
ZAŠTO SU I KAKO VAŽNE VIDEO IGRE?

STEFAN ALIDINI

I

I.1. Igre i kultura mladih

U multimedijalnoj eri, kulturalna analiza nije zaobišla skoro nijedan novi oblik koji je nastao u digitalnoj sferi. Digitalne studije, ili nešto uže izučavanje interneta zahvataju tako složene probleme poput etike piraterije, odnosa srodnih koncepcija poput autorskih prava, identiteta ili slobode govora u prostoru interneta, te pitanja anonimnosti i njenog potencijala za zloupotrebu u masovnim zločinima. Naspram spomenutih pitanja izučavanje igara kao legitimnog dela digitalne semiosfere može delovati naivno, i zahteva izvesno opravdanje. Zašto izučavati igre? Ukoliko nije dovoljno jednostavno reći da je potrebno izučavati sve što ima široku upotrebu, može se reći da igre danas treba izučavati jer su one artefakti budućnosti.

Prema određenim istraživanjima, deca starosti od 2 do 5 godina predstavljaju najbrže rastuću grupu igrača. Ona će, prema projekcijama, igrati igre svaki dan, i do trenutka dok ne napune 18 godina, vreme koje će provesti u igri biće jednako ili će premašivati vreme koje su provela na časovima u osnovnoj i srednjoj školi (Nakaya, *Video Games and Youth 2014*, 6-10). Mimo toga, 91 odsto Amerikanaca starosti do 17 godina igrao je ili igra kompjuterske igre (Nakaya, *Thinking Critically: Video Games and Violence 2014*, 11). Budući da je industrija igara 2012. godine vredela oko 15 milijardi dolara, u interesu je same produkcije da od malih nogu privuče verne igrače, što u praksi znači da ih prilagodi potrošačkom diskursu ili ga njime indoktrinira. Zbog toga su se, između ostalog, u američkoj javnosti u proteklih nekoliko godina intenzivirale debate o perspektivi, regulaciji i mestu igara u društvu.

Igre, dakle, zauzimaju mesto od ogromnog značaja u kulturi mladih, u slobodnom vremenu koje oni ispunjavaju sadržajima koji ih formiraju. Ne treba da

čudi, onda, što se svet igara polako pretvara u diskurs koji se prelijeva i u starije, rasprostranjenije medije, i sa njima gradi složene odnose. Naročito mesto tu zauzimaju književnost, strip i film, jer sa igrama grade vezu koja ne nalikuje međusobnom prožimanju “pravih” umetnosti. Odavno je primećeno da se igre pretaču u romane ili grafičke romane – najbolji primeri za to svakako su trilogija *Mass Effect* i serijal *Dragon Age*: prvi za sada ima četiri romana, a drugi pet. Između igara i knjiga sve je više sličnosti: česta pojava je da knjige pišu različiti autori, od kojih mnogi nemaju nikakve veze sa kreiranjem samog sveta, i u tom slučaju se upravo narativ igre, široko shvaćen, preuzima kao platforma ili *locus* za odvijanje epske radnje. Često se dešava da knjige problematizuju ili razrađuju teme i motive koji su sporedni u odnosu na glavnu radnju igre – prva dva romana u svetu *Dragon Age*-a tiču se događaja koji prethode samim igrama, dok se u svim romanima univerzuma *Mass Effect*-a glavni junak trilogije samo spominje, jer je fokus na univerzumu samom, a ne na događajima koje junak pokreće (epske važnosti postupaka junaka sam univerzum do pred kraj neće ni postati svestan).

U takvim slučajevima postoji očita hijerarhija značaja, gde se razlikuju *primarna* i *sekundarna* matrica, pri čemu je primarna uvek ona koja je “došla prva”. Primarna matrica je kanonska, ima utvrđenu hronologiju, i često je u sebi zaokružena, dok sekundarna postoji paralelno, pre, nakon, ili izražena u drukčijoj dimenziji u odnosu na kanon. Takođe je bitno naglasiti da se igre prelivaju i u druge medije, naročito televizijske: *Dragon Age* je inspirisao jednu igranu seriju i japanski anime crtač, a

Mass Effect jedan animirani film. Oba serijala i danas inspirišu desetine stripovanih ostvarenja. *Mass Effect* kao izuzetno popularna igra, takođe ima uticaja na muzičku industriju, jer je izašlo nekoliko albuma sa muzikom iz igre – te je tako, kao i u slučaju starije igre *Mafia II*, primećeno ponovno interesovanje za određene autore. Sa druge strane, godinama unazad, za blokbaster-naslove poput *Morrowind-a* ili *Skyrim-a* pišu se muzičke, najčešće instrumentalne deonice, koje često imaju uspeha i kao zasebna izdanja.

Takav uticaj igara i njihovo širenje ka drugim medijima nalikuje na filmske sage druge polovine XX stoleća, *Star Wars* i *Star Trek*, jer su oba univerzuma gotovo na isti način prodrli najpre u muziku, a zatim i književnost i strip, i odmah sa pojavom računara i u same igre – što pokazuje obrazac ulaženja novih ili barem drukčijih medija (kakav je, recimo, film sa specijalnim efektima) u kulturno tkivo. Primer filmova poput *Avatara* još je karakterističniji – on nagoveštava jedan drugačiji tip odnosa filma prema digitalnom: ne samo što se u filmu preuzimaju koncepcije tipične za igre, poput avatara (o čemu će docnije biti reči), već se i za izradu same franšize koriste tehnike koje su potekle iz industrije igara.

Obrnuti odnos, to jest pojava da se na osnovu filma ili knjige napravi igra, nešto je ređi, ako se takav odnos shvati bukvalno, ali podjednako čest ako se za osnovu uzmu konceptualne sličnosti. Odmah prepoznatljivi primeri svakako su nebrojene igre nastale na bazi *Gospodara prstenova*, *Frankenštajna*, *Drakule* i drugih nadasve popularnih kulturnih pojava koje su potekle iz književnosti. Jasno je, međutim, da su svi navedeni primeri koji figuriraju kao baza za nastanak

igara odavno značenjski i motivski nadrasli svoje književno poreklo, te kao takvi mogu radikalno da se razlikuju od svog izvora, pa čak ni ne referišu na njega u bitnijem smislu. U takvim slučajevima posredi je sekundarni odnos, koji sledi obrazac knjiga nastalih po igrama. RPG serijal *The Witcher*, koji je zasnovan na seriji romana *Wiedźmin* poljskog autora Andreja Sapkovskog najbolje odražava prirodu sekundarnog odnosa: sve dosadašnje igre odvijaju se posle njegovih romana, a sam autor ne priznaje postojanje sveta igre kao dela kanona. Međutim, same igre doprinele su saznanju o njegovim romanima i njihovom prevođenju na mnoge svetske jezike. Ako se, dakle, pod uticajem može smatrati takvo presađivanje motiva, primera ima još više kada se kao predlošci za nastanak igara uzmu samo određeni sklopovi ili filozofije. Često navođeni primeri su u tom pogledu RPG igre serijala *BioShock*, inspirisane objektivističkom filozofijom Ajn Rand, serijal *S.T.A.L.K.E.R.* povezan sa romanom braće Strugacki, ili adaptacija starokineskog romana iz XVI stoleća *Put na Zapad* prerađenog u postapokaliptičku igru.

Na kraju, vredi još istaći interesantan odnos između igara i filmova. Načelno pitanje koje se postavlja tiče se odnosa igara i književnosti. Mnoge igre, poput onih o Hariju Poteru, inspirišu se različitim elementima – određene elemente zapleta crpu iz knjiga, dok vizuelne elemente, zbog prirode medija, preuzimaju iz filmova radije nego da ih samostalno stvaraju. U takvim slučajevima, zapravo, i nije jasno koji je prevashodni uticaj na koncepciju igre, tim pre ako se film neznatno razlikuje od knjiga. Kada je posredi znatnija izmena, kao na primer u slučaju *Kuma Marija Puza*, jasno je da se igre ba-

ziraju na filmovima. Sa druge strane, moguće je da na osnovu igara, bez literarne podrške, nastanu filmovi. Naročito uspešan primer je serijal *Resident Evil*, koji je dosad proizveo šest filmskih naslova, od kojih je svaki kod kritike propao, ali je zato na blagajni serijal zavredeo preko 900 miliona dolara i drži rekord za najuspešnijiu filmsku franšizu na bazi video igara. U toku 2016. godine, iščekuju se filmovi nastali na osnovu dva velika serijala – *Warcraft* i *Assassins Creed*. Za sve navedene slučajeve osnovni odnos prema izvoru sledi model sekundarne matrice.

I.2. Igre i društvo

Iako svi navedeni primeri pokazuju na koji način igre predstavljaju deo kulture koji je već tu, koji dejstvuje bez obzira na to da li se njegovo prisustvo priznaje ili ne, reakcija javnosti na igre je dosad bila pretežno konzervativna i represivna – i nema razloga misliti da će se to uskoro promeniti. Tako je društvena atmosfera izrodila nadzor kao glavni vid bavljenja igrama, umesto da igre iskoristi kao sredstvo za bolje razumevanje kulturnih procesa. ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) pruža industrijske okvire i regulativu, i igre kategorizuje prema prikladnom uzrastu: za rano detinjstvo (C), za sve (E), i za preko sledećih uzrasta – 10, 13, 17 i 18+ godina. Praksa u Americi i Evropskoj uniji, kako na prodajnim mestima, tako i na internet servisima, nalaže da ove odrednice budu jasno naznačene na samim igrama, te da prodaja bude zabranjena za neodgovarajuće uzraste. Mimo toga, međutim, pojedine (američke) države su pokušavale i pokušavaju da dodatno pooštire ovo rangiranje kako zalaganjem za strožiju kontrolu, tako i dodavanjem deskriptivnih kategori-

ja poput “Krv i krvoproliće” (*Blood and Gore*), što sugeriše da se radi o igrama sa dosta krvi i sakaćenja. Pokušaji dodatne kontrole u Americi idu dotele da pojedine države pokušavaju da zabrane prodaju takvih “izuzetno nasilnih igara” (Nakaya, *Thinking Critically: Video Games and Violence* 2014, 10-12). Ovakvo stanje u regulaciji igara prihvaćeno je i u širim društvenim krugovima. Jedno od najvećih pitanja koje se u kontekstu igara spominje jeste njihova prikladnost za decu, zbog problema nasilja i potencijalno štetnih efekata na mlade.

“Protivnici” igara ističu mogućnost zavisnosti, pojačano stanje agitacije, neispavanost i druge probleme kao razloge za sankcionisanje igara. Brojni dokumentovani slučajevi, poput Brejvikove izjave da se za masakr spremao igrajući *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ali i druga empirijska istraživanja povezuju igranje igara sa pojačanim nasiljem i to najpre kroz fiziološke reakcije organizma na stimulus koji se javlja u igrama. Rečju, ljudi vide nasilje i internalizuju ga kao princip funkcionisanja sveta. To ih s jedne strane čini neosetljivim na zlo i ljudsku patnju, a s druge ih tera da to primenjuju i u realnosti. Zato se protivnici igara zalažu za stroge regulativne procese, upozoravanje javnosti na ove rđave posledice igara, jer je cilj sprečiti da deca imaju pristup igrama i pomoći roditeljima da ih nadziru.

Sa druge strane, branioци igara ističu da ako igrači ne kontrolišu šta igraju, koliko igraju i svesni su da ih se posmatra, rezultati laboratorijskih istraživanja ne mogu da se primene. Takođe, ako postoji veza između nasilja i igara, stopa kriminala morala bi se povećavati – što se ne dešava. Štaviše, putem svojevrsne katar-

ze, igre možda doprinose smanjenju nasilnog ponašanja, i to tako što mlade uče na koji način da društveno intereaguju, da agresiju fokusiraju na neutralni medijum, i tako im pomognu da se nose sa nasiljem u stvarnosti. Industrija reguliše igre koliko je dozvoljeno a da ne naruši ljudske slobode, a ako maloletnici imaju pristup igrama, to je uvek uz roditeljsku dozvolu, pa se ne može govoriti o nedostatku kontrole (Nakaya, *Thinking Critically: Video Games and Violence* 2014, 20-23).

Pored igračke zajednice i još uvek mladog akademskog proučavanja igara, pedagozi su među prvima počeli da razmišljaju o upotrebi igara u svrhe obrazovanja. Igre ne samo što nisu društveno zlo, već se u brojnim njihovim aspektima – slobodi, moralnim problemima, inovativno postavljenim problemima, savremenosti, aktuelnosti, rasprostranjenosti među decom, krije njihov obrazovni potencijal. Naravno, za pedagoge mogućnost supstitucije identiteta predstavlja najvažnije pedagoško sredstvo u igrama (Brown 2008, 125-130). Prema tom viđenju, u pitanju je suštinski interdisciplinarno učenje, koje prilikom gejملهja igara sa, recimo, istorijskom tematikom, istovremeno spaja sociološku, istorijsku, psihološku dimenziju, ali u interaktivnom okruženju. Igre poput *Brothers in Arms*, koje su rekonstrukcije ratnog iskustva običnih vojnika na osnovu njihovih zapisa, ne samo što razaraju matricu mesijanskog junaka, već primoravaju igrače da se fokusiraju na jednog, običnog vojnika i njegovu perspektivu. Postoje, naravno, i drukčije vizure istorijskog procesa, koje mogu, ako se sloupotrebe, da dovedu do poricanja istorijskog. Međutim, uz pedagoški odabir “preciznijih” igara, u nas-

tavi igre mogu imati isti učinak kao dobra istorijska fikcija: one mogu uspešno i živo demonstrirati mehanizme istorije, kao i sve elemente koje klasična historiografija nije uvek u stanju da verno očuva: individualnu perspektivu, značaj određenih događaja za budućnost itd. (Brown 2008, 134-135). Na taj se način jedno savremeno, među mladima rašireno sredstvo komunikacije “preotima” od svoje čisto zabavne funkcije, da bi se upotrebilo za prenošenje ozbiljnijeg značenja pod premisom da je ono što je aktuelno i poznato lakše razumeti i van prvobitnog konteksta.

Prethodni opis je samo konkretizacija upotrebe igara u praksi nastave istorije. Pedagoške upotrebe igara su raznovrsne, i zahvataju različita područja. U svojevrsnom katalogu lične pedagoške prakse, Dejvid Hačinson (Hutchinson 2007) skicira čitav niz mogućnosti za interaktivno učenje na osnovnoškolskom nivou, uz upotrebu igara. S jedne strane, postoje kreativne aktivnosti poput: pravljenja reklame za automobil sa snimcima iz video igara, pisanja multilinearnih narativa, dizajniranja sopstvenih trkačkih poligona sa gradskim mapama, dizajniranja vojne misije u Drugom svetskom ratu, istraživanja istorijata oružja koje se javlja u pojedinim igrama itd. Postoji, zatim, čitav niz intelektualnih radnji: učenici sprovode analizu govora likova iz video igara, upoređuju igre, uočavaju razlike između analognih i digitalnih igara, kritikuju različite kontrolore za konzole i računare, računaju efektivnost troška pri kupovanju naspram iznajmljivanja igara, razmatraju elemente koji čine sadržaj horor igre, i prave vlastiti narativ, čitajući kritiku video igre, prave kritiku stvarnosti kao da je reč o igri,

pišu strategijske vodiče. U svom udžbeniku, Hačinson je zasnovao interaktivni pristup u vidu kraćih, relativno jednostavnih zadataka koji su ukratko, na jednoj do dve strane, opisani prema ciljevima, upotrebljenim sredstvima i ishodištima. Oni su multidisciplinarni (dakle, primenljivi na različite predmete) i mahom se zasnivaju na uvođenju poznatih kulturnih obrazaca, kao što su igre, u tematiku koja je od značaja za pojedine predmete kao što su poznavanje društva, istorija, književnost itd. Pored toga, njegov udžbenik sadrži i hrestomatiju tekstova o igrama, sa instruktivnim pitanjima za diskusiju. Ti tekstovi, to jest kraći, popularni članci, obuhvataju širok raspon aspekata koji dodiruju fenomen igara.

