



BILJANA MITROVIĆ

DOKTORSKA DISERTACIJA

BEOGRAD
2017



UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

FAKULTET DRAMSKIH UMETNOSTI
POZORIŠTA, FILMA, RADIJA I TELEVIZIJE

IDENTITETI TEKSTA I IDENTITETI U TEKSTU
MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE
ROLE-PLAYING GAME) VIDEO-IGARA

DOKTORSKA DISERTACIJA

KANDIDAT

Biljana Mitrović
Indeks broj: 2/2010d

MENTOR

Red. prof. dr Nevena Daković

BEOGRAD
2017

ZAHVALNICA

Zahvaljujem se mentoru, prof. dr Neveni Daković, na predanosti, pomoći, razumevanju i strpljenju tokom nastanka ovog rada. Takođe, hvala profesorima, kolegama i prijateljima, kao i saigračima u MMORPG video-igrama. Bez njihove stalne inspiracije, pomoći i podrške ovaj tekst nikada ne bi bio (na)pisan. Posebnu zahvalnost dugujem svojoj porodici, koja je nesebično podržala sve aspekte nastanka disertacije.

SADRŽAJ

Apstrakt	5
Abstract	6
1. Uvod	7
2. Novomedijski identitet teksta MMORPG video-igara	26
2.1. Uvodna razmatranja o novim medijima, sferi digitalnog i digitalnoj kulturi	26
2.2. Tekst MMORPG video-igara u kontekstu principa novih medija	32
2.2.1. Digitalizacija i interaktivnost	39
2.2.2. Interfejs	41
2.3. Kulturne implikacije novih medija – konvergencija medija i kultura učestvovanja	46
3. Igra kao identitet teksta MMORPG video-igara	53
3.1. Poreklo i razvoj MMORPG video-igara	53
3.2. Žanrovsko određenje	59
3.3. Ludološki ili/i naratološki pristup proučavanju video-igara	62
3.3.1. Identiteti MMORPG teksta kao (pravila) igre i narativa	64
3.4. MMORPG tekstovi kao fenomen igre u kontekstu kulture	67
3.4.1. MMORPG video-igre u kontekstu teorije igara Johana Hojzinge	67
3.4.2. MMORPG video-igre u kontekstu teorije igara Rožea Kajoa	78
3.4.2.1. Kategorije igra	80
3.4.2.2. Aspekti igre: paidia i ludus	84
3.5. Igra kao ekonomija i ekonomija kao igra u tekstu MMORPG video-igara	88
3.5.1. Spoljnja ekonomska struktura – mesto MMORPG igara u kontekstu ekonomije fizičkog sveta	91
3.5.2. Ekonomija u svetu igre	94

3.5.3. Susret ekonomija virtuelnog i stvarnog sveta	99
4. Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara	103
4.1. Pojam i tipologija narativa u kontekstu MMORPG video-igara	103
4.1.1. Struktura i organizacija narativa igre	107
4.1.2. Narativna perspektiva, fokalizacija	111
4.2. Ontološki i strukturni koncepti teksta	112
4.2.1. Virtuelnost i aktuelnost	112
4.3. Koncepti teksta kao <i>igre</i> i teksta kao <i>sveta</i> – principi interaktivnosti i imerzije	114
4.3.1. Tekst kao igra i vrste interaktivnosti	116
4.3.2. Tekst kao svet i pojam imerzije	120
4.4. Transtekstualnost, transmedijalnost i pojam sveta priče	126
4.4.1. Transmedijalna adaptacija	126
4.4.2. MMORPG tekst u kontekstu inter i trans tekstualnost i (hiper)tekstualne transpozicije Žerara Ženeta	127
4.4.3. Svet priče (storyworld) i odlike sveta (worldness) u kontekstu teksta MMORPG video-igara	129
4.4.4. Transtekstualnost/medijalnost svetova priča MMORPG video-igara	130
4.5. Hipertekstualni identitet MMORPG teksta	137
4.5.1. MMORPG u kontekstu sajberteksta i ergodičke literature Espena Orseta	140
4.5.2. Primena koncepta tekstona i skriptona na MMORPG	142
4.5.3. Pozicija autora, čitaoca, korisnika i igrača, „Smrt (i politika) čitaoca“ Espena Orseta	146
4.6. Mašinima kao narativna forma	148
5. Izvođenje u novomedijskom okruženju i izvedbeni identitet(i) MMORPG teksta	151
5.1. Određenje izvođenja u novomedijskom okruženju	151
5.2. Oblici izvođenja u kontekstu kulture – društveno izvođenje i igranje uloga (role-playing)	156
5.2.1. Simbolička zamena uloga i identiteta	158
5.3. Posebnosti izvođenja u MMORPG okruženju	159

5.4. Telo u kontekstu izvođenja u MMORPG igrama	162
5.5. Izvođenje MMORPG (kon)teksta izvan sveta igre	169
6. Identiteti u tekstu MMORPG video-igara	171
6.1. (Samo)identifikacija i vrsta likova/avatara	173
6.2. Rasni i nacionalni identiteti, tretiranje drugosti u MMORPG tekstovima	176
6.3. Rodni identiteti	177
6.4. Jezički aspekti identiteta	181
6.4.1. Karakteristike pisane komunikacije u igrama	183
6.5. Tipovi igrača prema Ričardu Bartlu u kontekstu identiteta u MMORPG tekstu	188
7. Zaključak	193
Literatura	202
Vebografija	211
Ludografija	215
Filmografija	218
Summary	219
Biografija	224

APSTRAKT

Cilj ovog rada je multiperspektivna identifikacija teksta MMORPG video-igara (engl. massively multiplayer online role-playing games) kao novomedijskog, narativnog i izvođačkog fenomena, odnosno sagledavanje i analiza ovih igara u oblasti studija medija, kulture i umetnosti (izvođenja, ekranskih umetnosti i naratologije) i identiteta koji u procesu igranja nastaju kao rezultat specifičnosti teksta. Istraživanje polazi od razmatranja MMORPG igara kao manifestacije novih medija iz ugla organizacije, strukture i sadržaja. Zatim se ovi tekstovi pozicioniraju u oblasti teorije igre u kontekstu kulture, odnosno ispituje se kako se opšte odlike igre reflektuju na identitet MMORPG video-igara. U užem polju studija video-igara, razmatra se poreklo i razvoj, te pitanje žanra MMORPG-a i posebnosti i odnos naratološkog i ludološkog pristupa proučavanju ovog digitalnog fenomena. Uočavanje, razumevanje i analiza odlika i strukture naracije i pitanja autorstva usmereni su ka određenju narativnog identiteta MMORPG video-igara i njihovom pozicioniranju u kontekstu hiperteksta, te intertekstualnom i transmedijalnom polju uspostavljanja tekstualno-sadržinskih veza identiteta sa drugim umetnostima, pre svega književnošću i filmom. Istovremeno, uočava se specifičan kapacitet za stvaranje kreativnih formi – mašinima. MMORPG se takođe pozicionira u odnosu na koncepte virtuelnosti i aktuelnosti i principe imerzije i interaktivnosti. Ispitivanje karakteristika i mogućnosti izvođenja u MMORPG video-igramama uz analizu antropoloških i kulturnih aspekata izvođenja u novomedijskom okruženju usmereno je pre svega ka razmatranju pitanja tela (avata), vremena i prostora izvođenja. Konačno, kao rezultat delovanja navedenih vidova formiranja identiteta teksta, nastaju i ispoljavaju se identiteti koje igrači stvaraju u tekstu – posredstvom avata u oblasti fenomena tela, rase, roda i jezičkog identiteta, kao pojedinačnih i kolektivnih konstrukata. U radu se potvrđuju hipoteze da MMORPG video-igre kao novomedijski tekst konstituišu specifične mogućnosti narativa – sa posebnim određenjem fenomena autora, poseduju posebne moduse izvođenja uslovljene novomedijskim okruženjem, te da formiranje identiteta u MMORPG video-igramama prati principe fluidnih, umnoženih, višeslojnih identiteta ispoljenih kroz više digitalnih platformi i povezanih sa umnoženim funkcijama i ulogama autora, igrača, izvođača i publike. Ova novomedijska pojava identifikuje se kao meta i hiper fenomen – žanrovski, narativni, izvođački, koji zahvaljujući svojoj multifunkcionalnosti objedinjuje forme iz kojih je potekao u složeni, heterogeni tekst.

Ključne reči: MMORPG video-igre, digitalno okruženje, kulturno transkodiranje, autor, novomedijsko izvođenje, naracija u digitalnom okruženju, avatar

ABSTRACT

The aim of this thesis is a multiperspective identification of MMORPGs as a new media, narrative and performing phenomenon, i.e. analysis of these video games in the media, culture and art fields (performing, screen media art practices and narratology), as well as the analysis of identities that arise during the process of playing the game, primarily as a result of the specificity of the text. The research involves the analysis of MMORPGs as identity manifestations of new media, from the perspective of their organization, structure and content. These texts are then positioned in the field of game theory in the cultural context – it is examined how general features of the game and play reflect on the identity of MMORPGs. In the domain of game studies, the origin and evolution, as well as issue of MMORPG genre and the particularities and relations of narratologic and ludologic approaches to the study of this digital phenomenon are considered. Insight, understanding and analysis of the features and structure of narration and the authorship in these video games are oriented toward identification of the narrative identity of MMORPG games and their positioning in the context of hypertext, intertextuality and transmediality as well as establishing links between the identity of these texts with literature and film. At the same time, there is a specific capacity for creating machinimas in these games. MMORPG is also positioned in relation to the concepts of virtuality and actuality, as well as the principles of immersion and interactivity. The study of characteristics and performance possibilities in MMORPGs, considering the anthropological and cultural aspects of performance in the new media environment – is primarily focused on interpreting of the body (avatar), performance time and space. Finally, as a result of actions of the above mentioned forms of identity formation, the identities that the players create in the text – by means of avatars in the domains of the body, race, gender and language identity as individual and collective constructs emerge and manifest. The analyses results confirm the hypothesis that MMORPGs as new media texts constitute specific possibilities of the narrative – with a distinct determination of the author, possess particular modes of performance, and that the formation of identity in MMORPGs follows the principles of fluent, multiplied, multilayered identities manifested through multiple digital platforms and associated with multiplied functions and roles of authors, users, players, performers and the audience. This new media product is identified as a meta and a hyper phenomenon in the domains of genre, narrative, performing, which, thanks to its multifunctionality, combines the forms from which it originates into complex, heterogeneous text.

