijima, kompanije širom sveta su se za kratko vreme prilagodile novonastalim okolnostima, a potreba za „sigurnim događajem“ izvođače je izmestila u virtualni, onlajn prostor.¹ Izvođači različitih muzičkih žanrova počeli su sa tom praksom, „otvarajući“ prvo vrata svojih domova i izvodeći svoju muziku, da bi se nakon nekog vremena, uz pomoć profesionalnih produkcija i velikih timova, počelo sa organizovanjem događaja sa pravom koncertnom postavkom i u velikim dvoranama i koncertnim prostorima za publiku koja je sve to mogla da prati širom sveta, putem mreže.² Podaci sa sajta *Techjury* („Tehnološki žiri“) ukazuju na to da su se onlajn video-prikazi u muzičkoj industriji povećali za čak 99% u periodu od aprila 2019. do aprila 2020 (Yanev, 2021).

Muzički nastupi unutar video-igre Fortnite

Fortnite je onlajn video-igra kompanije Epic Games, poznatog svetskog studija video-igara, objavljena 25. jula 2017. godine, kao igra za kompjutere i *Play Station 4*. Ipak, svoj najveći uspeh doživela je 2018. godine, kada je postala besplatna za igranje i dostupna na mobilnim uređajima. Specifičnost ove igre jeste da postoje tri mōda igranja: *Battle Royale* („Kraljevska bitka“), *Creative* („Kreativno“) i *Save the World* („Spasi svet“). Među igračima najzastupljeniji su prvi i drugi mōd (*Battle Royale* i *Creative*), a tome sigurno doprinosi činjenica da se oni mogu koristiti besplatno. U

1 Autorka reč *online* prevodi transkripcijom u nedostatku boljeg rešenja za prevod ove reči, a u kontekstu koji je potreban za ovaj rad.

2 Primera radi, počele su da se prodaju ulaznice za koncerte putem sajtova koji su kategorizovani za tu vrstu prodaje, ali i preko platformi koje su se za vrlo kratko vreme specijalizovale za produkciju i prenos koncerata.

Fortnite-u svaka partija se sastoji od 100 igrača koji iskaču iz „letećeg avtobusa“ sa ciljem da što pre pronadu oružje i elemenitu ostale igrače.¹³⁰ Prema podacima sa sajta *Player Counter*, zasnovanim na informacijama koje je objavila kompanija Epic, trenutno postoji preko 2,9 miliona aktivnih onlajn korisnika ove igre.¹³¹ Broj aktivnih igrača se povećava tokom određenih „događaja“ unutar igre i o tome će biti više reči u daljem tekstu.

Prvi uživo muzički događaj unutar igre *Fortnite* realizovan je 2. februara 2019. godine kada su igrači imali priliku da prisustvuju di-džeju setu svetski poznatog producenta Maršmeloua (Marshmellow).¹³² Njegov nastup u virtualnom svetu igre *Fortnite* privukao je pažnju kako igrača (zabeležen je neverovatan broj od 10,8 miliona igrača),¹³³ tako i novinara širom sveta.¹³⁴ Ovaj nastup je realizovan tako što su svi aktivni igrači tog dana u 14 časova po istočnoameričkom vremenu bili „premešteni“ ispred virutelne bine na kojoj se nastup dogodio. Realni prikaz binske postavke, sa velikim hologramima dve plesačice pod maskama (koje su zaštitni znak ovog izvođača), kao i di-džeju pult za kojim se nalazio Maršmelou, doprineli su samoj stvarnosnoj iluziji izvedbe. Maršmelou je tokom nastupa komunicirao sa publikom i obraćao im se sa određenim pozdravima i uputstvima za akciju, poput poziva da njihovi avatari aplaudiraju zajedno sa hologramskim figurama plesačica. Izbor pesama u okviru seta, koji je trajao 10 minuta, bio je takođe važan element koji je uticao na ukupni doživljaj događaja. U određenom trenutku, tokom izvođenja pesme *Fly*, na virtualnoj bini bila je „promenjena“ gravitacija te su svi igrači „odskočili ka nebu“, pa čak i „lebedeli“ u nekom trenutku. Kompanija je odlučila da tokom trajanja ovog muzičkog seta onemogući igračima da napadaju jedni druge, kako bi svi mogli da „obezbede“ svoja mesta u publici i da bez ometanja isprate događaj. Koncert je održan na lokaciji *Pleasant Park* unutar igre, a sâm događaj je