Obe pedagoške prakse, međutim, nisu bez svojih manjkavosti. Na problem igre u učionici prirodno se nadovezuje pitanje podobnosti. Jedan od eklatantnih primera (zlo)upotrebe igara u obrazovne svrhe predstavlja fenomen *America's Army*, igre zvanično razvijene za potrebe vojske SAD, kojoj je cilj da “pruži preciznu sliku vojničkih iskustava u različitim zanimanjima i funkcijama” (Brown 2008, 74), pri čemu je, kroz matricu poštenog i objektivnog prikaza vojničkog života mladim ljudima koje zanima vojska, jasno izražen potencijal te igre da vrbuje mlade u vojne redove. Od 2002. godine, igra se neprestano razvija i poboljšava, kako bi se pratio razvoj savremenih ratnih i drugih tehnika koje vojska SAD koristi. Poslednja iteracija igre izašla je u oktobru 2015. godine – *America's Army: Proving Grounds*, što uz podatak da su do danas desetine hiljada igrale neku verziju besplatno dostupne igre govori o uspehu koji je postigla u ostvarenju svojih ciljeva. U međuvremenu, prateći razvoj

tehnologija, nastale su i mobilna i Xbox verzije, kao i serijal stripova. Nema jasnog odgovora na pitanje da li slučaj ovakve i sličnih igara predstavlja zloupotrebu medija, isključivo zato što je u pitanju zvanična organizacija. U apstraktnom smislu svaka igra koja banalizuje ili instrumentalizuje sadržaj koji se predstavlja kao stvarnost, pedagoški je nepodobno sredstvo, jer čini više štete nego koristi u razvoju kritičkog aparata. U konkretnom slučaju igra može dovesti do nesporazuma (odnosno formiranja iskrivljenje slike) o shvatanju američke vojske u toku rata, ciljeva zbog kojih se američki ratovi vode, i prirode rata uopšte. U kasnijim stadijumima obrazovanja, sa razvijenim osećajem za ideološko i funkcionalno, igre te vrste mogu se upotrebiti upravo kao primer upitne upotrebe medijuma.

312

Sličan problem se očituje i prilikom igara kojih su deca svesna, iako im zakonski nije dozvoljeno da ih igraju (na primer, serijal *GTA*). Naravno, propusti su mogući, a prema jednoj struji mišljenja i izuzetno rašireni, pa je sva prilika da su mnoga deca igrala igre koje "nije trebalo" jer prevazilaze njihov uzrast. Pitanje je sa kojim osnovom se teme takvih igara smeju uključivati u učionicu, jer je učionica deo javnog obrazovanja, i, u krajnjoj liniji, da li deca uopšte mogu sazrevati pomoću pažljivog odabira "zreljih" igara, na sličan način na koji je to moguće čitanjem ozbiljnije književnosti? Osnovna mana opisanog, na praksu usmerenog pristupa svakako je neophodnost korišćenja istih igara ili, u suprotnom, preveliki teret koji pada na pedagoga, koji bi bio primoran da poznaje ogromnu količinu igara koje bi deca upotrebljavala ako bi imala potpunu slobodu

izbora. Sa druge strane, baš zato što se radi o elementu koji je već odavno konstitutivan u dečjoj kulturi (Fromme 2003), pitanje je da li postoje "čisti" izbori, ili su svakako dominantni blokbasterski naslovi. Prednost Hačinsove knjige leži u tome što se radi o pretežno tipskim zadacima, u kojima spomenute igre imaju samo ilustrativni karakter, te se mogu menjati iz generacije u generaciju, dokle god, razume se, sam pedagog prati razvoj tržišta igara paralelno sa učenicima.

Naoko drukčiji, mahom teorijski pristup odnosu igara i obrazovanja poziva se na "igračku pismenost" (*Gaming Literacy*), a formulisao ga je Erik Cimerman (Zimmerman 2009). Prema Cimermanu, pismenost nije sposobnost da se izvuče nauk iz "ozbiljnih igara" (*serious games*), to jest onih igara koje imaju instruktivnu namenu, poput *America's Army*. Tu se ne radi ni o poruci, odnosno naravoučeniju koje igre mogu da nam ponude, niti o profesionalnoj obuci za pravljenje igara. Igračka pismenost počiva na tri koncepcije: *sistema, igre i dizajna*. Uz to je važan i onaj igrački aspekt koji promovise efikasnost, kreativno mišljenje, traženje prečica i izlaza iz neočekivanih situacija. Shodno tome, koncepcija sistema transponuje se na mišljenje kao proces koji se ne sastoji od fiksnih vrednosti, već je u konstantnoj rekonfiguraciji; koncepcija igre podrazumeva igranje u okviru strukture, ali i igranje strukturom i njeno menjanje iznutra; dizajn se, pak, u igrama koristi za proizvodnju značenja, pa se taj princip razlaže i razmatraju se procesi te proizvodnje. Dakle, principi prema kojima igra funkcioniše važni su za rasvetljavanje načina na koji svest u stvarnosti računa sa različitim elementima

iskustva. Ovi fleksibilni modusi pismenosti, jednostavnije rečeno, u sebi kriju elemente koji su važni za percepciju uopšte.

Džejms Pol Dži (Gee 2003) kao da je umnogome prejudicirao Cimermanove koncepcije, mada je u argumentaciji akcenat stavio na druge elemente, što je donekle očekivano, budući da je lingvista, dok je potonji dizajner igara. Dži je dao model na koji se i Hačins naslanja. Njegovi “principi interaktivnog učenja” zapravo rukovode njegovu praksu. U okviru principa, kojih ima 36, nalaze se i mnogi koji bi mogli predstavljati Cimermanove koncepcije, pa nam Džijeva koncepcija izgleda kao obuhvatnija. Zapravo, svi navedeni autori (uključujući tu i Brauna, koji je komparativno najdalji) mogu se svrstati u *New Literacy Studies*, i to u njenu socio-kulturološku struju. Shodno tome, njihovi pristupi, pored sve inovativnosti, dele iste mane. U Džijevoj knjizi se opšta pedagoška metodologija uopšte ne razmatra, jer se sve vreme dokazuje činjenica da su igre deo savremene kulture, i da se u njima može pronaći mnogo toga što može biti od pomoći u savremenoj nastavi. U njoj se, takođe, razmatraju psihološki, lingvistički, sociološki, semiotički i kulturološki činioci koji opravdavaju upotrebu interaktivnog metoda, kao i argumenti koji upućuju na to da bi savremeni fenomeni, pod barjakom pismenosti, morali da se uključe u obrazovanje. Međutim, o principima obrazovanja, različitim modelima, koncepcijama i mestu interakcije u njima, ne kaže se gotovo ništa, jer se zbog principa pismenosti izgleda podrazumeva da za novu metodu u svakoj koncepciji ima mesta, pošto je pismenost važna za svaki model obrazovanja. Na taj način se interesantne, kreativne i primenljive ideje poka-

zuju kao teorijski slabo podržane, što objašnjava dubok jaz u okviru same pedagogije između studija pismenosti i teorija obrazovanja. Kako ne postoji konsenzus o prednosti “operativnog” pristupa pismenosti, ne može se očekivati ni konsenzus oko pitanja koja je struja primerenija kao pedagoški model.

Za kontekst igara i širih društvenih kretanja važno je i pitanje mesta žena u okviru igračke zajednice. Veliki deo problema predstavljanja žena u kompjuterskim igrama potiče od toga što se igre u najvećoj meri prave za mušku publiku. Po statistici iz 2009. godine, udeo žena u digitalnoj sferi je oko 13 odsto. Već taj podatak dovoljan je da objasni tendenciju jednostranog prikaza žena kao sporednih likova u RPG-ovima. One su najčešće prikazane prema viktorijanskom estetskom modelu – bujnih grudi i tankih strukova – dakle u skladu sa heteronormativnim principom (O’Riordan 2006, 248-250), a to nije samo odlika igara, već i drugih virtuelnih ili simulativnih medija. Međutim, problem nije tako jednostavan. Svi aseksualni ženski likovi redovno se prikazuju kao – babe, matore veštice ili neko drugo groteskno biće. Pa ipak, fenomen “ružnih žena” je pre svojstven epskoj matrici, nego futurističkoj. U brojnim RPG-ovima tog tipa često čujemo vulgarne komentare prolaznika koji naturalizuju ovu matricu (recimo, fraza “*My balls itch!*” se u *Witcher*-u čuje na svakom koraku). Naravno, ta je matrica sve slabija: dok se u *Dragon Age*-u i dalje oseća talog prethodnog nasleđa shvaćenog kao konvencija, igre poput *Fallout*-a daju lepezu najrazličitijih ženskih likova, starih i mladih, i teže da ih okarakterišu na svim planovima, pa tako i na fizičkom.

Na tu pojavu ne utiču samo seksualno normirani razlozi, već i neki čisto industrijski. Veća kompleksnost omogućena je napretkom računara i njihovom sposobnošću da obrade kako veći broj tekstura, tako i teksture bolje rezolucije. Krajem XX i početkom XXI veka, igre su bile memorijski ograničene, što je za posledicu imalo da, na primer, sve babe, ali i drugi sporedni likovi izgledaju isto. Posebna lica, glasovi i govor sretali su se samo kod onih likova koji su ulazili u duži dijalog sa avатарom. Sa napretkom industrije, ipak se pokazalo da se samo u igrama koje su orijentisane na narativ, javlja bogatiji dijapazon različitih likova i njihovog predstavljanja. U većini modernih igara prisutan je svojevrstni “površni estetizam”, gde je svet igre podeljen duž linije lepo (tj. mlado) i dobro, ka zlom i ružnom, dok suvereno vlada heteronormativna matrica.

Međutim, problem žena u gejmerskoj zajednici doveo je do otvorenog sukoba 2014. godine, u događaju koji je nazvan *Gamergate* (prema Votergejt skandalu). Zbog insinucija da je jedna devojka, inače glavni član razvojnog tima jedne nezavisne igre, spavala sa recenzentom koji je igru pozitivno ocenio, grupa ljudi na tvideru je zahtevala da se povede razgovor na temu etike u recenziranju video igara. Ubrzo se ta mala grupa ljudi proširila, i tvider pokretu su se priključili mnogi ženomrsci, koji su zloupotrebili intenciju izvorne grupe gejmergejta. Nakon što je dotična devojka, uz druge ženske gejmere počela da dobija pretnje smrću, usledila je oštra reakcija feminističke zajednice, pa se tako čitav sukob prebacio na sasvim drugu liniju, na pitanje poštovanja žena i njihovog mesta u zajednici. S vremenom se pokazalo da priča

nije bila istinita, kao i da je po svemu sudeći glasinu podmetnuo ozlojeđeni bivši dečko. Naravno, do debate o etičkim standardima nikad nije došlo. Sudbinu gejmergejta na sličan način slede i druga pitanja koja igre eksplicitno ili implicitno postavljaju. Prilike koje igre kao kulturni činioци pružaju za podiranje reifikovanih predrasuda u medijskom sistemu ostaju neiskorišćene, jer se ni industrija sama, kao ni igrači, ne trude da iskorače u šire društvene tokove, kako bi ublažili ili sprečili sukobe.

I.3. Igre i industrija

Ispitivanje kompjuterskih igara i njihove funkcije kao društvenih ili kulturnih artefakata nije jednosmisleno i zahteva mnoštvo prethodnih ograda. Pored ostalog, mora se uzeti u obzir razlika između industrije proizvodnje igara po studijskom principu i nezavisnih (tzv. *independent* ili *indie*) igara. Ta podela nalikuje ponajviše na sistem studijske kontrole nad filmskom produkcijom koji je Holivud ustanovio i njime vladao u zlatno doba, tokom '50-ih i '60-ih godina 20. veka. Studio kontroliše sve, od reklamiranja, kreativnih rešenja do obezbeđivanja sredstava za mlade talente. U skladu sa tim, od ovih igara očekuje se vizuelna besprekornost, inovacija u kontrolama, mnoštvo zvučnih i animacijskih efekata. Može se reći da studijska industrija snažno podupire kompjutersku industriju, jer traži sve bolje računare za najnovije naslove. Industrija proizvodnje igara, po statistikama iz 2013. godine, već je 2009. godine gotovo premašila američku filmsku industriju (10,5 spram 10,6 milijardi dolara), a pojedini blokbuster naslovi, poput *GTA V*, po svemu mogu da pariraju

blokbuster filmovima: na *GTA V* je, po svemu sudeći, utrošeno preko 100 miliona dolara, a za nedelju dana po izlasku na tržište, igra je donela preko milijardu dolara (Heart 2015, 148).

Nezavisne igre, pak, zaogrću se aurom individualnog talenta, što podseća na avangardni ili umetnički film, a pogotovu na tzv. *auteur theory*, gde osnovnu vrednost čini kreativna imaginacija samog tvorca. Implikacija je, naravno, da studijski napravljena igra nužno narušava kreativnu snagu nesumnjivo talentovanih ljudi koji rade na tim igrama, jer se treba pokoriti konvencijama koje će osigurati dobar plasman na tržište. Zagovornici nezavisnih igara tvrde da se već u prvim minutima studijske igre može ustanoviti kojoj “klasi” pripada i, još važnije, kom žanru (Oliver 2003). S druge strane, nezavisne igre često krše žanrovske konvencije, inoviraju elemente poput korisničkih kontrola, narativa i simbolike i oslanjaju se na vlastiti umetnički (tj. estetski) senzibilitet.

Uz sve to, bitan element u kulturi nezavisnih igara jeste i princip komunalnog finansiranja (*crowdfunding*). Pomoću servisa kao što je *Kickstarter*, ideje za pojedine igre se predstavljaju publici, koja može da donira sredstva za njeno razvijanje. Sličan fenomenu prenumeracije, taj koncept treba da ublaži razliku između studijskih i nezavisnih igara, te da nezavisnim igrama omogući prodor na veliko tržište. Pretpostavka je da će autori zadržati punu kreativnu kontrolu zahvaljujući nezavisnoj poziciji, ali i dobiti mogućnost da razviju sadržaj kvalitetan po standardima studija i merilima gejmerske publike – tako bi se došlo do zlatne sredine između visokih produkcijskih rešenja i kvalitetnog sadržaja (Oliver 2003). Međutim,

oštru polarizaciju u proteklih nekoliko godina narušila je sama industrija, koja je u komunalnom finansiranju otkrila nov način da kapitalizuje prijemčivost šire gejmerske zajednice za komercijalne sadržaje, pa se tako na *Kickstarter*-u ili *Steam Early Access*-u sada nalaze i igre koje prave velike studijske kuće. Iskoračivši u komunalno finansiranje naslova za koje zna da će se dobro prodavati, industrija se oslobodila dela finansiranja svojih projekata.