Key words: MMORPG, digital environment, cultural transcoding, author, new media performance, narration in the digital environment, avatar

1. UVOD

Poslednje decenije 20. i posebno početak 21. veka doneli su dinamičan razvoj kompjuterske i telekomunikacione tehnike i tehnologije, te brzo širenje njihove upotrebe i načina, oblasti primene i ciljeva korišćenja digitalnog okruženja. Svaka od postavljenih funkcija, iz fizičkog sveta prenetog ili digitalno nastalog sadržaja i proizvedenog značenja, stvara složenu mrežu identiteta upotreba i sadržaja digitalnog sveta (od nauke, kulture, umetnosti, obrazovanja, ekonomije, informisanja do sfere zabave). U isprepletanoj mreži novomedijskih pojava, funkcija i tekstova, video-igre, kao spoj tehnologije, umetnosti, ekonomije i zabave, od svojih početaka sredinom 20. veka, preko šire komercijalne proizvodnje i upotrebe, te „izlaska“ na svetsku mrežu, do najava masovnog prelaska u sferu teleprisustva posredovanog tehnologijom virtualne realnosti, u sebi spajaju i prepliću složenu mrežu identiteta (tehničko-tehnoloških, kulturnih i funkcijskih), čija se pluralnost i multifunkcionalnost u sadašnjosti ogleda u fenomenu video-igara poznatih pod akronimom MMORPG (engl. *massively multiplayer online role-playing game*), odnosno masovna višekorisnička igra igranja uloga na mreži. U ovim video-igramama veliki broj igrača istovremeno pristupa svetu igre i stupa u međusobnu interakciju putem mreže (interneta). Elementi ovih igara javljaju se od početka proizvodnje i široke upotrebe, odnosno igranja video-igara – od sedamdesetih godina 20. veka, a igranje uloga potiče iz umetničkih i igračkih (zabavnih i edukativnih) praksi koje su integralni deo kulture kroz istoriju. Same MMORPG video-igre sadašnji identitet, koji karakterišu napredna grafika, neprekidna stabilna umreženost putem interneta, detaljni i razvijeni tekst – svet igre i veliki broj igrača, dobile su u poslednjih dvadeset godina – prva široko prihvaćena igra *Ultima Online*¹ (Origin Systems) izdata je 1997. godine. Svetovi ovih igara, najšire označeni pojmom teksta, poseduju različite postavke i identitete u domenu žanrova video-igara, ali su najbrojniji oni koji su koncipirani kao hibridni tekstovi koji za osnovu imaju epsku fantastiku, dopunjenu horor ili stimpunk² elementima

¹ Igre se gotovo bez izuzetka distribuiraju pod originalnim nazivima, te ne postoje zvanični prevodi, koji bi nedvosmisleno upućivali na određenu igru. U ovom radu se sledi praksa navođenja igara prema originalnom izdanju, ustaljena u (obimom nevelikoj) akademskoj i stručnoj građi, kako bi se izbegle nedoumice o kojoj igri se radi, kao i bukvalni ili pak preterano slobodni i opskurni prevodi.

² Stimpunk (engl. steampunk) predstavlja podžanr fantastike koji podrazumeva mešanje elemenata estetike viktorijanskog doba i Divljeg zapada, tehnologije industrijske revolucije (pre svega parne mašine) anahrono povezane sa drugim epohama, predstavljajući „retrofuturistički“ žanr.

(*World of Warcraft* 2004 /Blizzard Entertainment, *Guild Wars* 2005 i *Guild Wars 2* 2012/Arena Net, *Black Desert Online* 2015/Pearl Abyss) ili naučne fantastike (*EVE Online*, 2003/CCP Games), od kojih neke pripadaju već razvijenim tekstovima u franšizama kao što su *Zvezdani ratovi* (*Star Wars – Star Wars: The Old Republic* (2011, BioWare), *Gospodar prstenova* (*Lord of the Rings*) – *The Lord of the Rings Online* (2007, Turbine, Standing Stone Games), *Age of Conan* (2008, Funcom), *Matrix Online* (2005, Monolith Productions), *Pirates of the Caribbean Online* (2007, Disney Online).

Postoje različiti hardverski i softverski koncepti MMORPG igara: igre koje su namenjene igranju na računarima, konzolama, tablet računarima i pametnim telefonima, zatim igre koje se zasnivaju na sopstvenom programu koji se pokreće na uređaju korisnika ili one čija je celokupna baza postavljena na globalnoj mreži i čijem virtuelnom svetu se pristupa putem programa za pregledanje sadržaja mreže (engl. browser). U ovom radu kao studije slučaja korišćiće se prevashodno igre koje su grafički najrazvijenije i koje imaju najveći broj igrača, kao što su već navedene igre: *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Guild Wars 2*, *Star Wars: The Old Republic*, *The Lord of the Rings Online*, *EVE Online*, *Black Desert Online*.

Identiteti tekstova MMORPG video-igara su izabrani kao predmet ispitivanja zbog distinktivnih odlika u odnosu na druge video-igre, ali i druge novomedijske sadržaje: veliki broj igrača koji **istovremeno pristupa zajedničkom svetu igre** i stupa u međusobnu interakciju i tako stvara višestruke i složene međuodnose, stalno menjajući složene relacije i pozicije – identitete korisnika/igrača, autora i publike. Uz to, ove igre se odlikuju **stalnom promenljivošću teksta** – igrači mogu da menjaju i utiču na svet igre u većoj ili manjoj meri, ali pre svega mogu da utiču na okolnosti igranja odnosno igračko iskustvo drugih igrača, dok razvojni tim igre redovno dopunjava i modifikuje tekst igre, grafički i softverski (za razliku od igara čije originalno izdanje predstavlja i konačnu verziju igre, ove igre predstavljaju tekst koji se permanentno menja). Treća identitetska odlika, koja proističe iz prethodne dve, jeste postojanje **trajnog sveta igre**, koji opstaje i menja se i tokom vremena kada igrač ne pristupa igri.

Primarni cilj većine igara je rešavanje predefinisanih zadataka ili praćenje narativa (enl. player vs environment, skraćeno PVE – igrač protiv kompjuterski generisanog okruženja, odnosno savladavanje unapred predviđenih, programskih definisanih prepreka i neprijatelja), kao i

takmičenje ili borba među igračima (engl. player vs player, PVE – igrač protiv igrača). Bez obzira na to da li poseduju unapred određene ciljeve i zadatke, svetovi igara predstavljaju na određeni način organizovan prostor sa pravilima i mogućnošću različitih vidova komunikacije među igračima kao i interakcije (udruživanja, takmičenja, razmene i/ili trgovine virtuelnim materijalnim dobrima). Igrači koriste svetove igara i za brojne društvene i kreativne prakse: osim **igranja uloga** (engl. role-playing), virtuelni svetovi MMORPG igara služe kao prostori za **održavanje skupova**, odnosno javnih izvođenja: naučnih konferencija³, protesta⁴ ili stvaranje narativnih i izvođačkih formi – **mašinima**. Mašinima predstavlja praksu stvaranja animiranih filmova koji su snimljeni u svetovima video-igara, odnosno koji koriste likove i lokacije u svetu igre. Iako je moguće stvarati mašine i u drugim igrama, MMORPG igre imaju značajnu prednost zbog mogućnosti istovremenog prisustva velikog broja likova kojima upravljaju igrači (avatare). Posle tri godine od objavljivanja igre *World of Warcraft*, njena popularnost i mašinima fenomen su iskorišćeni za TV reklamu za vozilo proizvođača *Toyota* (2007). Reklama je pravljena u saradnji sa izdavačem igre, kompanijom Blizzard Ent. i izgledala kao mašinima, realizovana u svetu igre.

MMORPG igre okupljaju veliki broj igrača koji istovremeno pristupaju svetu igre, tako doprinoseći svojim medijativnim prisustvom – putem avatare stvaranju teksta koji utiče na okolnosti igranja drugih igrača (istovremeno angažujući obimnu proizvodnju i znatan budžet i rezultujući značajnim profitom). *World of Warcraft*, najpoznatija i najigranija MMORPG igra, u oktobru 2010. godine imala je preko 12 miliona pretplaćenih igrača u svetu⁵. *Guild Wars 2* sadrži oko 7 miliona registrovanih igračkih naloga.⁶ U avgustu 2013. *Guild Wars 2* istovremeno je igralo 460.000 igrača (svet igre je bio „naseljen“ realnom populacijom većom od broja

³ Na primer, naučna konferencija *Convergence of the Real and the Virtual (Konvergencija stvarnog i virtuelnog)*, održana od 9. do 11. maja 2008. godine u igri *World of Warcraft*: na konferenciji je učestvovalo preko 100 učesnika. Okolnosti organizovanja i održavanja konferencije, kao i rezultati teorijskih promišljanja i izlaganja na skupu objavljeni su u (meta)postkonferencijskom zborniku *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual (Svetovi na mreži: konvergencija stvarnog i virtuelnog)* (ur. William Sims Bainbridge, 2010).

⁴ Među najmasovnije proteste u virtuelnom svetu spada okupljanje 80.000 igrača, posredstvom avatare – kompjuterski generisanih predstav(nik)a u kineskoj MMORPG igri *Fantasy Westward Journey* (2001, NetEase) u julu 2006. godine.

⁵ Blizzard Entertainment Press Releases, “World Of Warcraft® Subscriber Base Reaches 12 Million Worldwide <http://us.blizzard.com/en-us/company/press%20/pressreleases.html?id=2847881> Poslednji put pristupljeno: 3. januara 2017.

⁶ IGN, “Guild Wars 2 Hits 7 Million Players as Expansion Launches”, October 23. 2015. <http://www.ign.com/articles/2015/10/23/guild-wars-2-hits-7-million-players-as-expansion-launches> Poslednji put pristupljeno 2. februara 2017.

stanovnika Islanda).⁷ U 2013. godini, na igru *EVE Online* je bilo petplaćeno više od 500.000 igrača.⁸ Prema istraživanju iz 2005. godine, igrači igre *World of Warcraft* svake nedelje su provodili prosečno 20 sati u igri (Yee 2014: 5)⁹.

U toku dvadeset godina došlo je do značajnih promena u razvoju hardverskih i softverskih mogućnosti, pre svega u pogledu grafike, ali i brojnih inovacija u oblasti kulture (kultura učestvovanja, prema Henriju Dženkinsu/Henry Jenkins) i komunikacija i proizvodnje, deljenja, primene i upotrebe informacija (internet platforme i programi kao što su YouTube, TeamSpeak, Wikipedia, društvene mreže) koje su značajno uticale na oblikovanje načina na koji se shvata i koristi umreženo digitalno okruženje, ali pre svega na identitet samih novomedijskih tekstova i načina formiranja i ispoljavanja identiteta njihovih korisnika. Brzi razvoj tehnologija virtuelne realnosti (VR) i načina na koji korisnici komuniciraju sa digitalnim okruženjem, odnosno sa mašinama koje su njihovi nosioci (korisnički interfejs) najavljuju velike promene u budućnosti, čiji su pravci i rezultati nepredvidivi – kao što su predviđanja i zaključci o mogućnostima kompjuterske tehnologije i dometima informacione kulture (Manovič/Lev Manovich, Mari/ Janet H. Murray) s kraja 20. i početka 21. veka samo delimično primenljivi na sadašnji identitet tekstova u oblasti umetnosti, kulture i medija u kontekstu digitalnog okruženja.