3 Cilj igre nije samo pucanje, veliki značaj je takođe prelazi preko polovine mape i igrači imaju mogućnost da slete na bilo koji deo mape. Kada slete, njihov tim zauzima i građenje baza što igračima omogućava da se lakše snađu ili sakriju od ostalih igrača. Građenje se deli na četiri elementa. Prvi element je zid koji omogućava igračima da se zgrade od neprijatelja. Drugi element je ravna podloga koja služi kao platforma za prelazak nekih visina. Treći element je rampa/stepenice i one služe kako bi se popeli do određene lokacije. Četvrti element je krov i on služi, kao što mu samo ime i kaže, za izgradnju krova, ali taj element se ipak i najmanje koristi u građenju (preuzeto sa sajta Wikipedia, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite>>, 13.9.2021.).

4 <https://playercounter.com/fortnite/>

5 Prvi muzički događaji unutar neke video-igre realizovani su u igri *Drugi život* (Second Life) 2006. godine. Više o tome pročitati u tekstu Kristan Hol (Kristan Hall) *Mi smo (virtualni) svet: Muzika u drugom životu* (We are the (virtual) world: Music in Second Life), Guardian.co.uk, <https://www.theguardian.com/secondfest/story/0,,2100552,00.html> 22.12.2021.

6 <https://www.gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/>

7 O ovom događaju nisu pisali samo mediji koji su posvećeni tehnologiji, muzičkoj industriji i novim medijima, već i informativni mediji širom sveta (BBC news, The Guardian, Forbes), što samo ukazuje na posebnost ovog projekta.

kroz različite „tizere“ (eng. teezer) reklamiran pre samog nastupa, čak se i pojavljivao se na oficijelnom rasporedu Maršmelouih koncerata i turneja, da bi na kraju bio oglašavan i putem postera unutar same igre.⁸ Nakon ovog nastupa, Maršmelou je objavio proširenu muzičku plejlistu (playlist; *DJ set*) na *Apple* muzičkom servisu, što samo ukazuje da je publika za samu izvedbu unutar igre pokazala veliko interesovanje i van konteksta u kom je izvedena.⁹ Neki novinski naslovi su ovaj događaj nazvali najvećim događajem unutar *Fortnite* igre do tada, a prema podacima nastup je pratilo preko 10 miliona ljudi (Webster, 2021).

Godinu dana nakon nastupa Maršmeloua, kompanija *Epic* je odlučila da realizuje nastup repera Trevisa Skota unutar iste platforme. Njegov muzički događaj je privukao još veću pažnju od njegovog prethodnika Maršmeloua, u velikoj meri zbog trenutka u kom je realizovan – pandemija je zavladala širom sveta i ljudi su bili primorani da ostanu u svojim kućama, što je rezultiralo pravom „eksplozijom“ događaja u onlajn prostoru. Još ambicioznije, *Epic* se ovaj put potudio još više da učini virtualni nastup dinamičnjim i uzbudljivijim. Igrači su danima pre samog događaja unutar igre mogli da „vide“ kako se gradi bina na plaži *Sweaty Sands* („Pesak i znoj“). Velika razlika u odnosu na prvi nastup jeste da je *Epic* ovaj put organizovao turneju umesto koncerta. Dok su svi prethodni *Fortnite* događaji bili „jednokratni“, Skotov nastup je održan pet puta, što samo ukazuje da je kompanija uvidela da će ovim gestom dobiti još veći domet kod publike, što se pokazalo i kao dobar potez – ovaj događaj je pratilo preko 12,3 miliona igrača (Chapman, 2021). Aktuelne društvene promene odrazile su se direktno na fizički prostor koji je izvođač delio zajedno sa publikom i uticale na „građenje“ prostora u novom mediju u okviru kog je održan nastup Trevisa Skota.

Rift turneja

Nakon nastupa Trevisa Skota, usledio je sve veći i češći broj muzičkih događaja unutar igre *Fortnite*. Tokom 2020. godine održan je i prvi muzički festival unutar igre (Jarvis, 2021), a ta praksa nastavila se i tokom sledeće godine. Zanimljivo je da je unutar igre u 2021. godini pokrenuta „Rift turneja“ (*Rift Tour*), serija koncerata koja obuhvata pet događaja kojima ljudi mogu da pristupe kad god žele u periodu dok je „turneja“ aktivna.¹⁰ Poslednji događaj koji nije samo podrazumevao nastup, već direktnu an-

8 U budućnosti autorka planira da se više bavi odnosom marketinga unutar igara i komunikacije sa igračima u kontekstu promocije određenih događaja.