Iako se na igre ne skreće pažnja kao na važne činioce kulturnog života, to ne znači da one nisu bitan element popularne kulture. Od početka igre računaju na zajednicu i zajednica je odmah dobila ključnu ulogu u formiranju pravila koja su uticala na formiranje industrije. Brojna ograničenja nezavisnih igara (kadrovska, finansijska) zapravo za posledicu imaju da su nezavisne igre u stvari marginalne i obraćaju se malom broju ljudi. Shvatanje igre kao kontrakulturnog medija, vizija kompjuterske igre kao društveno-kritičkog komentara, vrlo su problematični. Iako izgleda da su za kulturološku analizu pogodniji naslovi koji direktno problematizuju neki konkretni rat, centar i marginu, kolonizaciju i kolonizatora, osnovna zamerka takvom shvatanju sastoji se u tome da ta “teza” suštinski narušava predstavu o igri kao samosvojnom mediju, jer otvoreno preuzima diskurs nekog drugog kulturnog niza – angažovane književnosti, kulturalne teorije, postkolonijalne kritike, umetničkog filma itd. U igrama poput *Darfur is Dying* ili *This War of Mine* eksplicitno se preispituju ratne situacije u Darfuru, odnosno na području Bosne i Hercegovine. Iako nas te igre direktno suočavaju sa problemima preživljavanja, konkretnog

nasilja i rata uopšte, one to čine koristeći se ograničenim sredstvima, pa tako postaje (i ostaje) nejasno šta je autentični umetnički izraz a šta posledica ograničenog budžeta, tim pre što je igra *Darfur is Dying* nastala kao studentski projekat i odziv na konkurs koji je postavljen od strane više organizacija kako bi se podigla svest o problemu, što je nametnulo platformu igre i brojna druga rešenja. Pitanje glasi: na koji način je problem rata drukčije postavljen u komercijalnim igrama poput *Brothers In Arms*, gde se vizuelno upečatljivo prikazuju stradanja vojnika i gde sam narativ insistira na besmislenosti rata? Kao granični slučaj, nezavisne igre ne mogu biti reprezentativne na opštem nivou jer ne reflektuju stanje kulture, i to iz dva razloga: prvo, ako zauzmemo spoljašnju poziciju, u igru kao medij se učitava ono što zajednica u svom većinskom delu želi i vrednuje, pa tako marginalna igra ne zadovoljava kriterij reprezentativnosti; drugo, sa iste te pozicije je jasno da i (dobre) blokbuster igre postavljaju slična pitanja kao i nezavisne igre, samo što su ta pitanja proceduralno formulisana prema težnjama šire zajednice, što ih upravo i čini boljima za tumačenje, pod uslovom da nas ne zanimaju stavovi kritičke manjine, već većinske zajednice.

Mimo navedenog dualizma, ni osnovni kriteriji klasifikacije igara nisu ni blizu definitivni. Podele potiču iz dijahronije, tj. iz istorije pojedinih analognih, pre-multimedijalnih fenomena, ali i iz sinhronije, tj. od same industrije, koja ustrojava žanrove mahom u ekonomskoj ravni. Osnovna podela na žanrove, iako sadrži određene očvrslje konvencije, ipak je podložna promenama, to jest međusobnim

prožimanjima, ili čak radikalnom redefinisaju osnovnih principa. Stoga ni žanr koji ćemo ovde razmotriti, tzv. *Role-Playing Game* (što se može doslovno prevesti kao “igra uloga”, ali pošto se takav prevod ne upotrebljava, u daljem tekstu koristim akronim RPG), nije imun na promene osnovnih konstruktivnih principa.

RPG kao žanr potiče iz najmanje dve tradicije. S jedne strane, odavno je poznato da svoje osnovne (reklo bi se, operative) korene RPG crpi iz igara kao što su *Dungeons & Dragons*, koje su se igrane na tablama, sa olovkom i papirom, figuricama i kockicama, ali sa strogo definisanim pravilnikom u kome je obično bila sadržana i narativna matrica (Tringham 2015, 131). Sa druge strane, sam RPG odražava i dublju ljudsku potrebu za izmeštanjem iz vlastitog *locusa*, za igrom i transformacijom, pa tako ovaj žanr može da se poveže i sa glumačkom umetnošću. Istu tendenciju pokazivale su i zajednice koje su aktivno igrane analogne igre poput *Dungeons & Dragons*, jer su se često likovi “zastupljeni” u igri pretakali i u stvarnost, odigravanjem narativne matrice i duha sveta na raznim konvencijama i skupovima. Isti performativni mehanizam je paralelno postojao i među fanovima velikih Sci-Fi saga poput *Star Trek*.

Poreklo drugih žanrova podjednako je problematično, mada iz drukčijih razloga. Za razliku od RPG-a, mnogi žanrovi ne potiču od neke koncepcije ili arhetipa igre, već evociraju dominantno osećanje prilikom igranja (*Action Game*, *Adventure Game*, *Action-Adventure*) ili načelo organizacije igre, koje može, ali ne mora biti tematsko (*Arcade*, *Puzzle*, *Platform*, *Racing*, *Driving*, *Simulation*). Zajednička svim tim žanrovima jeste velika raznovrsnost, pa samim tim i slaba

omeđenost granica. Prema uzusima industrije, igra može istovremeno biti akciona avantura sa elementima zagonetke.

Pored ovih, postoje i drugačije, starije podele. Jednu je izveo Rože Kajoa u svojoj čuvenoj studiji (Callois 2001, 14-26). U njoj, Kajoa razlikuje četiri skupine igara: **agonističke** (*agon*), gde je važno takmičenje; **aleističke** (*alea*), gde se igra na sreću; **mimetičke** (*mimicry*) koje se zasnivaju na odigravanju uloga; i **ilinksističke** (*ilinx*), koje se zasnivaju na vrtlozima percepcije, halucinacijama itd. Iako je objavljena čak 1961. godine, pa tako predatira oblik digitalne igre, ova podela zasniva se na filozofskom i sociološkom konceptu igranja kako ga je skicirao i Hojzinga (*Huizinga*). Taj model primenljiv je i danas, utoliko što se ljudske potrebe na planu igara nisu promenile. Ove podele su relevantne jer predstavljaju (gotovo arhetipski) odnos prema kome savremene video igre odgovaraju specifičnim ljudskim nagonima – svedoče, zapravo, o tome da se kod digitalnih igara radi ponajpre o promeni forme, a ne suštine, te da se svako promatranje igara kao igara, na čemu se zasniva “ludološki” pristup, mora bazirati na konceptima koje su ova dva autora izložila. U praksi, međutim, previše pažnje se posvećuje pravilima igara kao njihovog konstituenta (o čemu svedoče kritike Fraske, Eskelinena, Tringama, Njumana i drugih ovde navođenih autora), što vodi ka napuštanja ludologije kao isuviše jednostranog pristupa. U nastavku će fokus biti na problematizovanju spomenutih aspekata, ali i produbljivanju problematike akademskog izučavanja igara, njegove terminologije i metodologije.

II

II.1. Od čega se (RPG) igra sastoji?

U ključu proceduralne retorike, Ijan Bogost (Bogost) deli kompjuterske igre na tri velike skupine: apstraktne, proceduralne i ciljne (*goal-oriented*) (Bogost, How To Do Things With Videogames 2011, 14-18). Apstraktne igre, kao što je, recimo, *Tetris*, ne sadrže značenjske elemente. Ciljne igre, naprotiv, svoju primarnu funkciju ostvaruju ispunjavanjem određenih zadataka, poput sticanja sredstava, ispunjenja misije itd. Između njih, u graničnoj poziciji stoje igre koje odlikuje proceduralnost: one pretenduju na određeni nivo smisla, ali taj smisao posreduju pomoću modela koji je ustrojen po strogim pravilima. Bogost dakle zastupa tezu da je algoritamska, programabilna struktura *differentia specifica* igara, a da je komputacija kibernetička simbolička manipulacija, koja treba da bude rastumačena. Tu se procesi ili radnje objašnjavaju drugim radnjama, koje onda figuriraju kao reprezentivi i nešto znače, pri čemu je od ključne važnosti da se procedura odigrava, umesto da se opisuje (Bogost, Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames 2007, 5-15). Pošto su u okviru same igre uvek unapred sadržane sve permutacije i vrednosti, svi mogući i zamislivi postupci i potezi, pošto je sve dozvoljeno već uračunato, jedinstveno značenje koje se iz toga izvlači jeste posledica načina na koji se to predstavlja, a to je onda razlog da se govori o vrsti retoričke prakse.

Ta tačka je istovremeno i najplodniji, ali i najslabiji deo Bogostove teorije. Pošto je proceduralnost istakao kao odrednicu samo za određeni skup igara uklešten između apstrakcije i cilja, ograničio je vlastiti pristup. Time što se orijentisao na izvođenje značenja iz samih

igara, bio je primoran da se osloni na nezavisne igre koje pretenduju na estetsku vrednost. Konačno, time što je ograničio ideju proceduralnosti na samo one elemente koji se odnose na ljudsko iskustvo (Bogost, *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames* 2007), izuzeo je iz tumačenja apstraktne igre koje preispituju iskustvo samo po sebi (na primer, *Cradle*). Drugim rečima, njegov put interpretacije sve vreme ostaje jednosmeran, jer se pita šta nam igra kao umetničko delo i kao izvor spoznaje može reći o svetu. Na takav način, on postaje disciplinarni tumač koji iznutra želi da rasvetli jedan fenomen, ali koji ostaje imun na pitanja psihologije igrača, pa čak i značenja "spoljašnjih" fenomena, to jest raznih uticaja kulture na samo formiranje procedura koje se uzimaju kao polazište ili izvor značenja.

318

Bogostov pristup ima mnogo zajedničkog sa fenomenološkom analizom. Princip šematizovanih aspekata je u fenomenološkoj teoriji orijentisanom na čitaoca doneo interesantne postavke. One se mogu primeniti i na tumačenje igara, upravo preko osnovnih ideja formiranja smisla i značenja u interakciji predmeta i subjekta, u činovima konstrukcije i konkretizacije praznina teksta, odnosno tumačenja narativa kao elementa igre. Do takvih pozicija je došlo više autora (Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* 1997; Crogan 2003). Te pristupe sa fenomenološkim nasleđem trajno vezuje vera u imanentnu smislenost igre, zatim vera u igru kao intencionalnu tvorevinu, to jest realizaciju autorske namere (u šta, zapravo, sa stanovišta industrije proizvodnje igara, nema sumnje) i na kraju, vera u slojeviti geštalt igre koji se razotkriva tokom tumačenja. Sa Arse-

tove pozicije, ono što Bogost uočava kao proces razumevanja igre može da se okarakteriše kao trajna smena *aporije* i *epifanije*. Iz te perspektive, mnogi RPG-ovi predstavljaju dvostruku igru sa stvarnošću: s jedne strane, sam svet se projektuje kao rezultat delovanja prošlosti i predstavlja konstruisanu sadašnjost; s druge strane, igra mobilise tu konvenciju za stvaranje vlastite fiktionalne projekcije. Moguće je konstantno eksperimentisati sa neuspehim rešenjima (to jest aporijama) dok ne iznađemo pravi put (epifanija), i to tako što ćemo stalno resetovati sačuvanu igru (*save game*) i ponavljati proces iznova, ili tako što ćemo upotrebiti neki drugi mehanizam igre. Proces aporije i epifanije još je izraženiji u linearnijim žanrovima koji imaju krute nivoe i zadatke, kao na primer u pucačinama, koje oba autora uzimaju za svoje primere.

Pored elemenata retorike i proceduralnosti, koji sasvim sigurno natkriljuju svaku igru, postoji i niz drugih, praktičnijih elemenata koji su od značaja za neposredno razumevanje procesa igranja. U tu svrhu se koriste različiti termini, od kojih su mnogi jednostavni, odavno odomaćeni prevodi sa engleskog jezika. Za početak, *Player*, termin koji u engleskom jeziku označava rodno i polno neutralnog agensa koji kontroliše igru, radi lakšeg razumevanja, prevodim kao **igrač**. Sa druge strane, implicitnog igrača, to jest konstrukt koji je organska komponenta igre, najčešće zovem **avatarom**. Izraz **gejmer/gejmerka** (*Gamer*), koji bi se takođe mogao upotrebiti za stvarnog igrača, ovde ne koristim, jer on sadrži dodatnu konotaciju koja označava osobu koja se profesionalno ili na neki drugi način kvalitativno natprosečno investira u proces igranja: osoba koja jednom u šest meseci

ili godinu dana menja konfiguracije računara radi igranja igara nadilazi “prosečan” angažman ljudi koji igraju kompjuterske igre. Rečju, dok je svaki gejmer igrač, nije svaki igrač gejmer.

Igrač često ne mora da igra sam – moguće je udruživanje igrača u skupine, i to i u onlajn i oflajn igranju. Družina (*party*) je pojava koja datira još iz vremena kada su se RPG-ovi igrali na tablama i pomoću kockica. Osnovna premisa moderne družine je kooperativni gejmplej, gde u borbama i dijalogima karakteri učestvuju skoro ravnopravno sa avатарom. Karakteri imaju klasu, razvijaju se po nivoima i dobijaju XP bodove paralelno sa njim, jačaju tokom vremena i takođe dostižu svoj maksimum. Osnovno ograničenje najčešće se ogleda u tome što se u svakom trenutku može povesti samo deo družine, najčešće dva člana od ukupno pet ili čak devet. Pri tom se igraču najčešće ostavlja na volju da li će pri odabiru voditi računa o simpatijama koje oseća prema karakterima ili prema taktičkoj prednosti kombinovanja klasa u borbi.

Da bih označio *proces igranja*, koristim kalk **gejmplej** (*Gameplay*), koji bolje odražava dvosmerni proces interakcije programa i igrača. Prema mom shvatanju, proces igranja je nesvodiv na samu kompjutersku igru ili samog igrača, a glagol *igrati (se)* ne odražava tu razliku u dovoljnoj meri, jer u srpskom jeziku podrazumeva objekt nad kojim se vrši radnja, pa tako potiskuje smisao pune interakcije. Pojedini autori, poput Arseta (Aarseth, *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* 2003), pod gejmplejom podrazumevaju samo strategije i akcije igrača, dok se ostatak razlaže na **strukturu igre** (*Game-structure*), u koju spadaju pravila igre i simulacija, i **svet igre** (*Game-world*),

u koji spadaju fikcionalni sadržaj, dizajn nivoa, grafička rešenja itd. Docnije je Arset ovu podele apstrahovao na samu disciplinu (Aarseth, *How We Became Postdigital: From CyberStudies To Game Studies* 2006, 42-43), pa se tako prvim aspektom bave sociologija, psihologija, pedagogija, etnologija, drugim ekonomija i informatika/dizajn igara, a trećim estetika, istorija umetnosti, pravo i kulturalne studije. Očigledna je manjkavost ove podele: ona u apstraktnom smislu ima uporište, jer sistematizuje slične komponente, ali ako se u obzir uzme načelo dvosmerne interakcije u stvaranju *značenja*, onda postupci igrača i njegovo okruženje ne mogu da se razdvoje od fikcionalnog sveta. Tako estetičar mora da zadire u svest igrača, isto koliko i etnolog u model fikcionaliteta. Podela, koja s jedne strane meša interaktivna i tehnička rešenja, a s druge ih pripaja disciplinama, nije pogodna za analizu RPG-ova, jer se u njima na različite načine prepliću svi navedeni nivoi. Takođe, na osnovu ove podele nije moguće razgraničiti ili barem opisati razlike između gejmpleja i narativa (Lindley 2002, 209), kao ni razlike između pravila igre i fikcionaliteta. Tek kada se gejmplej shvati kao interakcija, i u obzir uzme i igrač, moguće je narativ odrediti kao jedan od intradijegetičkih elemenata sa kojima igrač dolazi u kontakt. Taj termin ima uporište i u estetičkoj tradiciji šilerovskog tipa, jer se gejmplej može shvatiti kao nagon za formom, a preko njega se igra sama može razumeti kao medij koji postoji i ostvaruje se samo kroz interakciju (Myers 2009, 47-48).