Inicijalno pozicioniranje MMORPG tekstova u kontekstu kulture neminovno sledi određenje popularne kulture i prepoznavanje popkulturnih karakteristika video-igara uopšte, uključujući MMORPG. Popularna kultura i njeni produkti eklektični su, sveobuhvatni, podrazumevaju aktivnu i pasivnu publiku, samoreferentni, poseduju porodne granice sa svakodnevnim životom i drugim tekstovima popularne kulture ili se te granice ukidaju uz naglašenu intertekstualnost (Janković 2009). Još jedna bitna odrednica – popkulturni elitizam, u slučaju MMORPG video-igara ispoljava se u identifikovanju igračke zajednice kao kruga ljudi koji poseduju sredstva pristupa ovim igrama – hardverske i softverske elemente neophodne za igranje i investiraju neophodno vreme, čije trajanje, zbog višekorisničkog okruženja, nije uslovljeno samo ličnim

⁷ O'Brien, Mike, "Guild Wars 2 The First Year", August 27, 2013 <https://www.guildwars2.com/en/news/guild-wars-2-the-first-year/> Poslednji put pristupljeno 2. februara 2017.

⁸ IGN, EVE Online Passes, "Half a Million Subscribers", February 28, 2013. <http://www.ign.com/articles/2013/02/28/eve-online-passes-half-a-million-subscribers> Poslednji put pristupljeno: 2. februara 2017.

⁹ Uporediti sa prosečnim brojem sati gledanja TV progama u Americi – 33 sata (Nielsen report 2012, prema Yee 2014: 26–27).

rasporedom i trenutnim igračkim preferencijama. Sledi specifična upotreba novih medija, poseta određenim manifestacijama, korišćenje terminologije u vezi sa igrama i specifičnosti međusobne komunikacije, što je analizirano u određenim poglavljima ovog rada. Ove igre takođe se pozicioniraju u relacijama popularne kulture i umetnosti, posebno određene postmodernim stanjem (Liotar), koje „podrazumeva brisanje razlike između umetnosti i pop-kulture“ (Janković 2009: 33). Postmoderna tako povezuje i kontekstualizuje popularnu kulturu i video-igre kroz prepoznavanje zajedničkih odlika intertekstualnih veza, kontaminacije žanrova, fragmentarnost, nedovršenost i serijsko nizanje (Fisk 2001, Janković 2009). Ovakvo određenje stoji u vezi i sa prihvatanjem umetničkog statusa video-igara, koji su prepoznale brojne državne, regulativne i kulturne institucije.¹⁰ Iako ovo nije pravilo u svetu, video-igre su, uvrštene u odgovarajuće kategorije medijske i zakonske regulative, finansiranja, muzejskog izlaganja i arhiviranja kao umetnička forma.

Imajući u vidu izložene specifičnosti MMORPG video-igara i njihove medijske, kulturne i umetničke karakteristike i pojavne oblike, cilj rada je multiperspektivna identifikacija teksta ovih igara, kao novomedijskog, narativnog i izvođačkog fenomena, odnosno sagledavanje i analiza ovih tekstova u oblasti studija medija, kulture i umetnosti – studija izvođenja, filma i naratologije, ali i identiteta koji u procesu igranja igre nastaju pre svega kao posledica, odnosno rezultat specifičnosti teksta.

Ovaj glavni cilj istraživanja obuhvata uže ciljeve, kojima su posvećena pojedinačna poglavlja rada:

- analiza MMORPG video-igara kao identitetske manifestacije novih medija, iz ugla organizacije i strukture, ali i sadržaja – tekstova novih medija;

¹⁰ Nekoliko primera koji svedoče o tome: u Sjedinjenim Američkim Državama, vladina agencija National Endowment for the Arts prepoznaje video-igre kao „medijsku umetnost“ (National Endowment for the Arts Artistic Fields/Media Arts <https://www.arts.gov/artistic-fields/media-arts>); Britanska akademija za film i televiziju (British Academy of Film and Television Arts – BAFTA) od 2004. godine dodeljuje nagrade za kreativna postignuća u oblasti video-igara (British Academy of Film and Television Arts, BAFTA Games Awards <http://www.bafta.org/games>), a Muzej savremene umetnosti (Museum of Modern Art, MOMA) poseduje postavku čija je kolekcija inicijalno (tokom 2012. i 2013. godine) sadržala 21 video-igru (MoMA blog, Collection & Exhibitions, Design https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/), kao i Smitsonian muzej, koji od 2013. godine poseduje umetničku kolekciju video-igara (Smithsonian American Art Museum, blog, Video Games: Now A Part of American Art's Collection December 17, 2013 <https://americanart.si.edu/blog-post/562/video-games-now-a-part-of-american-arts-collection>)

- pozicioniranje identiteta ovih igara u oblasti teorije igara u kontekstu kulture, ispoljene u novim medijima, odnosno kako se opšte odlike igre reflektuju na identitet MMORPG video-igara (između ostalog iz ugla žanra video-igara);
- uočavanje, razumevanje i analiza odlika i strukture naracije i pitanja autorstva u ovim video-igramama u tretiranju narativnog identiteta MMORPG igara (koji podrazumeva svet igre pojmljen kao narativ i kapacitet generisanja narativa tokom igranja), te njihovo pozicioniranje u hipertekstualnom i transtekstualnom kontekstu i uspostavljanje tekstualno-sadržinskih veza identiteta ovih tekstova sa drugim umetnostima;
- ispitivanje karakteristika i mogućnosti izvođenja u MMORPG video-igramama uz razmatranje antropoloških i kulturnih aspekata izvođenja u novomedijskom okruženju – odnosno tumačenje identiteta ovih igara spram njihovih izvođačkih kapaciteta;
- analiza strategija konstituisanja identiteta kao rezultata delovanja prethodno navedenih elemenata – formiranja identiteta teksta, u pogledu fenomena tela i jezičkog identiteta, te uspostavljanja identiteta grupe igrača.

Polazne hipoteze ovog rada su:

- MMORPG video-igre kao novomedijski tekst konstituišu specifične mogućnosti narativa – sa specifičnim određenjem fenomena autora,
- u MMORPG video-igramama mogući su posebni modusi izvođenja,
- Formiranje identiteta u MMORPG video-igramama je specifično u odnosu na mogućnosti konstituisanja identiteta u drugim novomedijskim tekstovima.

Provera tačnosti navedenih hipoteza dovodi do zaključka – odgovora na glavno pitanje:

- Da li se tekst MMORPG video-igara može identifikovati kao novi i zaseban identitet novih medija i, ako može, šta čini njegovu identitetsku osobenost i koje su njegove mogućnosti u pogledu naracije, izvođenja i konstituisanja identiteta u novim medijima.

Kao metodološki okvir primenjuje se analiza stručne literatire i istraživanja iz oblasti teorije medija, igre u domenu kulture, naratologije, studija filma, ekranskih umetnosti, izvođenja i studija video-igara. Teorije iz pomenutih polja primenjuju se na tekstove MMORPG video-igara, čime se oni analitičkom i komparativnom metodom pozicioniraju spram navedenog teorijskog

okvira, odnosno proverava se da li se i u kojoj meri na MMORPG tekstove može primeniti dati teorijsko-interpretativni okvir. U tu svrhu korišćene su i metode analize sadržaja i studije slučaja MMORPG video-igara i povezanih novomedijskih, drugih ekranskih, te kulturnih fenomena. Primenom sinteze, sistematizuju se rezultati istraživanja i promišljanja o postavljenoj problematici. Deskriptivni i eksplikativni pristupi koriste se za određenje pojmova i njihovu elaboraciju, a istoriografski pristup upotrebljava se pri pregledu razvoja i porekla MMORPG-a.

Polazna tačka istraživanja je medijski identitet, odnosno određenost i ograničenost ovih tekstova – MMORPG video-igre ne postoje van umreženog digitalnog okruženja. Drugim rečima, za pristup tekstu – svetu igre neophodan je računar koji poseduje određene softverske i hardverske karakteristike i pristup internetu. Krećući od proučavanja (novomedijskih) odlika, kao okruženja i nosioca MMORPG igara – preduslova za njihovo postojanje, ispituju se dva identitetska polja fenomena igre. Jednu oblast čine ludološki aspekti, najšire pojmljeni kao predmet studija igara kao elementa kulture (koja uključuje i sportski aspekt ovih video-igara), ali i uže polje studija video-igara s jedne strane, dok se u drugom polju nalaze naratološka ispitivanja i dometi igre, odnosno priče kao sadržaja igara.

Ova dva toka proučavanja igara podudaraju se sa dva teorijsko-metodološka usmerenja – niza kojima se kreće razmatranje u ovom radu. Jedan je kontekstualizacija sadržaja i načina oblikovanja teksta kao narativa u specifičnom mediju (Rajan/Marie-Laure Ryan, Orset/Espen Aarseth, Jul/Jesper Juul). Na drugi niz, koji čine mediji, igre (kao deo kulture) i kulturna izvođenja (potekla iz igre i u vezi sa njom), nadovezuju se istraživanja odlika izvođenja i potencijala MMORPG igara, ispitujući mogućnost primene teorijskog okvira Gerca (Clifford Geertz), Tarnera (Victor Turner) (antropologija), te Šeknera (Richard Schechner) i Fišer-Lihte (Erika Fischer-Lichte) u polju studija izvođenja. Oba niza povezuje način tvorenja virtuelne prostornosti – sveta i mape kao načina pojmljenja datog teksta.

Drugi deo u naslovu rada naznačenog istraživanja odnosi se na identitete koje generišu igrači i koji se ispoljavaju u MMORPG igrama ili u vezi sa njima, kao rezultat i „posledica“ navedenih kulturnih i narativnih identiteta teksta, te mogućnosti i osobenosti izvođenja u digitalnom okruženju. Ujedno, ova celina predstavlja nastavak, odnosno ishodište dva prethodna toka istraživanja i pokazuje kako se u višeslojno ispoljenom tekstu u novomedijskom okruženju

konstituišu identiteti pojedinaca i grupa u igri i u vezi sa igrom (posredstvom avatara i vizuelne i jezičke komunikacije među igračima).

Iako se rad ne bavi direktno ekonomskim aspektima, ekonomija u svetovima igara je integralni deo njihovog identiteta i u radu je uzeta u obzir u kontekstima novih medija, teorije igara u polju kulture i formiranja identiteta. Ekonomski činioци produkcije i održavanja igara (održavanje igre *World of Warcraft* je prvih nepunih 5 godina koštalo oko 200 miliona dolara¹¹) čine važnu distinktivnu odliku ovih tekstova kao proizvoda industrije zabave: ove igre zahtevaju stalno održavanje, dopunjavanje, kontrolu i popravke (u korisničkim ugovorima, igre se označavaju kao usluge), koriste različite ekonomske modele funkcionisanja – neke od igara su potpuno besplatne za pristup i korišćenje, druge se inicijalno kupuju, dok su pristup i ažurirani-dopunjeni sadržaji besplatani (*Guild Wars*, *Black Desert Online*), a postoje i one sa mesečnom pretplatom (*World of Warcraft*, *EVE Online*). Sa druge strane, za predmet ovog rada važno je istaći da svetovi igara sadrže razvijene ekonomske sisteme kao nezaobilazan deo igranja. Jedna od najuticajnijih studija o MMORPG video-igrama, *Syntethic Worlds, The Business and Culture of Online Games* (*Sintetički svetovi, poslovanje i kultura u igrama na mreži*¹²) Edvarda Kastronove (Edward Castronova) iz 2005. godine, upravo pristupa ovim igrama iz ugla ekonomije, a autor, jedan od najpoznatijih teoretičara MMORPG igara, i sam je ekonomista.