9 <https://music.apple.com/us/album/marshmello-fortnite-extended-set-dj-mix/1451396035>

10 Više o tome pročitatinaovomlinku: <https://www.deseret.com/2021/8/2/22605657/fortnite-rift-tour-how-to-watch-ariana-grande>

gažovanost njenog „avatara“ unutar igre jeste učešće pevačice Ariane Grande (Ariana Grande) unutar posebnog događaja, realizovanog tokom oktobra i novembra 2021. godine, a koji je bio inspirisan proslavom praznika Noć veštica. Za razliku od njenih prethodnika, ovaj put nije postojala jedna virtualna pozornica. Avatari igrača su prolazili kroz određene nivoe i prepreke, da bi ih na kraju čekala Ariane Grande, čiji nastup otpočinje njenim „sletanjem“ na virtualnu binu. Nastup nije bio statican i podrazumevao je da igrači prate njenog avatara u različitim ambijentima (letonje među oblacima dok se ona ljuja na velikoj nebeskoj ljudljasci, potom hodanje po stepenicama koje podsećaju na grafičke vizuale beskonačnih stepenica čuvenog holandskog grafičara Morica Kornelisa Eshera /Maurits Cornelis Escher/). Ovaj nastup ima dosta sličnosti sa plesnom scenom iz filma *Ready Player One* („Igrač broj 1“) Stivena Spilberga (Steven Spielberg), iz 2018. godine, u kojoj avatar protagonist Vejda (Wade, Tye Sheridan) pruža ruku avataru Samante Evelyn Kuk (Samantha Evelyn Cook; Olivia Cooke), nakon čega zajedno skaču u prostor u kom lebde i počinju da igraju. Njihovo „lebdenje“, letenje i slobodno kretanje u prostoru neverovatno podseća na pomenuti deo nastupa Ariane Grande. Uporedjujući ove dve „scene“ moguće je uočiti potencijalni transfer ideje između ova dva medija. Postoji velika mogućnost da je baš ova scena mogla da posluži kao inspiracija kreatorima nastupa Ariane Gande u igri *Fortnite*, s obzirom na to da je upravo ona jedna od onih koje se posebno ističu u pomenutom filmu zato što donosi jednu novu dimenziju odnosa između dva glavna lika, Vejda i Olivije. Miško Šuvaković, teoretičar umetnosti, definiše virtualnu realnost ili sajberprostor (engl. *cyberspace*) kao različite oblike povezivanja tehničkih sistema (kompjutera, televizije, kiborga ili roboata) s ljudskim bićem (Šuvaković, 2005: 661), a upravo je iskustvo igrača tokom nastupa Ariane Grande jedan od primera virtualne stvarnosti koje uz pomoć tehnoloških alata postiže vrlo sugestivan doživljaj i reakciju.

U knjizi *Video Games as Culture* Danijel Mjurijel (Daniel Muriel) i Geri Krafrod (Garry Crawford) predstavili su istraživanje u kom su ispitanici, konzumenti video-igara, bili zamoljeni da definišu video-igre. Prilikom odgovora, u vezi sa igranjem video-igara, većina ispitanika je navodila da je prva asocijacija za njih interaktivnost, zabava, uživanje, simulacija, ili „direktna asocijacija“ na bilo koju vrstu igre koja je „tehnološki posredovana“ (Muriel & Crawford, 2018: 84). Ipak, ono što ih je posebno iznenadilo, kako autori navode, jeste to da su ispitanici u najvećem broju slučajeva definisali video-igre kao *iskustvo* (*ibid.*). Poput starijih kolega, Keti Salen (Katie Salen) i Erika Zimermana (Eric Zimmerman), koji su tvrdili da je iskustvo ključni pojam u definiciji video-igara (Salen & Zimmerman, 2003: 87), i Mjurijel i Krafrod direktno izjednačavaju video-igre sa ovim pojmom, „pod pretpostavkom“ da igranje video-igre znači da igrači poseduju određeno iskustvo (Muriel & Crawford, op. cit., 84). Upravo na važnost iskustva ukazuje i teoretičar video igara, Ijan Bogost (Ian Bogost), sugerujući da „reprezentativ-