Mimo igrača i samog procesa gejmpleja, igra često može svoj sadržaj da organizuje po drukčijim principima. Termin **kampanja**

(*campaign*) predstavlja primer u kom se poznata reč i njene konotacije proširuju na upotrebu u digitalnoj kulturi, pa tako značenje vojnog poduhvata velikih razmera postaje oznaka za veliki put koji junak u igri preduzima, i u punoj širini kampanja može označavati totalitet svih dešavanja u igri, koji ima svoj početak i konačni cilj. Važno je napomenuti da je kampanja element “s onu stranu igre”, i da kao kategorija ne predstavlja pojam fikcionalnog sveta, osim u slučajevima kada taj svet nije modelovan prema vojnim pojavama, kada se kampanja zapravo koristi u svom izvornom značenju.

Ako se ne igra nikakva kampanja, igra će najverovatnije svoj sadržaj organizovati po principu poduhvata, što je i slučaj sa većinom RPG-ova, u kojima je ustaljena podela na glavne i sporedne poduhvate (*Main Quests/Side Quests*). Pri tom se u srpskom jeziku često ne prave nijanse između poduhvata (*quest*), misija (*mission*) i nivoa (*level*), iako se, praktično, ovi termini vezuju za različite žanrove igara. “Kvestovi” se javljaju u nelinearnim igrama, najčešće RPG-ovima, dok misije potiču iz ratom inspirisanih igara, najčešće “pucačina”. Nivoi vode poreklo još od arkadnih analognih igara poput *Tetrisa* ili *Pac-Man-a*, i označavaju linearnu, često beskonačnu progresiju težine gejmplaja.

No, sama podela na glavne i sporedne poduhvate nastala je zahvaljujući tome što se sloboda predstavlja kao odlika RPG žanra. Jasno je da, na širem planu, RPG predstavlja žanr koji je orijentisan ka određenom cilju, iako taj cilj nije ispunjenje njegove suštine. Drukčije rečeno, iako narativna matrica teži ka svom kraju, ona u svom razrešenju ispunjava samo jednu od svojih

potencija. Ta osnovna matrica je obavezna, fabularno gledano – linearna, i predstavlja glavni deo priče u toj meri da se striktno gledano samo glavna priča može smatrati *pričom*. Sporedni poduhvati imaju karakter epizoda koje presecaju fabulu i grade lični siže. Moguće je, tako, u *Skyrim-u* ili *Fallout-u* običi čitav svet i izvršiti veliki broj sporednih zadataka, a ne unaprediti glavni narativ ni za jedan dan. Glavni događaji, kao i sam svet na makroplanu će u tom slučaju bukvalno čekati na mesijansku ulogu avatara. To će biti cena slobode koju nudi RPG na skoro svakom stadijumu u toku glavnog poduhvata, iako je jasno da ta mogućnost predstavlja svojevrsnu zloupotrebu te slobode, jer narušava umetnički potencijal igre.

Jedan od važnih elemenata organizacije igara, pa i samih poduhvata jeste potencijal za apsolutnu obuhvatnost. U brojnim igrama postoje “postignuća” (*achievements*) i nagrade za određene radnje, na primer, sakupljanje rasutih artefakata, naročito na onlajn platformama distribucije igara kao što je *Steam*, gde za svakog igrača postoji spisak igara i postignuća u okviru njih. Taj model potekao je od različitih arkadnih igara, gde je bilo moguće ostvariti najviši rezultat (*high-score*) ili preći određeni izazov. Mnoge RPG igre, povodeći se za ovim trendom, daju procentualni nivo “razotkrivenosti” sveta, ispunjenih misija itd., kako bi se igraču stavilo do znanja koliko mu je preostalo dok ne učini sve što je moguće učiniti u jednom svetu. Očito je da namera RPG-a nikada nije bila takva obuhvatnost, već je to pre mogućnost istovremenosti, zarad vernije simulacije i idealizacije. To je preinačila najpre gejmerska zajednica koja je ubrzo nakon svake složene igre

počela da objavljuje vodiče (*Walkthrough*) koji su trasirali sve poduhvate, sve ishode, sav plen koji je skriven u svetu i sve druge nagrade koje se mogu osvojiti. Na taj način je igra kao medijum “osvojila” slobodu multilinearne narativa, jer se povinivala potrebi za kontrolom, dominacijom i obuhvatnošću koja se podastire pred igrača.

U širem kontekstu, vredi naglasiti da ni oko pitanja poduhvata nije postignut konsenzus među proučavaocima igara. Tumačenje kojem se ovde priklanam, poduhvate vidi kao nosioce značenja, elemente organizacije i oruđe koje omogućava da se elementi samog zapleta strukturiraju i postepeno otkrivaju. Drugi tumači, poput Arseta, na pojedinim mestima su ostavljali mogućnost da se igra koja ima cilj posmatra kao igra sa poduhvatom, no takvo gledište može se braniti jedino ako se da preširoka početna definicija samog pojma (Tosca 2003).

Mimo svih immanentnih vizura, elementi koji igru organizuju mogu se posmatrati i iz naratološke perspektive. Tako se termini ekstradijegetičkih i intradijegetičkih elemenata dosledno preslikavaju (Fagerholt / Lorentzon 2009, 19) pomoću dijegeze i njenih konsekvenci iz sada već klasične naratološke teorije Žerara Ženeta. Iako ju je Lagerholt primenio na interfejs “pučačina” (*GUI - Graphics User Interface*), koncepcija je primenljiva i na druge aspekte igara. Izvorno, ekstradijegetički su oni elementi interfejsa koji nisu dostupni samom avataru, dok postoje i one igre, kakva je, recimo *Fallout*, koje su interfejs omogućili u okvirima samog modela sveta. Treba reći, pak, da ova podela, iako jasna, ne odražava sasvim osobenost interfejsa igara. U samoj igri jav-

ljaju se i drugi posrednički elementi, koji nisu ekstradijegetički, ali jesu imanentni svetu igre u nesimulativnom pogledu, jer je igra sama sazdana oko njih: to su, recimo, sva podešavanja, indikatori vremena, spisak sačuvanih igara itd. Oni stoje na ekranu kada se igra upali, ali i pre nego što igra počne, takođe mimo znanja samog avatara, ali sasvim u okvirima igre kao medija. U tom smislu je neophodno razlikovati ih od “regularnih” ekstradijegetičkih interfejsa koji se nalaze u igri od trenutka kada gejملهj započne (to su standardni elementi: indikatori snage, magijske energije, spisak aktuelnih zadataka itd.). I dok se o potonjima može i dalje govoriti kao o ekstradijegetičkim elementima, prvi se mogu smatrati peritekstualnim elementima igara. Na tu dimenziju igara neću se ovom prilikom posebno osvrnati.

Nadalje, međutim, treba obratiti pažnju na nijanse između termina **igrač** i **avatar**, koji se mogu, ali nikako ne moraju uvek preklapati. Iz konteksta prethodno razjašnjenih pojmova, jasno je da avatar *uvek* predstavlja intradijegetičkog, a igrač *najčešće* ekstradijegetičkog činioca. U zavisnosti od toga kakvo je shvatanje uloge igrača, mora se naglasiti da ni odnos avatar : igrač nije jednostavno pitanje. Dok se najčešće gleda na problem korisničke kontrole (*user-control*) (Palmer 2003), pojedina tumačenja uviđaju višeznačnost ili bar drukčiji smisao u samom odnosu (Linderth 2005): igrač tako može avatara da shvata kao **ulogu** (*role*), to jest kao fiktivni lik koji može da se igra, **oruđe** (*tool*) koje produžava delanje igrača ili kao **rekvizit** (*prop*), jer predstavlja u stvari samo jedan segment samog igrača – nešto kao integralni deo njegovog višeslojnog karaktera.

Na ovu problematiku naslanja se i pitanje intradijegetičkih *likova*, koji se uobičajeno nazivaju NPC (Non-Playing Character), odnosno “karakter koji se ne može igrati”. Ovaj pojam sadrži dve nijanse. Prvo, sugeriše da je u igri moguće imati više od jednog avatara – što je relativno česta pojava, jer se može desiti da u toku gejملهja igrač kontroliše vozila, druge avatare, životinje itd. Drugo, ovaj termin sugeriše da je lik o kome se radi karakter, dakle nešto više i samosvojnije od drugih objekata ili ljudi koji se u igri sreću, ali manje po značaju od avatara. Ova druga nijansa se međutim izgubila, pa se NPC-jem smatraju i bitni i marginalni likovi koji se mogu sresti, pa čak i, recimo, životinje, dokle god se ne mogu uzeti kao fokalizaciona tačka.

II.2. Igrač, cilj, izbor

322 Kada razmišljamo o formulaičnosti igara, nameće se pitanje kakvo je mesto igrača u okviru relacija dijegeze, u okviru predstavnih okvira koje igra sama nudi. Kad god učestvujemo u nekoj igri, prirodno pretpostavljamo da smo unutar dijegeze, težimo da se sa njom identifikujemo, da pobedimo protivnika ili pak da zajedno sa nekim pobedimo drugu grupu. Video igre su u velikoj meri pomerile ovu matricu, na sličan način na koji je naratologija promenila perspektivu u doživljavanju instanci teksta. Problem prirode igrača naročito je komplikovan, utoliko što se ne moramo složiti o njegovom statusu u vezi sa uživljavanjem u narativ i narativne elemente (kao što je, recimo, slučaj sa avатарom), niti u vezi sa njegovim odnosom prema drugim elementima igre, poput karaktera. Po jednoj raširenoj teoriji, potrebno je igrati da bi se doživelo, i uživelo, i tako reprezentacija

postaje ključni pojam izučavanja igara, bilo da se akcenat stavlja na narativ (Domsch 2013, 18-32), multimedijalnu prirodu igara (Newman, *Playing with Videogames* 2008, 21-88) ili filozofsko-psihološke konsekvence koje podrazumeva reprezentacija (Cogburn and Silcox 2009, 1-16). Drugi teoretičari, pak, iz bujne produkcije klipova na internetu koji predstavljaju sate i sate gejملهja, argumentuju mogućnost da se zadovoljstvo i emotivna investiranost mogu postići isključivo gledanjem, bez korisničke kontrole. Sa treće strane, postoje koncepti igrača prema kojima se okviri interpretacije simultano koriste: jedan okvir predstavlja zdravorazumsko shvatanje koje čovek ima o stvarnom svetu, to ujedno podrazumeva i svest o situiranosti kao igrača – u kooperativnim onlajn igrama, igrači mogu da komuniciraju međusobno; drugi okvir čini shvatanje u svetlu dijaloga u okviru igara, pa se tako opažaju pravila i konstante sveta; treći okvir tiče se narativne matrice, u kojoj se igrači prave da su deo fikcije, i da delaju prema uzusima inherentne logike sveta i njegovog etosa. U širem kontekstu, ova problematika nadovezuje se na problem kontrole kao božjeg kompleksa, u kom određeni tumači vide ako ne glavno preimućstvo, onda bar bitno svojstvo igara. (Za opširniji pregled problematike karaktera i narativa, vidi Schröter and Thon 2014.)

Ako stanemo na “tvrdu” poziciju u pogledu na igrača, to bi značilo da svaka igra nužno ima svoj cilj. Grent Tavinor (Tavinor 2009, 88-92), recimo, na tom tragu razlikuje igre u *jakom* i *slabom* smislu. Igre u jakom smislu su *ludičke*, jer postavljaju pitanja pravila i mogućih rešenja spram određenog cilja – takve igre su, recimo,

šah ili sudoku. Igre u slabom smislu su one igre koje vidimo kao imaginativnu, slobodnu delatnost koja nema “dobitnu kombinaciju”. Tavinor se u tom smislu nadovezuje na autore poput Gonzala Fraske (*Frasca*) ili Džejmsa Njumanana (Newman, *Videogames* 2004, 20-25), koji razlikuju *ludičke* igre od igara tipa *paidea*, gde se pravila sama od sebe razumeju. U zavisnosti od ova dva konteksta različito će se promatrati ne samo fenomeni poput postupaka u igri, nego i igrača i njegovih ciljeva spram igre. Uopšte uzev, svaka analiza može se, uz odgovarajući stepen generalizacije, smestiti na jedan od “polova” tumačenja. Za ludologe će svaka igra imati cilj ili ciljeve, pravila i zakonitosti, uzroke i posledice, permutacije i rezultate. Za druge će, pak, od značaja biti značenje i motivacija postupaka, konteksti poruka, očekivanja, nijanse između igrača i igre itd. U tom se ključu dolazi do dva različita shvatanja cilja. S jedne strane, on postoji u svakoj igri, u svakoj permutaciji koda; sa druge, on se kao cilj realizuje samo u igrama jednostavnije strukture, koja, naprosto, nema drugu značenjsku strukturu do one koja predstavlja obavljanje neke radnje. Istina, međutim, leži negde između, pa se doista može reći da u multidisciplinarnom pristupu igrama postoje barem dve vrste cilja: jedan je ludički, onaj koji se ostvaruje u prostijim igrama, a drugi je simbolički, i odražava ljudsku potrebu da se shvati i ostvari.

U teoriji igara **izbor** igra veću ili manju ulogu s obzirom na status igrača. Dok neki autori (Domsch 2013, 112-129) klasifikuju izbore prema logičkim kategorijama kao što su količina informacija, prisutnost ideje o višestrukosti izbora itd., drugi se fokusiraju na akciju igrača

kao pokretača same igre (što bi zapravo bilo osnovno polazište studija igara), a treći (Kücklich, *Literary Theory and Computer Games* 2001) pak smatraju da se pravila, a ne izbori računaju u igrama i da se igra kao simbolički čin završava čim joj naučimo pravila. To je takođe, vredno je spomenuti, jedna od temeljnih pretpostavki ludologije, i iznosi se već u knjizi Johana Hojzinge, *Homo Ludens*.

Važno je ovde uočiti razliku između *očekivanog* i *neočekivanog* izbora. Za autore poput Arseta, značajan je pojam **implicitnog igrača** (Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player* 2007). Realni igrač ima mogućnost da postupa drugačije od implicitnog igrača, koji se u igri konstituiše kao korporalni agens unutar dijegeze, koja igraču omogućava referentni subjekt i referentni objekt (adresata, interfejs), pored persone, odnosno avatara kao treće komponente. Čak i ukoliko igra nema avatara, to jest ne pruža mogućnost reprezentacije, ona po Arsetu uvek sadrži interfejs i adresata pošto je to minimum za konstituciju gejملهja. Na taj način, igrač uvek uživa varijantu konačne slobode u transgresivnoj igri, koja narušava sve intencije autora.