U ovom razmatranju, određeni teorijski ili za oblast rada specifični pojmovi koriste se u posebnim značenjima i kontekstima, koje je potrebno definisati. Ovo obuhvata kako teorijske pojmove-kategorije iz domena humanističkih nauka i proučavanja umetnosti, tako i tehničko-tehnološke pojmove, te termine iz oblasti kulturne industrije video-igara i igračke zajednice.

Razmatrajući primenu prve grupe pomenutih termina, treba se početi od pojma identiteta, koji se koristi kao operativni pojam u opštem značenju utvrđivanja svojstava neke ideje, predmeta, pojave ili bića kako bi se entitet odredio u odnosu na druge entitete, ali istovremeno i utvrdila njegova pripadnost određenim kategorijama prema jednakosti ili razlikama u odnosu na njih, te konzistencije tih relacija. Konkretno, formulacija „identiteti teksta“, kao što je već izneto u obrazloženju predmeta i cilja rada, odnosi se na ispitivanje odlika i pripadnosti teksta MMORPG

¹¹ Izjava za medije izdavača igre Blizzard Ent., *Kotaku*, "How Much Has WoW Cost Blizzard Since 2004?" 2008 <http://kotaku.com/5050300/how-much-has-wow-cost-blizzard-since-2004> Poslednji put pristupljeno 12. maja 2017.

¹² Prevod naslova B.M.

video-igara kategorijama novih medija, igara kao pojave kulture, zatim narativa i izvođenja. Ovakvo široko ontološko određenje obuhvata i drugu odrednicu identiteta u naslovu – „identiteti u tekstu“, ali se ovde podrazumeva i uže značenje pojma identiteta, prema kome je to:

Ljudska sposobnost – zasnovana na jeziku – da znaju „ko je ko“ (a time i „šta je šta“). Ovo uključuje znanje o tome ko smo, ko su drugi, znanje drugih o tome ko smo mi, naše znanje o tome šta oni misle ko smo mi i tako dalje: multidimenzionalnu klasifikaciju ili mapiranje ljudskog sveta i naših mesta u njemu kao pojedinaca i članova zajednice. (Jenkins 2008: 5)

Ovaj rad ne pretenduje na detaljne analize i zaključke iz polja psihologije i sociologije, već se u polju identiteta u tekstu analiziraju mehanizmi apropijacije i ispoljavanja određenih osobina i načina iskazivanja pripadnosti fiksiranim kategorijama (npr. rasa, pol, profesija) kao rezultata karakteristika teksta u novomedijskom okruženju.

Filozofsko shvatanje identiteta pak odnosi se na autorefleksivnu potvrdu neke tvrdnje, odnosno identifikaciju da određeni entitet poseduje određene odlike, što ga svrstava u neku kategoriju – kvalitativni identitet. Ovo podrazumeva pripadnost ili poklapanje sa određenom, već poznatom kategorijom, odnosno posedovanje osobina koje definišu npr. pol, rasu, političku pripadnost, profesionalno opredeljenje, pripadnost određenom društvenom staležu/klasi ili u slučaju umetničko-teorijskih kategorija: žanru, književnom rodu ili ontološkim odrednicama virtuelnog (potencijalnog) ili aktuelnog (postojećeg, ostvarenog).

Sa druge strane, posebno u novomedijskom, umreženom okruženju, korisnici komuniciraju i stiču predstavu jedni o drugima (ili o ponuđenom, predefinisanim tekstu) posredstvom tehničko-tehnoloških i usvojenih konvencija (koje ne odgovaraju uvek onima u fizičkom svetu i u njemu smeštenim zajednicama), „prelamajući“ sliku, odnosno predstavu kroz postojeće iskustvo. Primenjeno na konkretni predmet istraživanja, ovaj koncept se najjednostavnije pokazuje u imagološkom polju, igrama nastalim u azijskim zemljama (npr. Južna Koreja) namenjenim za evropsko i američko tržište, gde se uočava razlika u pretpostavljenim identiteskim očekivanjima i kategorijama (npr. izgled likova ili elementi zapleta) između razvojnog tima igre i ciljnog

tržišta. Ovo istovremeno predstavlja i način odnošenja prema *drugom*, što otvara niz socio-kulturnih i ideoloških pitanja i posledica.

Bilo da se radi o kvalitativnom identitetu teksta (uključujući i identifikovanje kome pripada autorska instanca) ili ličnom/kolektivnom identitetu igrača, obe kategorije usled tehničko-tehnološkog posrednika (koji utiče na prostor-vreme i način prikazivanja entiteta) nemaju mogućnost da kontrolišu jednostrano (autorski) izgrađeni identitet i njegove moguće promene tokom percepcije i interakcije, niti da ga fiksiraju u nepromenljivom obliku. Drugim rečima, nemogućnost fiksiranja odnosi se na konstrukciju identiteta od strane igrača, odnosno razvojnog tima igre, a zatim na način percepcije, menjaja i prilagođavanja tih identiteta tokom interakcije sa drugim igračima. U slučaju samog teksta igre promenljivost se javlja u domenu zadataka i ciljeva igre ili narativnih celina ili načina obavljanja, izvođenja zadataka ili socijalne interakcije u svetu igre. Ovo potvrđuje podelu na predefinisane, esencijalističke identitete (u slučaju živih bića, rođenjem stečene – pripadnost vrsti, rasi, polu, odnosno u slučaju teksta – pripadnost književnoj vrsti ili u video-igramama određenoj mehanici igre) i konstruisane identitete, odnosno one identitete koji su usvojeni ili modifikovani tokom života (pripadnost ideologiji, religiji itd. ili ulogama npr. profesiji, bavljenju određenim sportom ili hobiem, što u svetu igara, zavisno od specifičnog teksta, ima ekvivalent u naknadnom i promenljivom izboru grupe igrača: gilda, korporacije itd.).

U različitim poljima sagledana određenja identiteta kreću se od oslanjanja na jezik u teoriji Ferdinanda de Saussura (Ferdinand de Saussure), prema kojoj značenje nastaje iz relacija razlike unutar sociolingvističkog sistema i Deridinom posmodernom stanju subjekta nastalom pisanjem, do materijalističkog pristupa marksističke teorije, koja polazi od društveno-ekonomsko-materijalne osnove identifikovanja pojedinca i grupa. Pristup obuhvata i feminističke i performativne teorije roda Džudit Batler (Judith Butler, 2001) i konačno teorije koje direktno kontekstualizuju identitet teksta i autora: Bart (Roland Barthes), Kristeva (Julia Kristeva), Ženet (Gérard Genette), Orset, koji uvode intertekstualni pristup, odnosno pojam diskursa, te ergodičkog teksta, u različitim kontekstima, sa istim ishodištem – uklapanja u tendenciju stvaranja i održavanja polisemičnih, simultanih, fluidnih identiteta, podložnih (re)interpretaciji.

Istovremeno, u oblasti studija izvođenja, identitet, odnosno promena identiteta povezana je sa konceptom liminalnosti, preuzetim iz antropoloških proučavanja rituala, kao transformacije

identiteta, odnosno transformacije subjekta i prelazak u drugu životnu fazu ili drugi društveni status. Za vreme promene tokom rituala, identitet nastaje u nestabilnim kategorijama, između prethodnog i narednog, prelazeći i time gradeći, uspostavljajući novi fiksirani identitet subjekta (Turner 1969, Schechner 2003, Fisher Lichte 2014).

Drugi termin važan za temu ovog rada – tekst koristi se u ovom razmatranju prema semiotičkom određenju u opštem značenju kao pravilno regulisano nizanje ili kombinovanje jedinica nekog sistema u vremenu ili prostoru, koje prenosi značenje (Lotman 1976). Sledeći Lotmanovo zapažanje o funkciji teksta u prenosu informacija (komunikacija), generisanju novih poruka (u umetničkim tekstovima) i čuvanju (pamćenju) informacija u okviru kulture (Lotman 2004: 6–7), u ovom radu se tekst identifikuje u vidu kulturne prakse igara, narativnog sadržaja i elemenata izvođenja postavljenih na novomedijskoj platformi. Drugim rečima, u konkretnom slučaju, osim značenja u sferi umetnosti, ovde se ima u vidu i tekst kulture, te tako termin obuhvata sva predefinisana informacijska, narativna i kulturna značenja u MMORPG igrama i ona koja dodaju igrači tokom igranja i aktivnosti u svetu igre. Drugo određenje teksta koje je značajno za ovo istraživanje jeste Bartov pomak ka poststrukturalizmu kroz shvatanje teksta kao metodološkog područja, procesa demonstriranja, kao delatnost proizvodnje značenja u članku „Od dela do teksta“ (“De l'oeuvre au texte“ 1971, prevod 1986). Bartovo shvatanje pluralnosti značenja teksta takođe odgovara pristupu primenjenom u ovom radu u njegovoj višeznačnosti ili pripadnosti većem broju oblasti ali i intertekstualnosti, odnosno relacijama sa prethodnim tekstovima (Ženetovim palimpsestima). Još jedan razlog upotrebe Bartovog pristupa tekstu jeste nadovezivanje na shvatanje autora, koje odgovara prethodno iznetom razmatranju identiteta, čime se dodatno teorijski povezuju pojmovi identiteta i teksta u novomedijskom okruženju, kao jednako podložni promeni, nestabilnosti, kopiranju, preuzimanju i reviziji.

Konačno, tekst, u oblasti proučavanja medija, i to onih digitalnih, kao zapis programa i baza podataka, kako Manovič ističe (2001: 116), ima povlašćen položaj u informatičkoj nauci i računarskoj kulturi – kao metajezik kojim su predstavljeni ostali elementi – koordinate, vrednosti piksela, HTML elementi, programski jezici i komunikacije čoveka i računara.

Svi navedeni razlozi korišćenja ovog termina odgovaraju latinskom poreklu reči tekst u značenju teksture i tkanja kao isprepletanosti raznorodnih uticaja, značenja i funkcija, te usmerenja na

„neograničena i nestabilna značenja koja dobijamo a posteriori; prolaskom kroz tekst 'tkanjem' elemenata strukture u značenje i recipijentovom smisaono-saznajnom investicijom.“ (Daković 2014: 197), što se podudara sa izloženim ciljevima i pretpostavkama ovog istraživanja u novomedijskom polju.

Ova postavka dovodi do potrebe određenja samog fenomena novih medija, koji je različito definisan i široko postavljen pojam, relativizovan samom odrednicom „novi“: u odnosu na koji trenutak i koje tehničko-tehnološko i kulturno stanje se određuje kao takav? U ovom radu, pod novim medijima podrazumeva se digitalni umreženi (jedinice povezane internetom) medij, koji poseduje visok stepen interaktivnosti i stalnog dopunjavanja, menjanja i kombinovanja sadržaja u kome učestvuju korisnici (umesto publike) i koji je organizovan po principu hiperteksta, odnosno njegov sadržaj korespondira rizomskoj strukturi (uporediti Deleuze, Guattari 1987). Kako se analiza MMORPG video-igara kreće iz perspektive novih medija, određenju ovog pojma i njegovih karakteristika posvećeno je poglavlje „MMORPG i novi mediji“ u kome se detaljno iznosi problematizacija ovog pojma, pre svega iz ugla teorije Leva Manoviča (koji, između ostalog, relativizuje pojmove interaktivnosti i digitalnog).