cije stvarnosti" koje video-igre uključuju, „iako nisu identične onome što bismo mogli smatrati stvarnim iskustvom, su ipak sposobne da simuliraju stvarne ili zamišljene fizičke i kulturne procese" (Bogost, 2007: 35). On dodaje da bi interaktivnost video-igara, „mogla da se locira na sam vrh skale živopisnosti iskustva" (Bogost, op. cit., 34-35). Iskustvo čini video-igru pogodnim medijem za konstantna eksperimentisanja, promene, medijska ukrštanja i preplitanja. U slučaju igre *Fortnite*, igrači su ostvarili jedno isksutvo, a to je „simuliran" doživljaj koncerta i performativni kompleks koji je upravo zbog interaktivnog iskustva sa konzumentima dobio jednu novu dimenziju recepcije muzičko scenskog izvođenja. Kako je koncert iz 2019. godine unutar igre *Fortnite* potvrda da je muzička industrija počela da se okreće digitalnim prostorima, koji su vremenom „prepoznati kao stalno-rastući prostori potencijalne publike", početak pandemije je samo ubrzao i pojačao „međusobno preplitanje" dve industrije. Pored toga što su se događaji dešavali u virtualnom prostoru, glavna razlika u odnosu na stvarne nastupe jeste ta što su izvođači imali sigurnu, masovnu publiku prilikom izvođenja – to su bili svi igrači koji su se u tom trenutku „našli" u video-igri. Drugačiji pristup samoj publici na primeru igre *Fortnite* jeste nešto što otvara novi prostor za istraživanja i analize. Može se npr. pratiti rast popularnosti pominjanih izvođača, kao i razvoj njihove publike, s obzirom na to da postoji velika mogućnost da se interesovanje igrača okrene i za sâm njihov rad i diskografiju. U tekstu „*Bigger than MTV: how video games are helping the music industry thrive*" („Veći od Em-Ti-Vija: Kako video-igre pomažu napretku muzičke industrije?"), autor Mat Ombler (Mat Ombler) citira svog kolegu Stiva Šnura (Steve Schnur), koji govori o tome kako video-igre nisu samo pomogle muzičkoj industriji da preživi, već su joj pomogle „da ostvari napredak na potpuno novim nivoima" (prema Ombler, 2018). U slučaju muzičkih događaja unutar igre *Fortnite*, prisutan je drugačiji, moderan i inovativan odnos pre svega prema igračima, koji potencijalno u budućnosti mogu da postanu i publika muzičara čije su nastupe „iskusili" u virtualnom svetu. Kako su u pitanju nastupi koji simuliraju „žive" nastupe, možemo ih protumačiti kroz prizmu termina „izvođenja uživo", koju nudi autor Vlatko Ilić:

Strategije koje bi trebalo dalje razvijati i pre-ispitati zasnovale bi se tako na konstruiranju hibridnog indeksnog termina kojim bi označili događanja postajanja djelom, radom, praksom, odnosno umjetnošću, a za koja predlažem sintagmu 'izvođenje uživo'. Izvođenje uživo trebalo bi uspostaviti kao uvijek tranzicijski, kontekstualno osjetljiv, promjenjiv pojам, prvenstveno usmjeren na kritičko djelovanje, pri čemu je neophodno pažljivo utemeljiti interdisciplinarnu teorijsku platformu koja će to i omogućiti. (Ilić, 2010: 647)

Autor dodaje da cilj konstruisanja ove platforme ne bi bio „ujedinjavanje primera“ ili njihova klasifikacija, već „uspstavljanje aparata za mišljenja i delovanje“ živog *izvođenja uživo* kao pojma koji će omogućiti mnoštvo „specifično-kontekstualno-kritičkih“ analiza (ibid.).

Zaključak

Harold Inis (Harold Innis) ističe da je odnos između medija i društvenih promena gotovo neraskidiv i on daje vrlo „suptilan prikaz“ o tome u svojim radovima (Kline, Dyer-Witheford & de Greig, 2003: 31). Ono što se posebno ističe u njegovom shvatanju odnosa između medija i društvenih promena jeste insistiranje na načinu na koji faktori rade zajedno kako bi proizveli složene efekte (ibid.). Posebno važna tri Inisova koncepta jesu „pristrasnost“ komunikacionih tehnologija, njihova uloga u usponu i padu „imperija“ i njihov odnos prema „znanju“.¹¹ U kontekstu ovog rada posebno ističemo odnos „pristrasnosti“. Prema njegovom mišljenju, mediji utiču na celokupnu našu percepciju vremena i prostora (ibid.). Igrači igre *Fortnite* su tokom nastupa muzičara unutar igre zaista imali utisak da su deo događaja uživo i interagovali su sa izvođačima. U trenutku kada se nastupi održavaju, svi igrači postaju deo publike i oni automatski sudeluju u događaju koji se odvija. Stvara se vrlo bliska veza između avatara igrača i avata izvođača i ta pristrasnost koja postoji unutar vituelnog sveta u kome je gotovo sve dozvoljeno doprinosi tome da utisak bude pojačan, a osećaj doživaljaja što realniji.