Osnovnu distinkciju **delanja** u okviru kompjuterskih igara možemo ovde samo kratko skicirati, jer se problem, različito tretiran kao pitanje akcije, postupka ili čina provlači kroz teorijsku literaturu gotovo od zasnivanja discipline, i uključuje se u opštu metodološku polarizaciju koju sam ranije naznačio. Jednu od prvih distinkcija delanja uočio je već Espen Arset (Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* 1997): u umetnosti, osnovni postupci su interpretativni, a preduslov je

umeće konfiguracije, dok je u igrama osnovni cilj konfiguracija, koja počiva na umeću interpretacije. Pošavši od tog uvida, drugi autori (Eskelinen 2001) sintetisali su teoriju prema kojoj igra kao konfigurativna praksa u sebe uključuje mnoge komponente i različite registre: ciljeve, sredstva, pravila i, naročito, “opremu za manipulacije” (*equipment*) i same manipulacije (način rešavanja problema), između kojih stoje pravila koja ih posreduju. Opremi prema tom modelu pripadaju akcije, događaji, karakteri i okruženje, dok u manipulaciju spadaju vremenska, prostorna, kauzalna i funkcionalna rešenja.

Ta platforma podrazumeva da se ni delanje ni korisnička kontrola ne mogu shvatati olako, jer nisu u pitanju jednosmerni niti jednostavni procesi. Neki autori (Palmer 2003) su skloni da korisničku kontrolu vide kao fenomen multimedijalne kulture, gde se individualno prilagođavanje (*customization*) kako tehničke robe, tako i stvari poput umetničkih narativa plasira kao vrhunska vrednost. Paradoks leži u tome, tvrdi Palmer, što se u moru jedinstvenosti sami mehanizmi ne osvešćuju niti se preispituju.

S druge strane, igranje i zadovoljstvo koje se pri tom oseća se kod Arseta (Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player* 2007) uspostavljaju kao cilj same igre, pa je za njega analiza postupaka igrača ključni element analize. Arset preuzima Smitovu klasifikaciju (Smith 2006, 23-45), prema kojoj se modeluje ponašanje igrača. Reč je o postupanju igrača kao ponašanju u realnom, vanfiktionalnom kontekstu, kao odnosu igrač : medij. Najčešći predmet studija igara je uglavnom *aktivni igrač*, to jest igrač shvaćen kao učesnik dvos-

mernog procesa, kao stvaralac. Pored ovog postoje još i model *racionalnog igrača*, koji potiče iz teorije igara i zasniva se na proceni šansi, i model *povodljivog i selektivnog igrača* koji potiče iz teorije efekata i koji razmatra igrača koji se povodi za osnovnim odlikama medijuma, to jest igre, odnosno igrača koji se prema medijumu odnosi u skladu sa vlastitim preferencama. Nisu svi modeli međusobno isključivi, pa tako možemo da budemo i selektivni i povodljivi ili selektivni i aktivni. Najčvršća opozicija je ona između povodljivog i aktivnog igrača – aktivni igrač podrazumeva u sebi i element subverzije, pa se tako delanje u igrama, naročito onim kompleksnim poput RPG-ova (kao primer Arset navodi *Oblivion*), može “iskriviti” ili na nenadani način razviti. Ta vrsta **transgresivne igre** omogućava kršenje bazičnih principa simulacije, ali, paradoksalno, pošto potiče iz sfere “običnog” igranja, to jest, igranja koje ne vara, i dalje se može punopravno nazivati igrom. Tipičan primer izgledao bi ovako: igrač u RPG-u može doći u sukob sa likom koji je od velikog značaja za neku buduću etapu glavnog poduhvata. Pošto igra ne može da dozvoli da taj lik bude ubijen, ona ga čini besmrtnim, što je odavno uočeni mehanizam zaštite protiv transgresivne igre. Ovaj i slični primeri predstavljaju pokušaje igre da predupredi zloupotrebu. Uopšte uzev, bez obzira na konkretno teorijsko stanovište, problem delanja u igrama neodvojiv je od fenomena igrača, i zavisice u najvećoj meri od toga kom se konceptu igrača priklonimo, sa jedne strane, i kako gledamo na mogućnost izbora (to jest ciljeva) u okviru gejملهja, s druge.

Svaki igrač ima mogućnost da vara. Striktno gledano, varanje (*cheating*) je endemski problem

svake igre, bila ona digitalna ili analogna, a ne samo RPG-ova, iako ni u jednom drugom žanru ono nema tako širok uticaj na gejملهj, niti zahvata toliko različitih elemenata. Iako se nalazi u samom programu, njegova intencija ne sadrži, niti je sadržala ideju da se ono primeni niti da ga igrač upotrebi. Kako pokazuje Mia Konsalvo (Consalvo 2007, 18-39), varanje se prvo pojavilo tokom sedamdesetih godina i služilo je da se u igru ubace elementi koji nisu deo sveta igre i koji, rečeno jezikom filmske teorije, “probijaju četvrti zid”. Kao takvi bili su nedozvoljeni elementi koje finansijer nije odobrio, te su u tom smislu konstituisali varanje. To su, međutim, bili potpisi i benigne aluzije, a ne subverzivni elementi koji su uticali na samu igru u bilo kom smislu, mada je bilo i ranih izuzetaka. Takvi oblici varanja i danas se nazivaju *Easter Eggs*, tj. uskršnjim jajima, zbog očigledne paralele sa čokoladnim jajetom i njegovim iznenađujućim sadržajem.

Počeci “pravog” varanja kao transgresije samog mehanizma igre, nešto su kasniji. Godine 1991. za Nintendo je proizveden naročit kertridž koji je dozvoljavao da Mario ima beskonačnu zalihu života (Consalvo 2007, 67), povodom čega je usledio sudski spor. Sporovi između industrije i pojedinačnih modifikacija nastavili su se do danas u sferi konzola za igranje (poput *Play Station*-a ili *Xbox*-a), jer predstavljaju nedozvoljeno modifikovanje koda koji koriste same konzole, a koji je najčešće zaštićen kopirajtom (Consalvo 2007, 72). Prelazak od tehničkog varanja do čisto softverskog, obeležava razvoj složenosti igara i, uporedo sa tim, sve veću raširenost igara namenjenih za računare. Podsistemi u kodovima igara vode

poreklo od potrebe proizvođača i dizajnera da testiraju mehaniku samog toka gejملهja. Kodovi su se koristili da simuliraju uspešno obavljene zadatke, napredak igrača itd. u kontekstu koji nije mogao da dozvoli prolazak kroz sve etape u svakoj fazi testiranja. Na taj način, mnoge igre sadrže u sebi tzv. razvojni modus (*Development Mode*) koji dozvoljava pristup tim sistemima. Dok se kod nekih igara on sakriva, kod drugih je pristup sistemu otvoren, jer se nalazi u podešavanjima igre.

Zbog situacija kada se pristup varanju sakriva ili čak aktivno onemogućava, recimo pod pretnjom da će se celokupni napredak u igri poništiti, nastali su posebni programi koji modifikuju kod igre u toku samog gejملهja, a koji bi trebalo, idealno gledano, da spreče detekciju od strane odbrambenih mehanizama igara. Ti programi mogu biti opšti, kao *Cheat Engine*, ili da se zasnivaju na pojedinačnim igrama ili čak pojedinačnim verzijama određene igre. Ti se programi nazivaju trenerima (*trainers*), to jest trenerima, jer su najranije verzije takvih programa služile da se “istrenira” avatar prilikom procesa identitetske formacije. Velika raznovrsnost ovih programa potiče od prirode samog koda igara. Gotovo uvek kada se pojavi zakrpa (tj. *patch*) koja popravlja probleme koji su se u igri kristalisali (tzv. bagovi, odnosno *bugs*) dolazi do suptilnih izmena u celokupnom kodu, što onda čini pojedine trejnere neefektivnim.

Razvoj svih ovih fenomena gotovo od samog početka prati i novinska industrija koja je paralelno sa otkrivanjem ovih ranih oblika varanja proizvodila i vodiče za njihovo otkrivanje, pa je ubrzo prešla i na mapiranje kontrola, savete za prelaženje težih nivoa, spiskove svih dostupnih

resursa i njihove lokacije i cene i tome sličnog. Od prvih časopisa uz Nintendo konzolu, evoluiralo se do modernih vodiča koji se nalaze diljem interneta. Na taj način se ideja slobodnog izbora i transgresivne igre stapaju u jedno, jer omogućavaju “slobodniju” slobodu od one koju je razvojni tim igre dozvolio. Slično se mogu posmatrati i modifikacije igara i njihovih sistema koji vrlo često menjaju ili rekonfigurisu najrazličitije elemente gejmplaja. Da li će se ta pojava smatrati kreativnim doprinosom zajednice zbog kreativnog potencijala same strukture igre ili pak nasiljem nad jednim završenim geštaltom, zavisice od opšteg stava i odgovora na pitanje da li je dominantna igre u njenom narativu ili pak u njenim procedurama.

II.3. Igre između ludusa i narativa

326

Retorika igara, pa i RPG-a, nije samo način na koji se igra “daje” igraču. Ona unapred određuje odnos igrača prema igri, to jest stav koji je u fikcionalitetu igraču *dozvoljen*. Igra je na kraju uvek intencionalna tvorevina, plod namere svojih tvoraca. Time se otvara pitanje psihologije igrača kao realnog sudeonika u ostvarenju dvosmernog procesa, ali i pitanje posebne (rekli bismo – granične) pozicije RPG-a kao žanra. Za razliku od drugih žanrova igara, RPG se odlikuje naročitom vrstom slobode. Varijabilni gejmplaj, gde igrač po vlastitom nahođenju može uticati na redosled ispunjenja ciljeva igre, u osnovi je retorike kojom se RPG predstavlja. Značenja koja se pri tom pretpostavljaju, tiču se pre svega koncepcija koje bismo okarakterisali kao simulaciju i reprezentaciju, sa jedne strane, i idealizaciju, s druge. Ti pojmovi čine okosnicu protoludološke analize.

Značenje pojma simulacije varira. Kod Arseta (Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* 1997), za simulaciju je ključno osećanje slobode izbora u gejmplaju (a sloboda i zadovoljstvo su osnovni elementi igre kao takve), dok na drugom mestu isti autor (Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player* 2007) kao konstitutivni deo igre predstavlja “implicitnog igrača” jer on reguliše kriterijume koje igrač mora da zadovolji da bi uopšte igrao. Za Frasku (Frasca 2003, 317-318) simulacija predstavlja dvojni strukturu, koja ima *okvir* (predstavni slojevi) i *jezgro* reprezentacije (sam gejmplaj). Ista razmatranja nalaze se kod još nekih tumača igara (Mäyrä 2009, 317). Za neke druge autore simulacija je termin koji (svesno ili nesvesno?) predstavlja sinonim za mimezu (Ryan 2001). Za neke od njih, problem simulacije kao mimeze rešen je na tragu “magičnog kruga”, specijalnog, svetog i gotovo ritualnog prostora u kom vladaju drukčije (često skrivene) zakonitosti (Huizinga 1964, 10-12): svet igre zamišljen je kao (više ili manje porozna) membrana koja odvaja stvarnost od fikcije, pri čemu se insistira na tome da vrednosti putuju iz sfere u sferu i da iste pojave u oba sveta dobijaju istu specifičnu vrednost. Takvu koncepciju nalazimo kod Kastronove (Castronova 2005, 147-150): on je tu sferu definisao kao “sintetičku”.

Simulaciju ćemo ovde tretirati kao vrstu predstavljanja, tj. “odigravanja” fikcionalnih i realnih modela stvarnosti u samoj igri. “Pravila” simulacije variraju od jednostavnih (gravitacija, smena dana i noći itd.), preko složenih (varijabilna težina igrača, glad, žeđ, pijanstvo, sistem zakona, pravni sistem itd.), do fantastičnih

(čini, verovanja i slično). Bez obzira na prirodu njihovog sadržaja, ta pravila važe mimo avarata. Pitanje je da li simulaciju treba razlikovati od reprezentacije, pa i idealizacije. Nije li simulacija samo jedan, doduše složen, sistem reprezentacije, kako to razume Fraska. Odgovor treba potražiti u ranoj teoriji digitaliteta, pod čijim uticajem je i sam Kastronova: reč je o razlici između spoljašnje i unutrašnje interaktivnosti. Dok bi spoljašnja interaktivnost predstavljala perspektivu izvan narativa, unutrašnja bi bila njegov deo (Ryan 2001). To znači da model reprezentacije ne mora biti mimetički, jer se može odnositi i na ne-mimetičke modele, to jest na one koji nisu bazirani na simulaciji identiteta kao iskustvene kategorije, ili na simulaciji spoljašnjeg okruženja i sličnih realnih procesa. U igri *Spore* se tako reprezentuje čitava jedna rasa. Iako se uzima kontrola nad pojedinačnim stvorenjima, po njihovoj smrti igrač prelazi na drugo stvorenje i krug se nastavlja. Tu se reprezentuje kolektiv, ali iz perspektive izvan samog sveta i izvan kulturnog modela funkcionisanja, a sam svet je posredstvom niza (prećutnih) pravila simuliran tako da se poštuju nama poznati fizikalni zakoni.

Kod pojedinih autora (Hourigan 2003), ovaj problem je predstavljen razdvajanjem **ludičkih elemenata** igre (to jest elemenata specifičnih za igre) od **elemenata reprezentacije** (koji pozajmljuju sredstva iz književnosti, filma itd.). Odnos između ta dva pojma primenljiv je i na koncepcije simulacije i reprezentacije. Simulacija nosi zakonitosti sveta – implicitne i eksplicitne – a reprezentacija obuhvata sve diskurzivne prakse koje se pod tim zakonitostima odvijaju, uvodeći u njih kontekst sa obe

strane igre – kulturne obrasce koje prepoznamo u igri i inherentne kulturne obrasce same igre koje učimo tokom gejملهja, koji mogu, ali ne moraju biti analogni spoljašnjim obrascima. Tako nastaju polja u kojima se reprezentacija i simulacija značenjski presecaju (na primer na polju predstavljanja religijskih sistema, gde je verovanje element simulacije koliko i kulturna jedinica), ali i polja u kojima se one razilaze (na primer, kada prema fikcionoj legendi u moru nije moguće plivati).

U jedan svet spaja ih idealizacija. Ona ih identifikuje i čini prepoznatljivima. To je imaginativni proces, koji čini suštinu igranja i omogućava doživljaj (Ryan 2001). Idealizacija je i preduslov igre, jer pretpostavlja shvatanje pojava ne samo kao artefakata nego i kao vrednosti. Idealizacija na različite načine posreduje između simulacije i reprezentacije, pa se može reći da omogućuje simulaciju, jer obezbeđuje ravnotežu između “zakona” igre i reprezentacije, tako da se objektivna ograničenja igre najčešće ne doimaju kao nasilje, već kao prirodna odlika sveta. Ono što je ovde skupno označeno kao idealizacija, drugi autori, poput Domša na primer, vide nešto drukčije. On razlikuje pojmove **semantizacije** i **fikcionalizacije** (Domsch 2013, 17-25) i pomoću njih objašnjava na koji način igrač pridaje značenje fenomenima koje sreće u igri, koristeći se pravilima sveta. Recimo, “de-semantizujemo” značenje ranca u stvarnom svetu da bismo prihvatili njegovu ulogu u igri, pa ga time “re-semantizujemo”, dodajući mu kontekst same igre, što samo po sebi opet vraća stvari na pitanje simulacije i membrane. Fikcionalizacija, pak, predstavlja metaforu u najširem smislu, jer u Domšovom tumačenju

igre i narativa, to predstavlja proces u kome se uzima da jedna stvar može značiti nešto drugo, kao analogon pojava u standardnim narativima. Kulturolog Dejvid Harvi (Harvey 1997), oslonivši se na Lefevra (Lefebvre), artikulirao je shemu preko problema prostora (shvatajući ga kao semiotičku kategoriju). Za njega postoje tri dominantne vrste odnosa: **elementi materijalnog prostora** (to jest, nešto nalik iskustvenoj praksi), **reprezentacije prostora** ili **reprezentacije u prostoru** (odnosno nešto nalik na fenomen opažanja) i, konačno, **prostor reprezentacije kao imaginativni čin**.