U novomedijskom okruženju javljaju se manje ili više zatvorene strukture svetova igara kao konkretnih virtuelnih svetova.¹³ Pored onih koji predstavljaju igre, virtuelni svetovi mogu imati i druge funkcije (edukativne, umetničke, naučne simulacije raznih vrsta itd.), pa će prvo biti definisani kao širi pojam. Virtuelni svet je „3D računarski stvoreno interaktivno okruženje“ (Manovič 2015: 49 fn. 4). Tvorac prvog (tekstualnog) virtuelnog sveta igre – MUD1, sada proučavalac virtuelnih svetova, Ričard Bartl definiše virtuelni svet kao automatizovano, deljeno, stalno okruženje sa kojim i u kome ljudi mogu da stupaju u interakciju pomoću virtuelnog sopstva (Bartle 2010: 24). Virtuelni svetovi igara su po pravilu određeni specifičnom geografijom, i bilo da se radi o stvarnim ili fikcionalnim geografskim predelima, poznatom ili fantatičnom svemiru, ovaj trodimenzionalni prostor je najčešće predstavljen mapom, koja je

¹³ Virtuelni svet je različit pojam od virtuelne stvarnosti (VR), koja se osim na sam softverski konstrukt odnosi na tehnologiju – softversku i hardversku, koja stvara doživljaj uronjenosti – prisustva u trodimenzionalnom digitalnom svetu (bilo da je on animiran ili se sastoji od digitalno obrađene slike inicijalno zabeležene u fizičkom svetu (fotografija, film). Iako je primena ove tehnologije sve šira, posebno u video-igramama, i trenutno se može očekivati njena sve veća primena, posebno u pristupanju virtuelnim svetovima, pa i svetovima igara, u ovom radu će ona biti tek naznačena u vezi sa fenomenima koji najavljuju radikalnu promenu ili primenu ove tehnologije.

važan način reprezentacije i tretiranja prostora u igrama. Iako virtuelni svetovi obuhvataju i one namenjene samo jednom igraču (naseljeni su samo kompjuterski generisanim likovima – non-player character – NPC), kao i svetove koji predstavljaju simulaciju ili predstavu stvarnog sveta (virtuelno okruženje *Second Life*, 2003, Linden Lab), oni ne spadaju u MMORPG igre. Kako je svet MMORPG igara uvek virtuelni svet, u radu će se koristiti izraz *svet igre* kako bi se istovremeno ukazalo na: medijski specifično okruženje i ludičku („magični krug igre“ – Hojzinga) i narativnu (svet priče, engl. *storyworld*, Ryan 2012) pojavu.

Takođe, ovde se postavlja pitanje obuhvata pojma virtuelnosti i primene termina u konkretnom kontekstu (virtuelni svet, virtuelni narativ, virtuelna umetnost). Iako se pod terminom virtuelnosti najčešće podrazumeva kompjuterski generisano okruženje odnosno isključivo softverski sadržaj – tekst koji nije fiksiran u fizičkoj realnosti (i prema tome, kako Oliver Grau (2008: 20) ističe, predstavlja najranjiviju formu stvaralaštva jer je bez specifičnih mera i postupaka čuvanja nemoguće sačuvati ga ili arhivirati¹⁴), treba imati u vidu i druge aspekte termina, koji se ne tiču njegovog tehničko-tehnološkog značenja: od Aristotelovog poimanja virtuelnog kao potencijalnog, odnosno ontološke kategorije, koja nije odvojena od realnog, već je u njemu sadržana, preko Mikelandelovog shvatanja kao skrivene realnosti, Lajbnicovog prebacivanja pojma u sferu epistemologije i Kantovog shvatanja duše kao virtuelnog dela sopstva, koji istovremeno postoji sa stvarnim, odnosno fizičkim. Konačno, poznato je i Bodrijarovo (Baudrillard) shvatanje virtuelnog kao opsene, veštačkog i lažnog (na tragu Valtera Benjamina), koje predstavlja vrednosni sud i autorov negativan stav prema stanju medija i kulture kao kopije i falsifikata materijalne realnosti (Welsch 2000, Gnau 2008, Ryan 2015), do tekstološke analize i predviđanja razvoja kulture Pjera Levija (Levy 1998), prema kome virtuelnost predstavlja, i pojmovno i tehnološki, prostor potencijalnog, i kognitivne naratologije, koja koristi koncepte kvantne fizike u teoretizaciji priča kao alternativnih, mogućih-potencijalnih narativnih svetova ili njihovih delova kao multiverzuma koji ukidaju linearnost teksta, destabilišući identitet sveta priče i umnožavajući moguće putanje između dve tačke u narativu (Milosavljević Milić 2016: 75–77). Istovremeno, u umetnosti pretkompjuterskog doba termini virtuelno i virtuelnost su se odnosili na prostore koji umetničkim oblikovanjem (tipično arhitekturom i zidnim slikarstvom,

¹⁴ Ovde se ne misli na video-zapise igranja niti slike/snimke sveta igre i tekstove o njima, već na održivost same softversko-grafičke konstrukcije, koja je u slučaju MMORPG-a funkcionalna isključivo ako je dostupna velikom broju korisnika na mreži.

npr. crkava) stvaraju imerzivne trodimenzionalne prostore kojima je posmatrač okružen i na taj način „izmešten“ ili „uvučen“ u kreirani svet dela (Grau 2008). Potrebno je uzeti u obzir sve navedene pristupe i tumačenja pojma virtuelnosti kao sadržane u tehničkom pojmu iz domena kompjuterske tehnologije (samog „nosača“ odnosno platforme sveta igre) i fizičke odrednice nematerijalnosti, koje se dalje razlaže u pitanja: šta je stvarno („samo tvrdnja o onome što smo u stanju da opazimo“ Grau 2008: 30), šta je prividno, šta je veštačko i šta je prirodno i nadasve šta je postojeće, a šta moguće-potencijalno (ostvarivo) u cilju analize identiteta datog teksta.

U razmatranju naseljavanja, korišćenja ili otkrivanja virtuelnog sveta, odnosa materijalnog i digitalnog, važan je i posrednik – igračev predstavnik u virtuelnom svetu, avatar odnosno kompjuterski simulirani grafički lik koji služi kao vizuelna reprezentacija osobe u virtuelnom okruženju. Hinduističko poreklo reči, u značenju inkarnacije božanstva ili otelotvorenja u ljudskoj formi, ne samo da opisuje pojam avatara kao obrnutog otelotvorenja u virtuelnom svetu, već bi se, po analogiji ove definicije mogao izvesti i paralelni opis virtuelnog sveta u kome se bića višeg ontološkog reda (ljudi, korisnici, igrači) materijalizuju (zapravo, u obrnutoj analogiji digitalizuju) kako bi postojala u svetu koji se tehnički sastoji od binarnog koda stacioniranog na serverima i mreži. Pojam avatar se u igrama ili u pisanju i govoru u vezi sa njima često koristi zamenljivo sa pojmom igračev lik, kako bi se avatar stavio u istu ravan sa drugim likovima u svetu igre (kompjuterski generisanim i avatarima drugih igrača). Istovremeno, to je nasleđe stonih RPG igara, ali i (nominalna) veza sa književnim i dramskim konceptom lika. Sa druge strane, proučavaoci identiteta koje igrači realizuju u tekstu, kao što je Ragnhild Tronstad (2008), predložili su razlikovanje korišćenja termina lik za u tekstu konstruisane identitete sa kojima se igrač-autor ne poistovećuje, odnosno kojima pristupa upravo iz autorske perspektive prema fikcionalnom liku, od termina avatar za one identitetske konstrukte sa kojima se igrač identifikuje kao sa svojim direktnim predstavnikom u svetu igre.

Za razmatranja samih tekstova igara potrebno je definisati i pojmove koji se koriste u teorijskim i praktičnim-igračkim, ali i kritičkim i medijskim, žurnalističkim sferama bavljenja video-igrama. Treba imati u vidu da su neki od termina koji se koriste u polju korišćenja računara (npr. interfejs, softver) već ušli u srpski jezik i uklopljeni su u gramatički sistem jezika, te ih kao i druge reči stranog porekla, posebno one koje nemaju pandan u prethodnom leksičkom fondu nije potrebno (niti moguće) prevoditi. Među užestručnim terminima iz oblasti igranja koji se koriste u

ovom radu najvažniji su mehanika igre, *gameplay*, pogon (*engine*) ili pogon igre, kao i specifično korišćenje termina žanr u kontekstu video-igara.

Mehanika igre (engl. *game mechanic*) predstavlja pokretač aktivnosti u igri koji omogućava i određuje kretanje igrača u svetu igre i promene stranja (teksta-sveta) igre, te određuje načine i vrste postupanja sa objektima i diskretnim elementima „koji mogu da stupe u stalne ili privremene odnose i konfiguracije.“ (Aarseth 2014: 488), odnosno „osnovna aktivnost igrača koja se izvodi iznova u igri, (...) mehanizam kroz koji igrači ostvaruju smislene izbore i proces igranja igre“ (Salen and Zimmerman 2003: 317).

Gameplay je izraz koji se zbog neadekvatnog direktnog prevoda kao igranje igre ili način i odlike igranja igre u ovom radu zadržava u izvornom, engleskom obliku. Iako se ovaj pojam u literaturi, a posebno u novinarskim tekstovima, kritici i marketingu ponekad koristi u istom značenju, odnosno zamenljivo sa terminom mehanika igre, radi se o širem pojmu, koji nije predefinisani i ugrađen u dizajnu igre. *Gameplay* podrazumeva i nastaje kao igračko iskustvo, zasnovano na nivou i vrsti interaktivnosti, odnosno načinu na koji igrač stupa u interakciju sa svetom igre (strategija igranja, način rešavanja problema i zadataka u igri itd.) i kako svet igre reaguje na izbore koje napravi igrač, u skladu sa pravilima i ciljevima igre¹⁵.

Pogon igre (engl. *game engine*) predstavlja programski kod koji omogućava funkcionisanje igre, omogućava korišćenja grafičkih (potkategorija grafičkih pogona) i vizuelnih elemenata igre koji tvore svet igre (uključujući međuodnose objekata u svetu igre tzv. fizički pogon, komunikacije na mreži ili povezanost sa uređajima za unos podataka. Kao što Beri Etkins (Barry Atkins) naglašava: „način na koji vidimo ono što je na ekranu kontroliše se i određuje putem pogona igre, ali ne i ono šta vidimo“ (Atkins 2012: 228). Dakle, likovi i priča nisu deo pogona igre. Postoje varijacije, obično se za igre koje pripadaju istom žanru koriste u osnovi slični pogoni, koji se, sa druge strane, mogu koristiti za međusobno potpuno različite igre u pogledu priče, likova, vizuelnog identiteta, pa i ciljeva i pravila. Pogon igre je važan u kontekstu novih medija kao programska karakteristika i definišući (ograničavajući) faktor.