Džozef Tjurou (Joseph Turow), u knjizi *Mediji danas: Uvod u masovne komunikacije*, pominje kako digitalna konvergencija postavlja pitanja gde počinje i gde se završava neka medijska industrija (Tjurou, 2013: 295). Granice između filma, video-igara i drugih medija industrije zabave se konstatno proširuju dok se „ukrštaju sa različitim medijima na mnoštvo načina“, kako smatra Angela Ndalianis (Ndalianis, 2004: 72). Ona uviđa „neobaroknu prirodu“ novih medija, koja se po njenom mišljenju ne ogleda samo u njihovoј otvorenoj formi već i u „aktivnom i refleksivnom angažovanju gledalaca i igrača u kritičkom razumevanju procesa proizvodnje značenja“ (ibid.). S druge strane, u svojoj knjizi *Pour une critique de l'économie politique du signe* („Za jednu kritiku političke ekonomije znaka“) Žan Bodrijar (Jean Baudrillard) navodi kako je lažno da se u sadašnjem poretku mediji tretiraju kao „čisto i jednostavno sredstvo distribucije“ (Baudrillard, 1981: 169).¹² Takođe, Bodrijar navodi da mediji nisu koeficijenti, već efektori ideologije, i da oni nikako nisu „neutralni i neideološki“.

11 Više o teoriji Harolda Inisa pogledati u Kline, Dyer-Witheford & de Greig, 2003: 31.

12 Za potrebe ovog rada korišćeno je prevedeno englesko izdanje: Jean Baudrillard (1981), *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, Charles Levin, (trans. with an introduction), Candor, NY, Telos Press

dodajući da je to ujedno i „fantazma njihovog tehničkog statusa ili njihove upotrebine društvene vrednosti“ (ibid.). Bodrijarov termin *trompe l’oeils* Endru Darli (Andrew Darley) prepoznao je kao sliku simulacije, igranja igre sa stvarnim i kao „otkrivanje da je stvarnost konstruisana, krhka, nestabilna i relativna“ (Darley, 2001: 62). Na primeru muzičkih događaja unutar video-igre *Fortnite* možemo potvrditi da granice jednog medija definitivno ne ograničavaju granice drugog, i da je „ukrštanje“ ova dva medija dovelo do simulacije u virtuelnom prostoru koja je korisniku (gledaocu i slušaocu) donela jedno potpuno drugačije iskustvo.

Na osnovu već postojećih istraživanja i postavljenih teorijskih osnova, Džonatan Koen (Jonathan Cohen) je „artikulisao konceptualizaciju identifikacije sa medijskim likovima“ (Cohen, 2001: 251). On navodi da je identifikacija proces koji uključuje percepciju prema liku, usvaja ciljeve lika i sastoji se od „sve većeg gubitka samosvesti i njegove privremene zamene pojačanim emocionalnim i kognitivnim vezama sa likom“ (ibid.). Princip identifikacije je u slučaju koncerta unutar igara jako važan i doprinosi jačem i „vernijem“ doživljaju. Na momenat, igrači zaboravljaju da se nalaze unutar igre, a avatar izvođača ih poziva na akciju i interaguje sa njima tokom nastupa, poput koncerta ili izvedbe uživo sa publikom u realnom (materijalnom) prostoru. Henri Dženkins (Henry Jenkins) implicira da je transmedijalni narativ onaj koji se „širi“ na više medija,¹³ a na primeru muzičkih događaja unutar video-igre *Fortnite* možemo zaključiti da je odnos između onlajn koncerata i sveta koji se stvara unutar video-igara vrlo aktuelan, „živ“ i pogodan za dalja istraživanja i tumačenja.