Najveći broj RPG-ova zasniva se na simulaciji određenog fikcionaliteta koji je verovatno nepoznat novom igraču, ali igrač u toku igranja mora da ga reprezentuje na neki način. Za razliku od gotovo svih drugih žanrova, u RPG-u se igraču dozvoljava da kreira svog predstavnika (tj. avatara) u okviru fikcionaliteta koji simulira fakticitet. Da bi reprezentacija bila moguća, neophodno je konstituisati volju samog igrača i podstaći njegove reakcije. Drugim rečima, delanje u okviru RPG-a ne sme biti prevashodno mehaničko, kao kod ciljno orijentisanih igara, jer se time načelo reprezentacije nepovratno narušava. S druge strane, značenjem opterećen postupak zahteva neku vrstu ličnog angažmana, a on se ne može postići ako je igrač bačen u sasvim nepoznat svet, koji ga se naizgled ne tiče. Zbog toga se koncepcijama simulacije i reprezentacije pridružuje idealizacija, kao proces uvlačenja poznatog u nepoznato. Da bi sadržaj fikcionaliteta mogao da se prenese, sistem znakova (to jest semiosfera same igre kao modela sveta) u fikciji mora biti razumljiv. Stoga je koherentnost jedna od osnova simulacije. Kada se jed-

nom ustanove zakonitosti fikcionog modela, ma koliko neverovatne bile, one se retko kada krše. Stoga se u kreiranju “temelja” koriste odavno poznati modeli obuhvatanja sveta: epski narativni lukovi, veštački stvoreni mitološki sistemi, legende, religije. Kada se tome dodaju idealne predstave različitih kulturnih oblika (muzika, umetnosti, književnost), dobija se shematičan, ali opet dovoljno fleksibilan sistem koji istovremeno može da bude žanrovsko obeležje, ali i obeležje proceduralnosti.

Ako se to ne desi, imamo pojavu koja se karakteriše terminom ludonarativna disonanca (*ludonarrative dissonance*). Termin je prvi najverovatnije upotrebio Klint Hoking (Hocking 2007) u svojoj kritici *BioShock*-a. Filozofska potka ove igre, zapazio je Hoking, zasnovana je na premisi da je svaki racionalni samo-interes zamka, čak i kada se moć stiče s dobrim namerama i visokim ciljevima. Međutim, ta narativna matrica u sukobu je sa dominantnim elementima gejmplera, koji se sastoji od pucanja u neprijatelje i, uopšte uzev, sticanja moći radi preživljavanja. Time se stvara disonanca između ambicija igre kao umetničkog dela i njene konkretizacije. Iako u disciplini termin nije raširen, on ima potencijal da izrazi problem igara koje elemente gejmplera ne rešavaju iz samog zapleta, nego po principu *Deus Ex Machina*: u samoj igri se na kraju ispostavi da je avatar kontrolisan hipnotičkom frazom, što u bitnome narušava autonomiju samog igrača, a igru gura u dvostruku linearnost, u svojevršno “izvođenje” narativa.

S druge strane debate nalazi se narativ, koji se u različitim tumačenjima koristio kao dominantna sistema igre, njeno suštinsko obeležje ili osnovni katalizator. Narativ u igrama nalik

je dramskom sukobu, sa klasičnom trodelnom strukturom (sukob : problematizacija i implikacije sukoba : rasplet), pri čemu se naracija u sklopu RPG-a, to jest narativ na čiji ishod presudno utiču postupci, može odrediti kao **hipertekst** (Lindley 2002, 203-206). Taj pojam treba shvatati kao narativnu matricu koja se odlikuje multilinearnošću u procesu komunikacije. Osnovna odlika takvog narativa je *ergodičnost*: narativ zahteva veliki napor da se iz “teksta” (shvaćenog ovde krajnje apstraktno) izvuče značenje (Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* 1997). U nekim teorijama hiperteksta formuliše se stanovište da je takav pristup sasvim obuhvatio igre, te da one nemaju estetski potencijal kao neoavangardni romani nastali u internet prostoru (Kücklich, *Perspectives of Computer Game Philology* 2003). Međutim, upravo studije igara pokazuju razlike i nijanse između “interaktivnog narativa”, koji je pretežno tekstualan, i narativa u samim igrama, koji se “takmiči” sa drugim medijima – muzikom, vizualizacijom itd. Ovaj modifikovani pogled vidi narativ u igrama samo kao jedan od slojeva geštalta, to jest celine kompjuterske igre. Prema tom stanovištu, žanrovske odlike i druge konvencije nisu ništa drugo nego ustaljeni obrasci takvih geštaltova, a igre same su još uvek relativno tematski siromašne.

U novijim radovima (Wesp 2014) problematizuje se upotreba narativa u analizi igara. Prema Vespu, u pristupu igrama preovlađuje narativna analiza i diverzifikacija teorija narativa u sklopu igara. On smatra da nije pravo pitanje koja naratološka matrica odgovara igrama, već na koji način igra kao medij menja naše shvatanje narativa uopšte, te na koji način taj narativ menja

nju. S druge strane, ima autora (Newman, *The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames* 2002; Newman, *Playing with Videogames* 2008) koji insistiraju na višeslojnom aspektu igara i problematizuju ne samo narativ već i koncepcije ergodičnosti, interaktivnosti, onlajn i oflajn gejملهja, vizualizacije, kao distinktivnih ili primarnih elemenata u igrama. Tom stavu u prilog idu mnoge nove inovativne igre, poput *L.A. Noire*, u kojima su narativ i narativni identitet svedeni na zaplet posleratnog detektivskog krimi-romana. Pred igrača se postavlja specifičan problem – u pitanju je igra koja je pravljen za vizuelni doživljaj, jer su pravi glumci snimani senzornim kamerama dok su izgovarali tekst, i čitava igra odvija se na osnovi čitanja sitnih facijalnih ekspresija da bi se otkrile istine i laži te rešili slučajevi tumačenjem krajnje “ljudskih” situacija.

Igra je takođe u stanju da se konstituiše upravo spram vlastite literarnosti. Takav, uzoran primer “kanoničnosti” RPG igara epske matrice jeste *Bard's Tale*. Ona je u celosti konstruisana kao parodija na klasične RPG-ove. Od samog početka konstituiše se trivijalni zaplet (bard je dužan da spase princezu), kao i parodijski odnos: junak je zapravo antiheroj, princeza je zapravo veštica, priča nije priča epskog luka (jer bard završava na istom mestu sa kog je i pošao) već autoreferencijalni narativ koji se odigrava pred igračem u nehotičnoj, naizgled slučajnoj interakciji između naratora priče i barda kao protagonistu i istinskog pripovedača, u najboljem maniru Sterna ili Didroa. Bard, dakle, u samoj igri preduzima ulogu ne samo učesnika u priči, već “istiskuje”

samog igrača kao subjekta izvan nje, stvarajući tako dvostruku igru. Bardova sardonična prirodna ismeva naratorov stil, vlastite zadatke, likove koje sreće, sve vreme ističući nelogičnosti i nerazumnosti “klasičnih” dizajnerskih rešenja gejملهja. Na samom početku, Bard ubija pacove u podrumu najbliže krčme. Samo po sebi, ovo je trop koji verno sledi najveći broj RPG-ova: istovremeno je u pitanju prilika da se nauče osnovi borbe, s pacovom kao lakim neprijateljem, i uzgred zaradi nešto novca i ispitanju načini funkcionisanja ostalih mehanizama igre (mapa, dnevnik misija, kontrole i komande, navigacija kroz menije igre itd.). Iz ubijenog pacova, međutim, ispada preveliki plen, što Barda primorava da ispita fizička svojstva malog pacova koji je sadržao veliku količinu zlata i oružja u sebi. Taj i brojni drugi slučajevi u sklopu same igre pokazuju mehanizme kojima se igra služi radi osvajanja vlastitog mesta i žanrovske smislenosti.

Bez obzira na to kako ga posmatramo, nije pogrešno tvrditi da narativ u igrama ne postoji, ili da je u igrama njegova uloga marginalna. Suprotstavljeni stavovi naratologa i ludologa, koji nastupaju sa različitih stajališta, zapravo nisu međusobno isključivi, jer njihove pozicije zavise od shvatanja suštine video igre kao medija (Domsch 2013, 13-16). Ako je prema jednima to narativ, po drugima je suština u posebnosti igranja kao vrste ljudske prakse, koja nikako nije svodiva na narativ. Ludički nastrojeni tumači, poput Eskelinena (Eskelinen), Julia (Juul) i Hourigena (Hourigan 2003), skloni su da razdvajaju ludičko od narativnog, te da ludičkom posvećuju analizu operativnog i tehničkog aspekta igara.

Može se ipak reći da žanrovske konvencije imaju magistralnu ulogu u određivanju značaja pojedinih elemenata igre, poput recimo narativa, koji nemaju fiksirano mesto u gejملهju (za razliku od, na primer, elemenata kontrole ili postojanja pravila, koje mora imati svaka igra). To međutim ne znači da se žanr shvata kao stabilna odrednica, niti da je unutrašnja hijerarhija elemenata u žanru zauvek određena. Naprotiv, svi elementi žanra u stalnoj su rekonfiguraciji, jer leže na razmeđi očekivanja igrača, s jedne strane, i prožimanja medija koje rekonfiguriraju centralni medij igre, s druge. RPG se ostvaruje pretežno kroz narativ, a ne kroz ciljeve ili akcije. RPG-ovi se kao žanr igara značenjem ispunjavaju tek kao “velike priče” u kojima igrač može da učestvuje. Pravo mesto i uloga tih priča, kao i njihov tok, razlikuju se od igre do igre, jer klasični (to jest književni) model narativa nema istu težinu u svim RPG-ovima. Transformacije narativa prema prirodi određenih medija su od velike važnosti za fenomen hipertekstualnosti, pa tako i za same igre. Mada je samu tezu teško dokazati, rekao bih da su narativni potencijal RPG-a i njegova “realna” obuhvatnost obrnuto srazmerni – jednostavniji narativi u RPG-u znače siromašniji svet, a to znači da je taj svet lakše kontrolisati i obuhvatiti. Komplikovani sistemi (to jest oni koji su sastavljeni od mnoštva segmenata) već sadrže u sebi i elemente transgresivne igre, bogati su, slojeviti, i teško ih je obuhvatiti.

Kulturalna dimenzija RPG-ova najvidljivija je u domenu simulacije kulture. Iako možemo iz ovakvih igara iščitavati najrazličitija imanentna značenja koja bi imala veće ili manje važenje za realni svet (recimo, iz igre poput

Portal-a možemo iščitavati filozofiju vere ili principa uspostavljanja poverenja u ljudskim odnosima (Burden and Gouglas 2012)), moramo voditi računa da je reč o dvosmernom procesu i da je podjednako važno na koji način se realni kulturni fenomeni ovaploćuju u okviru intrafikcionalnih, idealizovanih modela. Puno značenje RPG igre dobijaju tek u diferencijaciji igrača kao agensa, fenomena učitanih u semiosferu igre samim programskim ustrojstvom, te njihovog fikcionalnog simboličkog značenja.

III

Kada je reč o tumačenju RPG igara, možemo im prići sa više različitih strana. Na primer, možemo se baviti proceduralnim odlikama formiranja avatara, gde se najčešće vrše distribucije vrednosti prema sistemu immanentnom svetu igre i arhetipskim strukturama klasa. Možemo se, takođe, baviti mehanizmima koji u okviru tog procesa pored gejملهja omogućuju i polnu ili rodnu diferencijaciju, te ostvaruju i avatara i model sveta, za šta je dobar primer serijal *Mass Effect*. Konačno, možemo se baviti narativom kao sredstvom identitetskih praksi koje prožima ceo geštalt igre. Iako je svaki zanimljiv na svoj način, ovom prilikom se osvrćem na treći pristup, koristeći *Fallout 3* kao primer. Fokusiram se na tri aspekta: na ličnost avatara u svetu igre i njenoj važnosti za tumačenje RPG igara uopšte; na modele spoznaje kakvi se u igri koriste; i na moralno odlučivanje kao akciju koja zauzima ključno mesto između ova dva aspekta.

Fallout je smešten u alternativni postapokaliptični svet, u kom je atomska energija otkrivena tokom '40-ih godina 20. veka, a konačni nuklearni rat odigrao se stoleće kasnije (2077.

godine). Junak igre je građanin Trezora IOI (*Vault 101*), podzemne zajednice preživelih. Građani žive u izolaciji, nesvesni spoljašnjosti, u strogo kontrolisanom i proto-fašistički nastrojenom društvu. Vođa trezora ima titulu Nadzirača (*Overseer*), a u igri samoj se na jezgrovit način pokazuje postupak kojim se celokupna igra služi. Već na početku, dakle, otkriva nam se društvo *Trezora*: prvo kroz interakciju između dece (od kojih je jedno dete avatar), a zatim preko interakcije dece sa odraslima. Ta slika kulminira interaktivnom scenom koja "odigrava" proces obrazovanja: polaže se velika matura u vidu testa sposobnosti i afiniteta. Bez objašnjenja, u ovoj sceni se najizrazitije uviđa svet igre, jer test samom formulacijom pitanja i okolnosti pokazuje da je važna samo odanost dece kao budućih građana Nadziraču, kao i njegovom nasledniku. Ispostavlja se da se pokorni smeštaju na uticajne pozicije, manje odani se smeštaju na marginu, dok sposobnosti sa tim nemaju nikakve veze. U složenom spletu okolnosti, mladi junak za svojim ocem beži iz Trezora i otkriva nov svet, pun živih, ali promenjenih ljudi, u kome je primoran da se snađe.

Već osnovna postavka podrazumeva zamenu zajednica i promenu diskurzivne prakse. Iz esencijalistički jednostavno shvaćene vizure identiteta, primetna je samo realizacija junakove "sudbine". Međutim, složenim poduhvatima, *Fallout* u junaku konstituiše drukčiju diskurzivnu i ideološku matricu, jer ga konstantno primorava na teške izbore. Različite zajednice – vojska i paravojne organizacije, skupine trgovaca, labave i izolovane skupine građana, pljačkaši, robovlasnici, radijacijom izludeli ljudi (*Ghouls*), te različiti drugi mu-

tanti čine društveni milje *Fallout*-a. Dok neki bezmalo uvek napadaju, drugi su promenljivi. Uz to, za gotovo svaki stereotip koji nameće sama fikcija postoji izuzetak. Igrač je aktivno uključen u moralne odluke kompleksnim sistemom karme, koji kvantifikuje količinu zadovoljstva ili bola koju igrač u svojim interakcijama nanosi (Schulzke 2009). Jednostavni postupci, poput davanja milostinje prosjaku, sadrže različite mogućnosti (dati čistu vodu, dati ozračenu vodu, dati novac, ne dati ništa). Okolina sama intereaguje sa igračem – samo zao igrač može da postane robovlasnik, a samo dobar može da uđe u određene gradove.