¹⁵ Videti više u Rouse (2001), Jørgensen (2008) i Landay (2014)

Žanr video-igara je termin u vezi sa čijom upotrebom ne postoji jedinstven stav među proučavaocima video-igara, pa time ni jednoznačna definicija, u prilog čemu govore i brojne manje ili više detaljne i razgranate podele na žanrove, koje koriste različite i nekada kontradiktorne kriterijume. Ovaj pojam, kao i mnogi koji se koriste u kontekstu video-igara, pre svega je uveden u oblasti industrije, a zatim i novinarstva i kritike, dok su ga teorijska promišljanja preuzela kao gotov, sa podrazumevanim obimom i zamagljenim i širokim, ali već podrazumevanim kategorijama (akcione igre, avanturističke igre, strategije, RPG, simulacije i prelazni žanrovi koji obuhvataju dve ili više datih kategorija i igre poput slagalica, sportskih igara, kvizova). Žanr u igrama određen je njenim specifičnostima – mehanikom i *gameplay*-om.

Kako bi se zadržala jasnost i nedvosmislenost određenih termina, a usled neustaljene terminologije i prevoda na srpski jezik, posebno onih koji se koriste u samim igrama (npr. *skill*, *gameplay*, NPC ili sam predmet ovog rada, MMORPG), pojedini izrazi se u radu koriste u transkribovanom obliku, dok se termini čija transkripcija ne odražava verno izvor ili donosi oblik neprirodan u srpskom jeziku, zadržavaju u izvornom obliku. Takođe treba naglasiti neujednačeno korišćenje prefiksa kiber- (grč. kyber) odnosno sajber- (engl. cyber-) u srpskom jeziku, poreklom iz starogrčkog (*kybernetike* – kormilarska veština, povezana sa vođenjem i upravljanjem, koja se u ovom kontekstu odnosi na pojave u digitalnom okruženju), odnosno engleskog oblika *cybernetic*. Iako je razložna tendencija uklapanja svih izraza sa ovim prefiksom u pravilo preuzimanja iz starogrčkog izvora i ujednačavanja terminologije (otuda dubleti kiberprostor i sajberprostor, kiberspejs i sajberspejs), mnogi izrazi koji se tiču ove oblasti predstavljaju neologizme preuzete iz engleskog jezika, te se zbog jasnosti i upotrebe opšteprihvaćenih termina u ovom radu koriste transkribovani oblici iz engleskog jezika: sajberprostor, sajberkultura, sajberpank itd.

Istraživanje postavljene teme i ciljeva rada strukturirano je u poglavljima koja su posvećena redom svakom od postavljenih ciljeva:

Poglavlje *Novomedijski identitet teksta MMORPG video-igara* orijentisano je prema trodelnoj strukturi u kojoj se tekstovi MMORPG igara pozicioniraju spram tehničko-tehnoloških aspekata novih medija (na planu hardvera i softvera), zatim principa na kojima se zasniva struktura i sadržaj novih medija i konačno kulturnih implikacija prethodna dva polja ispitivanja. Poglavlje

je orijentisano u skladu sa zapažanjem Leva Manoviča da „sve što bi se moglo nazvati računarskom ontologijom, epistemologijom i paradigmom – deluje na kulturni sloj novih medija, njihovu organizaciju, njegove žanrove i sadržaje“ (Manovič 2015: 88). Ovo predstavlja centralnu ideju primenjenog pristupa u poglavlju, ali i u strukturi rada – način funkcionisanja i unutrašnja struktura novih medija, upoređuje se sa njihovim sadržajem i kulturnim oblicima i pristupima tom sadržaju. Ispitivanje strukture novih medija ukazuje na pravce ispitivanja iz oblasti teorije igara, naratologije i studija izvođenja. Drugo ključno Manovičevo (2011) određenje, čija se primenljivost proverava jeste shvatanje novih medija kao metamedija i sveobuhvatnog *post* stanja prethodnih medijskih oblika. Zatim se ispituje pozicija ovih igara u složenoj kulturnoj, saznoj, ali i produkcionalnoj (u smislu postojanja i širenja franšiza i transmedijalnog pripovedanja) strukturi novih medija, spram pojmova konvergentnih medija, kulture učestvovanja (Dženkins sa saradnicima), kolektivne inteligencije i zajednice znanja (Levi).

Nadovezujući se na postavljeno pozicioniranje MMORPG igara u odnosu na principe novih medija, u poglavlju *Igra kao identitet teksta MMORPG video-igara u oblasti kulture*, razmatranje polazi od predstavljanja i analize porekla i razvoja ovih igara, te identifikovanja njihovog žanrovskog statusa u odnosu na žanrovski sistem video-igara. Zatim se uvodi pristup studija video-igara, odnosno razmatraju dva teorijska okvira – naratološki i ludološki, koji su donedavno predstavljali nepomirljive metodološke polove u pristupu proučavanju ove novomedijske forme (zabave, ali i umetnosti). Ludološki pristup se shvata kao polazište dva pravca proučavanja. Jedan pripada prelaznom polju prema naratologiji, proučavajući odnos sadržaja sveta igre (koji pripada sferi proučavanja naratologije) i funkcionalnih odlika igre, kao što je mehanika igre i *gameplay*, kao što je nivo apstrakcije (Jasper Jul). Druga ludološka sfera usmerava istraživanje prema oblasti teorije igara uopšte kao fenomena kulture u radovima Johana Hojzinge i Rože Kajoa, čije je pozicioniranje odlika igre kao artefakta kulture odredilo jednu sferu razumevanja identiteta MMORPG tekstova kao igara i njihovo proučavanje spram uspostavljenih odlika igre (i njihovih posledica) u kulturi. Na ovo se nadovezuje osvrt na ekonomiju svetova igara, gde je ekonomija pojmljena kao aspekt ljudskog društva odnosno rezultat kulture (Hojzinga), a ekonomski aspekti svetova igara pozicioniraju se spram izloženih karakteristika igre kao slobodne delatnosti. Zapažanje kako je ekonomija jedan od najrazvijenijih faktora MMORPG igara, koji je uz to među prvima privukao pažnju proučavalaca (pionirska

studija proučavanja višekorisničkih svetova igara Edvarda Kastronove upravo je posvećena ekonomiji: *Synthetic Worlds – the business and culture of online games/Sintetički svetovi, poslovanje i kultura u igrama na mreži*,¹⁶ 2005), određuje ispitivanje u ovom poglavlju u pravcu analize implikacija ekonomskog modela poznog kapitalizma, u kome su igre nastale i čiji modeli su široko primenjeni u igri. Na ovaj model primenjena je marksistička teorija otuđenja, kao spoj promišljanja o kapitalističkom ustrojstvu tržišta i rada u svetu igre (jer se i igra percipira kao rad) s jedne i igre kao fenomena kulture s druge strane.

U sledećem poglavlju, *Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara*, polazi se od određenja termina svet, priča i narativ u kontekstu sadržaja ove novomedijske forme i uspostavlja tipologija narativa u njoj spram multifunkcionalnog koncepta i mogućnosti u njemu. Zatim se ovi tekstovi određuju spram ontoloških i strukturnih koncepata virtuelnosti i aktuelnosti koji se ispituju od tehničkog-funkcionalnog nivoa novih medija do plana sadržaja. Takođe, u spoju (novo)medijskih i naratoloških studija, pojmovi interaktivnosti i imerzije, koji uvode dva koncepta teksta: kao igre i kao sveta (Ryan 2015) a zatim se oni primenjuju na MMORPG igre. Nadovezujuće ispitivanje transmedijalnih (Dženkins), inter i hiper tekstualnih koncepata (Ženet), te adaptacije i transmedijalne apropijacije (Eder, Mitel), povezano je sa prethodnim razmatranjem fenomena sveta priče i *svetovnosti* (engl. *worldness*) (Klastrup, Tosca 2014, Rayan 2014, Wolf 2012) – identitet MMORPG tekstova ovde se pozicionira u odnosu na tekstove nastale u drugim medijima, umetnostima i video-igramama. Ispitujući primenu naratologije u specifičnom interaktivnom okruženju (način izlaganja narativa, tačke gledanja...), postavlja se i pitanje autorstva, koje određuju tri činioca: tvorci objavljenog sadržaja (razvojni tim igre), pojedinačni igrači i grupe igrača, koji svojim delovanjem u svetu igre menjaju okruženje i mogu da utiču na igračko iskustvo drugih pojedinaca, dodatno usložnjeno postavljanjem uloge publike, odnosno gledalaca. Dalje se javlja pitanje nastanka i povezivanja sadržaja, odnosno teksta, koji odgovara teoriji hiperteksta i Orsetovom pojmu ergodičke literature i digitekstualnosti, te se, u skladu sa konceptom kulturnog transkodiranja (ovde primenjenog u prelazu iz jedne u drugu digitalnu formu) repozicioniraju Orsetovi pojmovi tekstonea i skriptona, kao elementi digitekstualnosti. Na kraju poglavlja rekapituliraju se karakteristike prakse snimanja video-materijala u vidu estetizovanih formi u svetu igre – mašinima, kao specifične narativne forme.

¹⁶ Prevod B.M.

Peto poglavlje, *MMORPG u kontekstu izvođenja*, nadovezuje se na određenje igre kao artefakta kulture u nizu igra–kult–teatar, što povezuje ove igre sa kulturnim i medijskim elementima izvođenja i specifičnosti pojava tela i njegovog pozicioniranja u virtuelnom okruženju, pre svega uzimajući u obzir kategorije vremena i prostora izvođenja i simboličke zamene predmeta, ali i igranja uloga (koje, granično, odgovara umetničkom izvođenju). Gofmanovo (Goffman 1959) sociološko zapažanje da su (društvene) uloge „izvođenje sopstva u svakodnevnom životu“ povezuje razmatranja uloge u kontekstu igara i zabave (igranje uloga – role-playing, kao vrsta stonih i video-igara), zatim dramskih umetnosti i svakodnevnog života, takođe povezujući konstruisane identitete u novomedijskom okruženju. Kako su telo i telesnost među ključnim pojmovima izvođenja, ovde je značajno da se telo u digitalnom okruženju manifestuje preko kompjuterski generisanog predstavnika, tela – avatara, koji određuje i izvođačke kapacitete i odlike tela. Druga sfera ispitivanja podrazumeva izvođačke prakse, od samog igranja predefinisane sadržaja, slobodnih formi okupljanja i delovanja u svetu igre do realizovanja mašinima. Na kraju, analiza daje osvrt na forme izvođenja u kojima sadržaji igara, (do sada pojmljeni kao oblik koji vrši apropijaciju elemenata drugih medija i kulturnih i umetničkih formi, prenoseći ih u digitalno okruženje) prelaze – „vraćaju sadržaj“ u fizički svet u vidu društvenih, zabavnih i kreativnih formi – okupljanja, takmičenja, izložb itd.