¹³ Gabriele Rippl (ed.) (2015), *Handbook of Intermediality (Literature - Image - Sound - Music)*, Berlin/Boston, Walter de Gruyter GmbH, 41.

Literatura

- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. C. Levin (trans. with an introduction). Candor, NY: Telos Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chapman, T. (2021). What is the Fortnite player count in 2021. GGRECON <<https://www.ggrecon.com/guides/fortnite-player-count-how-many-people-play/>> 21.10.2021.
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication & Society*, 4(3): 245-264.
- Darley, A. (2001). *Visual digital culture - Surface play and spectacle in new media genres*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Fortine (2021): Wikipedia, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite>> 13.9.2021.
- Ilić, V. (2010). Kako pišemo Umjetnost? Problemi ne-čitkosti umjetničkog djelovanja u epohi novih medija. *Filozofska istraživanja*, Sveska 4: 635–648.
- Ivănescu, A. (2021), Pop Music, Economics and Marketing. In: M. Fritsch and T. Summers (eds.). *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: University Press, 395-408.
- Jarvis, T. (2020). Yes, Fortnite will be hosting a virtual music festival with deadmau5 and other DJs. <[tech_ordeal](https://tech_ordeal.tech/2020/yes-fortnite-will-be-hosting-a-virtual-music-festival-with-deadmau5-and-other-djs/)> <https://tech_ordeal.tech/2020/yes-fortnite-will-be-hosting-a-virtual-music-festival-with-deadmau5-and-other-djs/> 21.10.2021.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York and London: New York University Press
- Hall, K. We are the (virtual) world: Music in Second Life. *Guardian.co.uk* <<https://www.theguardian.com/secondfest/story/0,,2100552,00.html>> 22.12.2021.
- Kline, S., Dyer-Witheford N. and Greig de P. (2003). *Digital Play The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press
- Mekljan, M. (2008). *Razumevanje medija: Mediji kao čovekovi produžeci*. D. Prpa (prev.). Zagreb: Golden marketing-Tehnič-kaknija
- Muriel, D. and Crawford, G. (2018). *Video Games as culture - Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Ombler, M. (2018). 'Bigger than MTV': how video games are helping the music industry thrive. *The Guardian* <<https://www.theguardian.com/games/2018/aug/22/video-games-music-industry>> 26.1.2.2022.
- Salen K. and Zimmerman E. (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- Tjurou, Dž. (2013). *Mediji danas: Uvod u masovne komunikacije II*. A. L. Todorović (prev.). Beograd: CLIO
- Šuvaković, M. (2005). *Pojmovnik suvremenе umetnosti*. Horetsky, Zagreb: Vlees&Benton, Ghent
- Webster, A. (2019). Fortnite's Marshmello concert was the game's biggest event ever. *The Verge* <<https://www.theverge.com/2019/2/21/18234980/fortnite-marshmello-concert-viewer-numbers>> 20.10.2021.

Yanev, V. (2021). 37+ Live Streaming Statistics Every Marketer Should Keep In Mind in 2021, Techjury <<https://techjury.net/blog/live-streaming-statistics/#gref>> 12.10.2021.

<https://playercounter.com/fortnite/>

<https://www.gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/>

<https://music.apple.com/us/album/marshmello-fortnite-expanded-set-dj-mix/1451396035>

<https://www.deseret.com/2021/8/2/22605657/fortnite-rift-tour-how-to-watch-ariana-grande>

CIP - Каталогизација у публикацији
Библиотеке Матице српске, Нови Сад

004.42:794(082)

КОНФЕРЕНЦИЈА "Студије видео-игара - нова интердисциплинарна научна област" (2021 ; Нови Сад)

Studije video-igara - nova interdisciplinarna naučna oblast : zbornik radova sa istoimene konferencije održane od 10. do 11. decembra 2021. godine u Novom Sadu / [urednik Manojlo Maravić]. - Novi Sad : Akademija umetnosti, 2022 (Beograd : Birograf). - 297 str. : ilustr. ; 24 cm

Dostupno i na: <https://akademija.uns.ac.rs/publikacije/>. - Radovi na srp. i engl. jeziku. - Tiraž 150. - Str. 6-11: Studije video-igara u Srbiji: godina prva / Manojlo Maravić. - Napomene i bibliografske reference uz tekst. - Bibliografija. - Rezime na engl. jeziku uz svaki rad.

ISBN 978-86-81666-31-9

а) Видео-игре - Зборници

COBISS.SR-ID 60361481

21