Na osnovu predloška jasno se vidi da je *Fallout* igra koja problematizuje ličnost kao takvu, kao i njenu mogućnost spoznavanja. U njoj nam se početka nudi niz epizoda iz detinjstva junaka. Međutim, te priče nisu dovoljne, jer se njima ne iscrpljuje individuacija. Drugim rečima, identitet posredovan epizodama nije psihološki formiran, niti može da bude, budući da se tim procesom diriguje *spolja*. Čak i kada se igra otvori scenom rađanja a prvi prizor koji se ugleda bude očevo lice u porođajnoj sali, samim takvim događajem se ne dobija ništa od materijalnog značaja za povest izuzev emotivne ekspresivnosti. Zato se igra ne služi radikalnim konceptima sopstva, jer prošlost ne sme igrati konstitutivnu ulogu u samom gejملهju. Ako bi se ovi uvidi do kraja uopštili, moglo bi se reći da zaboravljanje kao fenomen na neposredan način obeležava aktivnu egzistenciju, kao i subjekta koji je zbog zaborava primoran da rekonstruiše samoga sebe. U tom kontekstu ne čudi sličnost između avatarske pozicije i pozicije stranca ili arhetipa putnika – sam je junak narativno

imenovan *The Lone Wanderer*. Tako se posredno razotkriva ključna identitetska problematika RPG-a: avatar, pored svih pretenzija na personalnost, najčešće nema prošlost, i pored sve usmerenosti same igre na junaka epske povesti, on obično nema sećanja, uspomene, traume ili druge utiske koji formiraju dubinske slojeve psihe. To za posledicu ima čudnu otuđenost avatara od sveta koji nastanjuje i omogućava samom igraču da takvu “šuplju” psihu nadopuni svojom, to jest, da se na specifičan način situira u sami svet igre. Ovo nigde nije tako očito kao u situaciji *Fallout*-a.

Na širem planu, to navodi na pitanje o nastanku identiteta i identitetskih modela uopšte. S jedne strane, igrač je slobodan da stvori svog predstavnika, da se sa njim identifikuje i da menja svet oko sebe. S druge strane, on to uvek čini u okviru jedne diskurzivne prakse, koja se daje kao neprikosnoveni kulturni model u kom učestvuje avatar. Za početak, identitet je istovremeno zadata suština ka kojoj se teži i kojom se rukovodi pojedinac (o čemu svedoči gornja granica sposobnosti i iskustva, ali i “aura” predodređenosti): avatar u *Fallout*-u silom prilika mora da ispuni istorijski zadatak. Zatim, identitet je individualni *proces* koji se stvara i koji je društveno promenljiv, jer se izgrađuje putem postupaka u društvu – na šta u samom *Fallout*-u odlazi najveći deo gejملهja. Identitet je posredno formiran postupakaliptičnim društvom u kome se avatar nalazi. Okolnosti nameću određene izbore, ali istovremeno, epska matrica te izbore razrešava pomoću neke “više” uređenosti, pa junak često otkriva da poseduje imanentnu suštinu *uprkos* svojoj individualnosti. To, međutim, ne znači da je

posredi šematizovan proces koji se podastire pred igrača.

Naprotiv, upravo činjenica da je ekstra-dijegetički deo procesa, daje igraču kulturnološku prednost. On stvari posmatra spolja i može u okviru kulturnog modela da raspozna protivrečnosti koje nisu uvek dostupne intradijegetičkim učesnicima. On je istovremeno i deo “priče” i stranac u njoj. Specifična pozicija igrača, te avatara u svetu igre, slična je detetu, barem iz jednog aspekta: on niti ima neophodno znanje konstituisano u igri, niti, u idealnom slučaju (to jest slučaju bez ikakvog varanja), ima neophodno znanje kao igrač. Čitav proces igranja, kako je opisan, može se predstaviti kao put znanja, odnosno saznavanja, ili put do “podrobnog opisa” (Gerc 1998) koji vodi do specifičnog razumevanja. Na taj način se kulturni modeli nužno spoznaju kroz igru kao medij, kombinacijom različitih sredstava. Konkretna shvatanja modela, kao diskurzivnih praksi, ideoloških sistema, neovisnih kultura ili pak “samo” različitih zajednica, podastiru se kao neutralni izbor pred samog igrača. Neophodni uslov za detaljno razumevanje je dvosmerni proces samog gejmplera, koji u beskrajoj rekonfiguraciji primorava igrača da konstantno usložnjava vlastito razumevanje, menja stavove i pojave razmešta sa centra na marginu. Pri tom lično iskustvo i avatara i igrača igra varijabilnu ulogu, kao i lične predrasude i slični problemi unutar modelovanog sveta. U krajnjoj liniji, kod je moralno bezličan, ali to nije i ljudska ruka koja ga uobličava.

Otud, sve da i razumemo identitet kao susret diskursa i životne prakse, zapravo se ne udaljamo od problema esencijalizma i problema

vrednosti – za razliku od stvarnosti, u igrama, pa i u samom *Fallout*-u nema sumnje da igrač zna da je posredi samo mogući sistem reprezentacije. To zapravo intenzivira princip odgovornosti i u žihu interesovanja postavlja postupke. Kao stranac, u *Fallout*-u avatar može da donosi odluke koje su sasvim suprotne ustanovljenim društvenim normama i identitetskim obrascima. Kao njen deo, on pripada zajednici i pretenduje na njene istine, ili barem može da predstavi svoje postupke diskursom istinitosti i verovatnosti koji funkcioniše u datom društvu. RPG je kao žanr akutno (samo)svestan problema reprezentacije, pa i ovde avatar istovremeno može da reprezentuje sasvim suprotne tendencije, te da odigrava čitavu paletu moralnih i društvenih operacija. Pri tom naročito važnu ulogu ima proces idealizacije koji se odvija u toku gejmplera, koji uvlači realne kulturne obrasce u samo igranje i tako problematizuje najrazličitije fenomene. Baš zato se problem moralnog odlučivanja kao najodgovornijeg oblika delanja stavlja u centar zapleta. Kao što je isticano (Schulzke 2009), osnovna prednost *Fallout*-a je upravo to što nudi mnoge stvari, ali ne diskriminiše izbor između predefinisanih moralnih kodova.

Jedan od izuzetnih moralnih problema sastoji se u sporednom zadatku *Tenpenny Tower*. Situacija sa kojom se igrač upoznaje kada se prvi put približi tom mestu, mogla bi se rezimirati ovako. Zajednica gulova koje radijacija nije izbežumila i koja trenutno obitava u ruiniranim tunelima metroa, želi da živi u *Tenpeni kuli*, starom hotelu koji je sada pun bogatih ljudi. Ta zajednica, razume se, predstavlja oazu stabilnosti u inače nesigurnom okruženju. Vođa te ljudske zajednice

razotkriva se kao duboko nemoralna ličnost, jer od junaka zahteva da za pravo na život u kuli uništi susedni grad tako što će detonirati neaktiviranu atomsku bombu koja se nalazi u njegovom središtu. Pored toga, on zahteva od junaka da istrebi i gulove. Većina stanovnika kule je nadobudna, dok su gulovi, iako besni, predstavljeni kao humani uprkos svim nedaćama. Igraču se onda prezentuju tri direktne opcije: da pomogne gulovima da direktno preuzmu kulu, da se gulovi istrebe, ili da se ne učini ništa. Iako se na prvi pogled može činiti da je pravi izbor sasvim očit i da je očekivani postupak da se gulovima pomogne, posredi je tipično varljiva situacija koja je problematična u svakom složenijem RPG-u. Treba reći da redukciju forsira sam moralitet igre, koji oštro osuđuje ubijanje gulova koji nisu pretnja građanima kule, ali i ubistvo građana kule koji ne napadaju gulove. Međutim, osim direktnog, postoje još najmanje dva puta. Četvrti, put “diplomacije” sastoji se u tome da se dobije odobrenje od svih žitelja kule za ulazak gulova. Dodatni koraci ubrzo dovode do obrta koji kulminira ubistvom u okrilju ljudske zajednice. Ako se takva kolateralna žrtva podnese i dogovor se postigne, premisa je da će svi živeti u harmoniji. Ta se idila kasnije dezavuiše, jer će već pri idućoj poseti “integrisanoj” kuli, i avatar i igrač ustanoviti da su gulovi pobili sve ljude, bacili njihova tela i potpuno preuzeli zgradu. Na taj način ni u jednom regulisanom slučaju ne može da se izbegne situacija prolivanja krvi, niti da se dobije jasna slika dobra i zla. U krajnjoj instanci, obe strane se pokazuju kao nemoralne, iako stanovnici kule ne oklevaju da svoje predrasude glasno izraze. Na obe strane postoje nevine žrtve, pa se

ne može reći da je neki izbor pravilan. Postoji, čak, i peta opcija, kao ekstradijegetička strategija koja je teško primenljiva prilikom prvog igranja i koja se iskristalisala igračima koji su scenario odigrali po nekoliko puta zaredom: kada se uspešno ugovori useljenje gulova u kulu, potrebno je ubiti i opljačkati obojicu vođa, nakon čega će se život u kuli odvijati relativno harmonično, a sam igrač dobiti najviše koristi od obećanih nagrada s obe strane.

Kao što se vidi, igra većinu svojih rešenja crpi poštujući zahteve zapleta i načelo jedinstva radnje: ona samom temom realizuje osnovne tendencije u ljudskoj prirodi, pa je borba za dominaciju i resurse centralna briga sveta. Pored tog nivoa, postoji i širok spektar drugih vrednosti. Novac se simulira pomoću čepova od flaša. Propaganda multinacionalnih korporacija za proizvodnju atomske energije i uslužnog sektora, oličenog u Nuka-koli (*Nuca-Cola*), kao i brojni drugi artefakti (dnevници, video zapisi, audio snimci, ruševine zgrada, automobila, itd...) prenose sliku minulog sveta, gde je obilje predrasuda što zabrinjavajuće podseća na probleme života u *Trezoru*. Pored političkih, ređaju se i društvene slike – to je rodno podeljen svet, svet pun belih uvek nasmejanih ljudi, svetlih očiju i kose, sa jasno razdvojenim ulogama za sve učesnike društvenog života. Nikada eksplicitirana, predratna ideologija nije data diskriminatorno – nijedan aktivni (to jest interaktivni) element se ne izdvaja, jer je sam ritam i redosled saznavanja uslovljen gejmpljom. Propagandna mašinerija koja je dovela do rata *rekonstruiše se* kroz fragmente koji predstavljaju različite mikro-narative: kroz lične ispovesti davno nestalih ljudi i dece, izveštaje o rezultatima medicinskih

i vojnih istraživanja, kompjuterske fajlove vojnog vrha, vojna akta koja prikazuju izvršavanja naređenja po lancu komande itd. Postepeno i fragmentarno, sledeći uvek drukčiji niz, uviđa se institucionalna paranoja, koja je posle otkrića nuklearne energije vrtoglavo razvila tehnologiju, bez nužnog opreza i bez odgovarajućih društvenih institucija koje bi pratile taj razvoj na psihičkom i socijalnom nivou. Zato je vlast opravdanje za društvenu izolaciju videla u odbrani od “neminovne” invazije Kineza. Istovremeno, neposredno dejstvo takve politike vidi se i u ličnoj komunikaciji običnih građana Pustare (*The Wasteland*) – zapravo ruševina Vašingtona – gde se dobija uvid u njihov način mišljenja i u predrasude koje su pretrajale čak i apokalipsu.

Smisao i težinu takvim porukama daje trajno, uvek vidljivo (tj. vizuelno posredovano) prisustvo posledica takvog diskursa (kakva je, na primer, srušena Bela kuća). Trezor se neminovno iz idilične, harmonične i mirne (iako nikada ne i dobre) zajednice pretvara u grotesknu parodiju predratnog života. Štaviše, ispostavlja se da su nebrojeni trezori pored načina preživljavanja, služili i kao kompleksni sociološki eksperimenti koje je ustanovila američka vlada pre same nuklearne kataklizme. (Ta vlada, vredi reći, preživela je rat i sada postoji kao nezavisna frakcija, doduše daleko van sveta igre.) U svom istraživanju Pustare, igrač će otkriti mnoge propale trezore, mnoge eksperimente koji su se izjalovili. Trezor IOI, koji pored toga što projektuje normalnost, projektuje i eksperiment totalitarnog i obogotvorenog vođe, upravo zahvaljujući tome i preživljava. Čak i nakon ubistva samog Nadzirača, krug se dalje nastavlja, uprkos postupcima junaka.

Kristališući sliku drugog sveta, ali i uvidom u pravu prirodu sopstvenog sveta, razobličuje se jedini svet za koji je junak znao. Pustara nudi okrutniji i opasniji, ali bez sumnje raznovrsniji, nijansiraniji, pa čak i humaniji svet – u njemu je moguće sprijateljiti se sa dobroćudnim mutantom, sa gulom, sa psom, i sa dobroćudnom, naivnom devojkom koja nikada nije kročila izvan granica svoje zajednice.

Superstrukturu ili ideju sveta koja se nazire pomoću spomenutih elemenata posreduju još i muzika i sam vizuelni doživljaj igre. *Fallout* se otvara scenom ruiniranog autobusa, dok na radiju ide pesma *I Don't Want to Set The World on Fire*, koja dobija posebno značenje u postapokaliptičnom kontekstu igre. Muzika u samoj igri najviše doprinosi da se okruženje smesti u posleratni XX vek, dok vizuelno napredna tehnologija – u istom mah futuristička i antikvarna (s jedne strane tu su lebdeći robotizovani batleri, a s druge primitivni monohromatski katodni monitori sa komandnim operativnim sistemom nalik DOS-u) – narušava takav dojam. Istu shemu koriste i mnoge druge igre slične narativne matrice, poput *BioShock*-a (Gibbons 2011). Kultura Pustare sasvim je okrenuta ka ostacima prošlosti, koja se idealizuje upravo kao igraču (maglovito) poznata. Tek na toj osnovi, istoj ali ipak drukčijoj, spomenuti zaključci imaju uporište, jer se do tih apstrakcija dolazi najpre imaginacijom. Kako ono što se daje oku nije do kraja jasno, igrač mora, kao što jedino i može, “zamišljati samo stvari koje nisu tu” (Izer 2003, 149), a taj nejasni deo je upravo minuli svet. Zato *Fallout 3* predstavlja iskorak u odnosu na dva prethodnika, kao i u odnosu na inferiornije RPG-ove. Ona kao svoj cilj postavlja problem

razumevanja, a kao posledicu problematizuje identitet, ulogu društva u formiranju sopstva, i ulogu identiteta u formiranju društva.