U šestom poglavlju, *Identiteti u tekstu MMORPG video-igara* identiteti igrača koji se formiraju i svetu igre, kao i identiteti nastali u drugim sferama kulture i medijima, koje igrači unose u igre, tretiraju se u kontekstu prethodno sprovedene analize, odnosno kao „posledica“ kulturnih, medijskih, narativnih posebnosti ovog okruženja. U ovom kontekstu, oslanjajući se na pitanja autorstva i (narativne) perspektive, kao i izvedbenog identiteta, prvo se analizira nivo identifikacije odnosno odnos igrača prema svom predstavniku u svetu igre – avataru. U kategorijama pojedinačnog i kolektivnog (zajednice igrača) identiteta, razmatraju se posebnosti predefinisanih mogućnosti u svetu igre, kao i značenja koje igrači slobodno unose u tekst u vidu roda, rase, nacionalnosti, profesija iskazanih funkcijama, izgledom (vizuelni identitet) i jezičkim činionicima (imenovanje likova i način komunikacije). Zatim se dosadašnja razmatranja u polju identiteta teksta kontekstualizuju sa podelom tipova igrača (Bartl) prema motivaciji i interesovanjima u odnosu na sadržaj sveta igre.

2. NOVOMEDIJSKI IDENTITET TEKSTA

MMORPG VIDEO-IGARA

Za određenje novomedijskih identiteta prvo je potrebno definisati šta su novi mediji – u odnosu na koje tehničke, tehnološke i kulturne okolnosti se javlja odrednica „novi“ i šta ona uopšte znači, kako utiče na identitet tako imenovanih medija, te definisati povezane odrednice *digitalno* i *metamedija*. Pored ovog određenja, analizu odlika novih medija koje se uočavaju u tekstu MMORPG video-igara biće predstavljena u trodelnoj strukturi koja obuhvata tehničko-tehnološke aspekte ustrojstva i funkcionisanja novih medija – plan hardvera i softvera, zatim principe novih medija na planu strukture i sadržaja i konačno kulturne implikacije korišćenja novih medija.

2.1. Uvodna razmatranja o novim medijima, sferi digitalnog i digitalnoj kulturi

Pitanje šta su novi mediji i šta ih čini novim razmatrali su, između ostalih, Dženet Mari (Janet Murray) u tekstu „Inventing the Medium“ („Pronalaženje novog medija“¹⁷), uvodniku izdanja *New media reader* (2003) (*Zbirka tekstova o novim medijima*) i Lev Manovič u sveobuhvatnoj i uticajnoj teoretizaciji novih medija, knjizi *Jezik novih medija* (2001/2015)¹⁸. Mari primećuje da pojam novi mediji podrazumeva množinu jer kompjuterski, odnosno digitalni medij vodi poreklo od mnogih različitih „prethodnika i pojavljuje se u brojnim raznovrsnim formama“ (Murray 2003: 3). Takođe, autorka zapaža da korišćenje termina u kontekstu produkata nastalih u digitalnom okruženju prikriva činjenicu da razliku u odnosu na prethodne forme određuje to što su stvorene uz pomoć računara, a ne to što su nove (Murray 2011: 8). Na istom tragu je i Manovič kada zaključuje da se pod novim medijima podrazumevaju svi proizvodi za čiju se

¹⁷ Sve naslove kod nas neprevedenih izvora i građe za potrebe ovog rada prevela B.M.

¹⁸ Knjiga je prvi put objavljena 2001, dok je izdanje na srpskom, koje je korišćeno u ovom radu, objavljeno 2015. godine.

distribuciju, prikazivanje, ali i proizvodnju i pohranjivanje koristi računar: veb-lokacije, multimediji, video-igre, DVD, virtuelne stvarnosti, ali i filmovi i TV programi za čiju proizvodnju se koriste 3D animacije, montažni postupci sprovedeni korišćenjem softvera i digitalno komponovanje i obrada fotografija, kompjuterska obrada teksta itd., odnosno sve vrste obrade i intervencija koje se zasnivaju na korišćenju softvera. Ovakva odrednica izjednačava nove medije sa korišćenjem kompjutera, digitalnih tehnologija, odnosno, kako i sam autor naglašava „pomak celokupne kulture ka računarski posredovanim oblicima proizvodnje, distribucije i komunikacije.“ (Manović 2015: 61).

Ovim tehničko-tehnološkim određenjima identiteta novih medija treba dodati u sadašnjem trenutku nezaobilaznu karakteristku – korišćenje interneta, odnosno umreženost uređaja. Imajući u vidu stalnu potrebu za ažuriranjem, dopunjavanjem i razmenom sadržaja, mrežna povezanost je postala podrazumevani uslov komunikacije među korisnicima, ostvarivanja prostornosti, interaktivnosti i pristupa sveopštoj bazi znanja i informacija. Takođe, pored relativnosti odrednice *novi*, određenje umreženog okruženja treba proširiti i na fizičke posrednike, uređaje kojima se pristupa virtuelnim svetovima – elektronske uređanje osim personalnih računara kao što su laptop i tablet računari, pametni telefoni i konzole jer su posebno u poslednjih nekoliko godina svi ovi uređaji postali ravnopravni nosioci novomedijskog sadržaja, posebno imajući u vidu video-igre, odnosno uređaje za stvaranje, menjanje, reprodukciju, prikazivanje i deljenje u ovom slučaju svetova igara i sadržaja koji se odnose na njih.

U vezi sa terminom novi mediji, često se, i kao zamenljiv pojam, javlja odrednica „digitalno“ i u vezi sa njom praksa digitalizacije i fenomen digitalne kulture, kao postupanje sa sadržajem i kulturna praksa proizašla iz njih. Kao što Čarli Gir primećuje, izraz digitalno ne podrazumeva više samo korišćenje računarske tehnologije niti pohranjivanje i manipulaciju podataka u binarnom obliku, dakle označava više od „diskretnih podataka ili mašina koje ih koriste“ – digitalno postaje metonimija „za čitavu mrežu virtuelnih privida, trenutnih komunikacija, sveprisutnih medija i globalnih mogućnosti uključenja“ (Gir 2008: 16), pre svega misleći na primene i medijske oblike koje omogućuje digitalna tehnologija, uspostavljajući vezu i prelaz tehničko-tehnološkog plana novih medija ka planu sadržaja. Parafrazirajući zapažanje Marka

Hansena (Mark Hansen, *New Philosophy for New Media/Nova filozofija za nove medije*¹⁹ 2004) – razvojem novih medija došlo je do digitalizacije „stvarnosti“, te se samim tim javio novi odnos prema njoj, uključujući i njeno „ispisivanje“ pomoću promenljivih interfejsa ili upisivanje u njih (Hansen 2004: 21).²⁰

Rezultat novomedijskih praksi odnosno korišćenje sadržaja-teksta i međukorisničke komunikacije u digitalnom okruženju ogleda se u nastanku fenomena digitalne kulture, za koji pak Gir tvrdi da se njeni izvori ne ograničavaju na tehnologiju, odnosno razvoj kompjutera, već i „tehnonaučni diskurs o informacijama i sistemima, avangardne umetničke prakse, kontrakturni utopizam, kritičk[u] teorij[u] i filozofij[u], pa čak i supkulturne pojave kao što je pank“ (Gir 2008: 19).²¹ Takođe u prilog povezanosti društveno-kulturnih ishodišta novomedijskih praksi i njenog odnosa prema samom tehnološkom aspektu, Gir se poziva na Delezovu tvrdnju da je mašina pre društvena nego tehnička – „društvena mašina [...] bira i određuje koji će se tehnički sastojci koristiti“ (Delez prema Gir 2008: 18). U domenu predmeta ovog rada, mogu se nadovezati pojave da korisnici, odnosno igrači vrše selekciju, a nekada i sami stvaraju programe, platforme i usluge koje dopunjuju ili olakšavaju igranje i komunikaciju (npr. deljenje informacija o svetu igre ili spontano stvaranje berze za kupoprodaju predmeta u svetu igre na forumima i društvenim mrežama, iznalaženje najefikasnijih programa za komunikaciju glasom tokom igranja ili implementacija dodatnih programa koji pomažu u igranju, npr. otkrivanja delova sveta igre (program *Texmod*), provera opreme avatara pre pristupanja određenim fazama igre (npr. program *IdiotCheck*)).

Na planu organizacije, raspolaganja i upravljanja sadržajem, Mari kao posebnosti novih medija navodi proceduralna, participatorna, enciklopedijska i prostorna svojstva (Murray 2003: 6): mogućnost procesuiranja, odnosno beleženja podataka i izvršavanja procedura, u interakciji računara i čoveka-korisnika – čini participatorni sistem unosa i upravljanja. Ovi faktori utiču na druge dve karakteristike: enciklopedičnost, odnosno mogućnost pohranjivanja velikog broja

¹⁹ Prevod B.M.

²⁰ Interfejs kao način komunikacije mašine i čoveka-korisnika i posebno njegove osobenosti u kontekstu MMORPG teksta, kao i kulturne i umetničke implikacije prakse digitalizacije na tekst MMORPG video-igara biće detaljnije analiziran u daljem tekstu u ovom poglavlju.

²¹ Iako u ovom radu ovi izvori i činioci neće biti pojedinačno ispitivani, gotovo svi čine integralni deo kulturnih aspekata uočenih identiteta MMORPG teksta.

podataka, praktično celokupnog ljudskog znanja i iskustva u digitalnom obliku u opštedostupnoj formi, ali pre svega na stvaranje predstave prostornosti digitalnog okruženja, odnosno koncipiranje medija koji je definisan upotrebom računara kao novog prostora u kome je raspoređen sadržaj. Oblast u koju se može ući i u po kojoj se može kretati opisuje ne samo način organizovanja datoteka i načina kretanja pomoću strelica na tastaturi, već i simbolički nivo imenovanja – veb *lokacija* i *sajberprostor*, ali se otelotvorenje dimenzionalnosti najbolje uočava u polju video-igara. Od svojih početaka, u tekstualnim avanturama (*Adventure*²², *Zork*²³), okosnicu igre je predstavljalo kretanje po imaginarnom prostoru. Mari zapaža da nije slučajno to što su radnje prvih igara ove vrste locirane u tamnice (dungeons) i pećine (caves). Avanture istraživanja prostora (i, dodajem, u kasnijim unapređenim verzijama, traženja blaga i savladavanja neprijatelja) glavna su karakteristika korišćenja digitalnog okruženja – (s)nalaženje u prostoru i delovanje u njemu (interakcija) umesto pasivnog posmatranja spolja sa distance. Ovakvo shvaćen prostorni koncept digitalnog okruženja u ovom radu se primenjuje na MMORPG igre, koje se pre svega pojme kao prostor (koji, ispunjen sadržajem, čini svet – kontinent, planeta, planetarnih sistema, galaksija...) koji se istražuje. Druga odlika je oživljavanje programskog odgovora na način da deluje kao živi inteligentni sagovornik, što se u ovom radu podrazumeva pod terminom veštačka inteligencija (AI). Ovakvo teorijsko izlaganje autorka nadovezuje na Makluanovo (Herbert Marshall McLuhan 1964) shvatanje medija kao produžetka čoveka, ali i metafore iz oblasti humanizma, koje su postale opšta mesta definisanja principa novih medija: Borgesov vrt sa stazama koje se računaju i teoriju rizoma²⁴ Deleza i Gatarija.