Svim tim sredstvima zajedno postiže se dvostruka individuacija. Implicitni igrač, sam avatar, postiže individuaciju pomoću matrice *Bildungsromana* – pri čemu se mentorstvo ogleda u audio snimcima njegovog oca, koje junak dešifruje, istražuje i sledi tokom glavnog poduhvata. Umetnička i kulturološka vrednost igre, međutim, leži u retorici kojom se igraču na svim nivoima posređuje znanje o samom svetu. Njemu je omogućeno da napreduje, da proživljava drugu individuaciju putem vlastite imaginacije, zamišljajući moguće ishode svojih postupaka, ali i uviđajući svoje mesto u lancu značenja putem rekonstrukcije sleda minulih događaja. Narativno gledano, gledište igre uvek je snažno smešteno unutar samog junaka – po pravilu, skoro uvek sami doznajemo ono što avatar saznaje. Tako se proces učenja odvija paralelno, a istina koja se postepeno razotkriva o trezorima i stanju prirode posle apokalipse zapravo pruža dubinske uvide o ljudskom ponašanju u interakciji sa *drugim*. U tom smislu je “lekcija” *Tenpenny Tower* dvostruka – s jedne strane ona pokazuje nepromenljivu snagu ljudske predrasude, bez obzira na pretrpljenu štetu, a s druge, uvek prisutnu mogućnost ličnog moralnog stava, bez obzira na specifičnost konkretnih okolnosti. Da je tako, potvrđuje i sistem moralnog merjenja karakterističan za *Fallout*, jer sam igrač neće biti kažnjen negativnom karmom za transgresiju gulova koju nije mogao predvideti.

Sve naznačene elemente igre – individuaciju, razvoj, spoznaju sveta, druge medije u samoj igri, obogaćuju te ponovo kontekstualizuju i

mnogi periferni elementi. Za uspostavljanje simulacije, neophodno je da se postigne efekat *značenja* i *trajanja* mimo igrača, što se najčešće čini uspostavljanjem iluzije protoka objektivnog vremena. Zato se i u igrama poput *Fallout*-a smenjuju dani i noći, postoje simulirani “iznenadni događaji” koji se odvijaju kada avatar ispuni određeni unapred zadati, ali igraču nepoznat kriterij, pa čak i događaji koji su uistinu nasumični i koji se ni ne moraju javiti u toku same igre, zatim automatski dijalozi likova mimo igrača, njihove dnevne rutine, reakcije na pojedine događaje, reakcije na dalekosežne posledice postupaka koje sprovodi igrač itd. Igre poput *Fallout*-a predstavljaju najbolje primere upravo takvog sistema izgradnje virtuelnog sveta i ujedno najbolje ukazuju na njegove mane. U modelu u kom se igrač sreće sa stotinama likova, jedinstvenih lica i (pretpostavlja se) životnih priča, nemoguće je konstituisati toliko uistinu novih i svežih karaktera. Posle dovoljno vremena, uočavaju se ograničenja: ustaljene replike prolaznika, njihovi formulaični izrazi, pa čak i preslikani dijalozi narušavaju jedinstvo sveta, čija je osnovna premisa upravo da se mora pričati sa svakim, jer svako može imati zadatak za igrača. Taj i tome slični primeri za posledicu imaju čudnovatu odrođenost igrača od sveta, jer se ponekad stiče utisak da se svet odigrava *radi* igranja, a ne konstituise paralelno sa gejmplom.

Važno je naglasiti da se ograničenja ne tiču samo igrača i avatara ili sveta igre koji ih okružuje. Modeli reprezentacije, bilo da su osvešćeni ili ne, igraju ulogu u načinu na koji se informacije u igri prenose. Različiti elementi igre koji spadaju u njen operativni sklop zau-

zimaju poziciju koju nije lako odrediti. Opisi zadataka, pojava, ljudi, pa čak i svakodnevnih predmeta ne moraju biti neutralni, niti njihovo poznavanje garantuje “ispravnu” poziciju ili pravo sagledavanje fenomena koji se susreću u gejملهju. Štaviše, može se reći da je intencionalna struktura igre i na tom mestu ostavila lakunu koju je neophodno popuniti. Ako, dakle, čak i između teksta koji je bukvalno ispisan u igri i nevidljivog teksta narativa postoje protivrečnosti, na osnovu čega igrač, koji u tom pogledu može biti svesniji od avatara, treba da se odredi? U dobrim igrama nema jedinstvenog odgovora i utoliko tumačenje i naturalizacija same igre predstavljaju temelj za gejملهj. Ako svet igre shvatimo na jedan način, bićemo skloniji određenim postupcima, nego nekim drugim. U tom smislu, u retorici koju u više ili manje nasilnoj meri “forsira” svet igre (čak i ako je to privid objektivnosti informacija), uvek je sadržan momenat subverzije, koji na više različitih nivoa odobrava nasilje nad samim sistemom. Ova pojava može imati značaj u samom svetu igre, ali može poprimiti mnogo veće razmere ako se vara. Ali, kao identitet, svet igre podrazumeva barem privid stabilnosti, a uvođenjem varanja kao sveprisutnog mehanizma delanja (što ono i jeste) narušila bi se ideja smislenosti samog čina igranja kao imaginativne aktivnosti. Na sličan način se i priroda ponašanja igrača u avataru menja sa njegovom dobrovoljnom suspenzijom neverice i spremnošću da se upusti u sam svet.



Čitanje mnogih igara poput *Fallout*-a kao nasilnih ili opasnih predstavlja ništa manje nasilnu redukciju i pokazuje drukčiju vrstu hegemonije – dominaciju diskursa koji marginalizuje određene medije kao umetnost ili čak kao kulturne činjenice, pa zbog nepoznavanja osobenosti tehnike medija, ne može da pronikne dalje od površine. S jedne strane, prihvaćena je činjenica da mladi sve više igraju igre i da to može postati veliki problem; dok s druge strane ne postoje presudni dokazi koji ukazuju na to da se radi o društvenom *problemu*. Suština debate zapravo se vodi oko pitanja prepoznavanja igara kao legitimnog kulturnog elementa – dok jedna strana debate igre prihvata kao datost, druga se prema njoj odnosi kao da je ta datost opasna po društvo. Debata sadrži razmenu teza koja je karakteristična za pojave novog umetničkog oblika ili medija. Novi medijum, koji se bori za svoje mesto, osciluje između larpurlar-tističkih, imanentnih modaliteta i modusa koji su vidljivo angažovani i obeleženi negativnom dijalektikom. Tako su i kompjuterske igre na neki način povezane sa istorijskom avangardom. Sa njom one dele niz odlika koje su karakteristika avangardne umetnosti: estetiku šoka (koja se u igrama očituje u uznemirenju društvenih konvencija), inicijalnu hermetičnost uz istovremenu težnju ka omasovljenju, kreiranje utopijske stvarnosti uz težnju da se promeni svet, i tendenciju da se otvori prostor za *drugo* (Schrank 2014, 79-85).

LITERATURA:

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

—. 2006. "How We Became Postdigital: From CyberStudies To Game Studies." In *Critical Cyberculture Studies*, edited by David Silver and Adrienne Massanari, 37-47. New York: New York University Press.

—. 2007. "I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player." *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tampere. 130-133. Accessed 3. 31., 2016. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>.

—. 2015. "Meta-Game Studies." *Game Studies* 15 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>.

—. 2003. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis." *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne. Accessed 3. 31., 2016. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>.

Bogost, Ian. 2011. *How To Do Things With Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

—. 2007. *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Brown, Harry J. 2008. *Videogames and Education*. London: M.E. Sharpe.

Burden, Michael, and Sean Gouglas. 2012. "The Algorithmic Experience: Portal as Art." *Game Studies* 12 (2). Accessed 3. 31., 2016. http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience.

Callois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Translated by Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press.

Castronova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.

Cogburn, Jon, and Mark Silcox. 2009. *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Domsch, Sebastian. 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: de Gruyter.

Eskelinen, Markku. 2001. "The Gaming Situation." *Game Studies* 1 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

Fagerholt, Erik, / Magnus Lorentzon. 2009. *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*. Göteborg: Chalmers University of Technology.

Fajnberg, Volter. 2012. "O robustnom priznavanju i kazivanju priča." U *Žajedničke škole/različiti identiteti. Nacionalno jedinstvo i kulturna razlika*, prevod: Dejan Ilić, 238-252. Beograd: Fabrika knjiga.

Frasca, Gonzalo. 2003. "Simulation Versus Narrative." In *The Video Games Theory Reader*, edited by Mark J.P Wolf and Bernard Perron, 221-237. New York: Routledge.

- Fromme, Johannes. 2003. "Computer Games as a Part of Children's Culture." *Game Studies* 3 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming, Essays on Algorithmic Culture*. London: University of Minnesota Press.
- Gee, James Paul. 2003. *What Videogames Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gerc, Kliford. 1998. "Podroban opis: ka teoriji kulture." U *Tumačenje kultura (1)*, prevod: Slobodanka Glišić, 9-46. Beograd: Čigoja štampa.
- Gibbons, William. 2011. "Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock." *Game Studies* 11 (3). Accessed 3. 31., 2016. <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>.
- Harvey, David. 1997. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Heart, Casey. 2015. "Sexual favors: Using casual sex as currency within video games." In *Rated M For Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, edited by Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, 147-160. London: Bloomsbury Academic.
- Hocking, Clint. 2007. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. 7. October. Poslednji pristup 3. 31., 2016. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.
- Hourigan, Ben. 2003. "The Utopia of Open Space in Role-Playing Videogames." *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne. Accessed 3. 31., 2016. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Hourigan.pdf>.
- Huizinga, Johan. 1964. *Homo Ludens, a Study of The Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Hutchinson, David. 2007. *Playing to Learn: Videogames in the Classroom*. London: Teacher Ideas Press.
- Izer, Wolfgang. 2003. "Proces čitanja. Jedan fenomenološki pristup." U *Nova čitanja*, urednik Zdenko Lešić, 141-158. Sarajevo: Buybook.
- Kaler, Džonatan. 2009. "Identitet, identifikacija i subjekat." U *Teorija književnosti, sasvim kratak uvod*, prevod: Dragan Ilić, 125-137. Beograd: Službeni glasnik.
- Kücklich, Julian. 2001. "Literary Theory and Computer Games." *Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN)*. Amsterdam.
- . 2003. "Perspectives of Computer Game Philology." *Game Studies* 3 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- Linderoth, Jonas. 2005. "Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props." *Aesthetics of Play Online Proceedings*. Bergen. Accessed 3. 31., 2016. <http://www.aestheticsofplay.org/linderoth.php>.
- Lindley, Craig A. 2002. "The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling." Edited by Frans Mäyrä. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press. 203-215. Accessed 3. 31., 2016.
- Mayer-Schönberger, Viktor. 2009. *Delete: The Virtue of Forgetting in The Digital Age*. Princeton: Princeton University Press.

- Mäyrä, Frans. 2009. "Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies." In *The Video Game Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, 313-331. New York: Routledge.
- Myers, David. 2009. "The Video Game Aesthetic: Play as Form." In *The Videogame Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, 45-63. New York: Routledge.
- Nakaya, Andrea C. 2014. *Thinking Critically: Video Games and Violence*. San Diego: ReferencePoint Press.
- . 2014. *Video Games and Youth*. San Diego: ReferencePoint Press.
- Newman, James. 2008. *Playing with Videogames*. New York: Routledge.
- . 2002. "The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames." *Game Studies* 2 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- . 2004. *Videogames*. New York: Routledge.
- Oliver, Julian. 2003. "Developers In Exile: Why Independent Game Development Needs an Island." *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne. Accessed 3. 31., 2016. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Oliver.pdf>.
- O'Riordan, Kate. 2006. "Gender, Technology, and Visual Cyberculture: Virtually Women." In *Critical Cyberculture Studies*, edited by David Silver and Adrienne Massanari, 243-257. New York: New York University Press.
- Palmer, Daniel. 2003. "The Paradox of User Control." *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne. Accessed 3. 31., 2016. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Palmer.pdf>.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. "Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media." *Game Studies* 1 (1). Accessed 3. 31., 2016. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- Schrank, Brian. 2014. *Avant-garde Videogames, Playing with Technoculture*. Cambridge: The MIT Press.
- Schröter, Felix, and Jan-Noël Thon. 2014. "Video Game Characters, Theory and Analysis." Edited by Filippo Smerilli. *DIEGESIS* (Filippo Smerilli) 3 (1): 40-77. Accessed 3. 31., 2016. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/151/200>.
- Schulzke, Marcus. 2009. "Moral Decision Making in Fallout." *Game Studies* 9 (2). Accessed 3. 31., 2016. <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>.
- Smith, Jonas Heide. 2006. *Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour*. Copenhagen: IT University of Copenhagen. Accessed 3. 31., 2016. <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Tosca, Susana. 2003. "The Quest Problem in Computer Games." *Proceedings of the Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE) conference*. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag. Accessed 3. 31., 2016. <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>.

- Tringham, Neil. 2015. *Science Fiction Video Games*. New York: CRC Press.
- Wesp, Edward. 2014. "A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media." *Game Studies* 14 (2). Accessed 3. 31., 2016. <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.
- Zimmerman, Eric. 2009. "Gaming Literacy, Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century." In *The Video Game Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, 23-31. New York: Routledge.

LUDOGRAFIJA:

- 11 bit studios. (2014). *This War of Mine*. [PC] 11 bit studios.
- 2K Boston/Australia. (2008). *BioShock*. [PC] 2K Games.
- 2K Czech. (201). *Mafia II: Director's Cut*. [PC] 2K Games.
- Bethesda Game Studios. (2009). *Fallout 3 - The Game of the Year Edition*. [PC] Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios. (2007). *The Elder Scrolls IV: Oblivion – Game of the Year Edition*. [PC] Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios. (2013). *The Elder Scrolls V: Skyrim – Legendary Edition*. [PC] Bethesda Softworks.
- BioWare. (2009). *Dragon Age: Origins*. [PC] Electronic Arts.
- BioWare. (2012). *Mass Effect Trilogy*. [PC] Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment. (2004-). *World of Warcraft*. [Online Game] Blizzard Entertainment.
- DMA Design. (2002). *Grand Theft Auto III*. [PC] Rockstar Games.
- Humble, Rod. (2007). *The Marriage*. [PC] Rod Humble.
- InXile Entertainment. (2004). *Bard's Tale*. [PC] Vivendi Universal Games.
- Mad Vulture Games. (2011). *Gothic 3: Enhanced Edition*. [PC] JoWoOD Entertainment.
- Maxis. (2008). *Spore*. Electronic Arts.
- MindArk. (2003-). *Entropia Universe*. [Online Game] MindArk.
- Namco. (1980). *PacMan*. [Arcade Game] Namco.
- Pajitnov A. (1986). *Tetris*.
- Pirahna Bytes. (2001). *Gothic*. [PC] Egmont Interactive.
- Pirahna Bytes. (2005). *Gothic II Gold Package*. [PC] JoWoOD Entertainment.
- Rockstar North. (2003). *Grand Theft Auto: Vice City*. [PC] Rockstar Games.
- Rockstar North. (2005). *Grand Theft Auto: San Andreas*. [PC] Rockstar Games.
- Rockstar North. (2008). *Grand Theft Auto IV*. [PC] Rockstar Games.

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. [PC] Rockstar Games.
Suzana Ruiz & Ashley York. (2006-). *Darfur is Dying*. [Online Flash Game]
Team Bondi. (2011). *L.A. Noire*. [PC] Rockstar Games.
United States Army. (2002). *America's Army*. [PC] United States Army.
United States Army. (2015). *America's Army: Proving Grounds*. [PC] United States Army.
Valve Corporation. (2007). *Portal*. [PC] Valve Corporation.