U istom pravcu kreće se Manovičevo (Manovič 2015: 58) zapažanje u polju organizacije novomedijskog sadržaja prema kome su dva ključna načina raspoređivanja računarskih podataka „hijerarhijski sistem datoteka (grafički korisnički interfejs...) i „ravna“ nehijerarhijska mreža

²² *Colossal Cave Adventure* (ADVENT, skraćeno *Colossal Cave* ili *Adventure*) (1976) tekstualna avantura, autori Will Crowther i od 1977. Don Woods. Igra je prvo delo interaktivne proze (interactive fiction) i preteča avanturističkih video-igara i RPG video-igara, a time i MMORPG igara. Na ovoj igri Aspen Orset je zasnovao teoriju ergodičke literature, o kojoj će biti više reči u poglavlju IV.

²³ *Zork* (1977) predstavlja grafički i komandno unapređenu verziju igre *Adventure*, čiji su autori u to vreme bili članovi grupe na MIT-u (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling). Za razliku od *Adventure*, igra *Zork* je između ostalog „razumela“ odnosno „prihvatala“ složenije komande od dvočlanih spojeva reči (imenica-glagol).

²⁴ Iako je pojam uveden pre pojave interneta u obliku koji danas poznajemo, rizom odnosno rizomska struktura su praktično sinonimno određenje svetske mreže. Termin iz oblasti botanike, koji označava podzemnu, decentralizovanu, velikim brojem veza međusobno povezanu strukturu koja stvara mrežu jedinica jednake važnosti i međusobno uporedive veličine, postao je metafora strukture i načina funkcionisanja interneta i koncipiranja digitalnih elemenata.

hiperveza (www) – predstavljaju svet na dva suštinski različita i suprotstavljena načina“ (Manovič 2015: 58). Praktično se nadovezujući na relacije koje uočava Mari, Manovič zaključuje: „Hijerarhijski sistem podrazumeva logičan i hijerarhijski red, gde svaka stvar ima svoje posebno i tačno određeno mesto, dok www model (model hiperteksta) pretpostavlja da svaka stvar ima istu važnost i da sve može biti i jeste povezano sa svim ostalim“ (isto.). Ovi modeli su važni za predmet ovog rada jer predstavljaju bazične principe koji su primenjeni i u organizaciji interfejsa, ali i samog sadržaja u MMORPG tekstu: dok je prostor – svet igre predstavljen mapom – razgranatom rizomskom strukturom koja predstavlja prostor u kome se, manje ili više direktno, putuje iz jedne u drugu tačku, čvorište predefinisano sadržaja i (inter)aktivnosti i upoznaje sadržaj i struktura fikcionalnog sveta, informacije koje igrač dobija o svetu igre, neophodne za igranje, strukturisane su hijerarhijski, u *menije* koji strukturisano predstavljaju svojevrstne metatekstualne podatke – uvid u prostor za skladištenje i inventar predmeta koje lik poseduje, popis i uputstva za obavljanje predstojećih zadataka i misija u svetu igre, stanje opreme itd.

Ovom pregledu treba dodati ontološko određenje novih medija, koje spaja plan funkcionisanja i sadržaja novih medija – Manovičevo prvo određenje ovog fenomena kao metamedija 1999. godine u tekstu „Avangarda kao softver“ (prevod na srpski objavljen 2001), koje će služiti i kao polazna tačka detaljnog ispitivanja plana sadržaja novih medija primenjenog na MMORPG tekst: „Nova avangarda više se ne bavi posmatranjem i reprezentovanjem sveta na nov način, već novim načinima pristupanja i korišćenja prethodno akumuliranih medija. U tom pogledu, novi mediji su postmediji ili metamediji, pošto koriste stare medije kao svoj osnovni materijal.“ (Manovič 2001: 74). Kao što će biti pokazano u potpoglavljima 3.1. i 3.2. o istorijskom razvoju i žanrovskim specifičnostima video-igara uopšte, ove igre inkorporiraju mnoge odlike mehanike igre i *gameplay*-a ranije nastalih igara, odnosno inkorporiraju jednostavnija i hronološki prethodno nastala softverska rešenja, pravila, ciljeve i sredstva igre i njihov narativni i izvođački sadržaj u okviru kompleksnog novomedijjskog proizvoda.

Od konstatacije post i meta stanja, kao i potonjeg određenja novih medija prošlo je više od 15 godina. Od tada su se dogodile brojne tehničke i kulturne promene i inovacije u vezi sa (novim) medijima, koje su višestruko izmenile način na koji se koriste i shvataju novi mediji (neke od njih, važne za predmet ovog rada su YouTube (2005), Twitch (2011), TeamSpeak (2001),

Discord (2015), Wikipedia (2001), Facebook (2004)). Iako 2001. novi mediji nisu bili sasvim novi, ni 15 godina kasnije nisu prestali da budu „novi“. Sa druge strane, usled brzog napredovanja i smene tehničkih i tehnoloških sredstava koje održavaju i podržavaju novomedijske tvorevine, javlja se problem čuvanja, odnosno dugovečnosti umetničkih dela (pa i video-igara) i svih softverskih sadržaja u digitalnom obliku (i, kako Oliver Grau ističe, „virtuelne umetnosti“) – ovi sadržaji zavise od nosača podataka, zbog neprekidnog menjanja hardvera i softvera, npr. operativnih sistema, neke radove od pre 10 godina nije više moguće prikazati. Zato su, kako Oliver Grau ističe, virtuelna dela najugroženiji oblik umetnosti, što prati i nedostatak kustosa, konzervatora i sistematizovanja (Grau 2008: 20), posebno u slučaju video-igara.

Istovremeno, predviđanja tokova i pravaca razvoja tehnologije i kulturnih praksi su nezahvalna, posebno u oblasti u kojoj je razvoj gotovo nemoguće ispratiti, a njegovu primenu diktiraju ekonomske i tržišne odrednice koje nisu predmet ovog rada (i čije je trendove i logiku nezahvalno razmatrati). Ipak, treba pomenuti tehnologiju virtuelne realnosti (VR), koja se trenutno ne primenjuje na MMORPG video-igre, ali je osvrt na nju važan ne samo zbog mogućih implikacija koje će biti aktuelne kada/ako ovaj spoj zaživi, već i zbog pozicioniranja trenutnog tehnološkog stanja između drugih medija i umetnosti (npr. filma) i VR tehnoloških mogućnosti²⁵. Za teoretizaciju u oblasti interakcije sa tekstem postavljenim u digitalno okruženje, trenutno razmatranje mogućnosti virtuelne realnosti može da posluži kao pokazatelj moguće krajnje tačke razvoja koji je u toku, odnosno cilj tekuće evolucije hardvera i softvera u kome se teži da, kako Hansen ističe, „ljudski senzorni aparat bude potpuno tehnički produžen i stavljen u direktnu vezu sa 'prostorom' ili 'vremenom' koji su sastavljeni isključivo od podataka.“ (Hansen 2004: 161), što se u trenutnom stanju pre svega manifestuje na polju narativnog i izvođačkog polja, kao misaonog i stvaralačkog pre nego senzorno-fizčkog polja.

²⁵ U prvoj epizodi treće sezone serije *Black Mirror – Nosedive* (zasnovanoj na priči jednog od autora serije, Čarlija Brukera/Charlie Brooker), brat glavne junakinje, Rajan (James Norton) sa prijateljima igra multiplejer igru (moguće MMORPG) koristeći VR opremu. Šesta epizoda iste sezone (*Playtest*) posvećena je razvoju tehnologije koja zamenjuje VR naočare – simulirajući virtuelni svet direktnim uplivom u mozak igrača, razmatrajući brojne društvene, mentalne i fizičke implikacije tehnoloških rešenja, ali i njenih društvenih primena.

2.2. Tekst MMORPG video-igara u kontekstu principa novih medija

Na planu postupanja sa sadržajem novomedijsko okruženje koristi principe koje je Manovič (2015) svrstao u kategorije: numeričke predstave, modularnosti, automatizacije, promenljivosti i kulturnog transkodiranja. Ovi principi mogu se direktno primeniti na MMORPG tekstove, odnosno proverom primenljivosti Manovičevih zapažanja (2015: 68–90) na studiju slučaja ispitaće se status novomedijskog identiteta MMORPG teksta u odnosu na najvažnije parametre ili odrednice.

Novi mediji nastaju kao digitalni kod ili su digitalizovani iz kontinualnog oblika „starih“ medija, dok digitalni oblici prate i elemente kontinualnog²⁶ i diskretnog²⁷ kodiranja zasnovanog na numeričkim vrednostima. Posedovanje diskretnih vrednosti kod medija Manovič (isto. 69–71) povezuje sa pojavom npr. televizije i filma u isto vreme sa razvojem industrije: mediji prate logiku fabrike – podelu rada i serijsku proizvodnju (pokretna traka), koja podrazumeva standardizaciju u prostoru i vremenu (dodajem i sadržaju) u proizvodnji identičnih kopija. Novim medijima, međutim, autor pripisuje logiku „individualnog prilagođavanja umesto logike masovne standardizacije“ (isto. 71), u skladu sa postindustrijskim društvom u kome su nastali.

Iako se ovde radi pre svega o tehničkoj organizaciji i načinu na koji novi mediji funkcionišu kao nosilac sadržaja, principi „serijske proizvodnje“ pojedinačnih delova koji se zatim sklapaju u celinu i kombinuju (manje ili više slobodno) u veće celine (posmatrano na različitim nivoima: proizvode, narative, „svetove“) ovaj princip se može primeniti kako na proizvodnju tako i na sam plan sadržaja elemenata video-igara generalno, a posebno MMORPG – na planu pojedinačnih „geografskih“ celina, delova priče i zadataka koji se pred igrača postavljaju, kao i u principu stvaranja vizuelnog identiteta avatara, sklapanjem od ponuđenih elemenata sledeći logiku „individualnog prilagođavanja“ iz datih, istih ili sličnih elemenata. Tako se iste konfiguracije terena, odnosno grafička rešenja topografije ponavljaju u različitim delovima sveta, odnosno mape, neznatno promenjena i prilagođena kontekstu – okolnom terenu. Grafička rešenja se ponavljaju i u izboru ponuđenih elemenata izgleda (npr. frizure ili odeće/oklopa avatara), gde od

²⁶ Kontinualnost porazumeva nepostojanje osnovne nedeljive jedinice koja sačinjava neku celinu. Primeri su fotografija i skulptura (Manovič 2015: 69).

²⁷ Diskretne vrednosti, kao one koje semiotika uočava u komunikaciji odnosno u jeziku, podrazumevaju mogućnost rastavljanja u ovom slučaju iskaza na niz manjih, užih jedinica, koje se zatim kombinuju i daju celine (isto. 70).

ponuđenih, šablonskih elemenata igrač bira pojedine delove i manje ili više slobodno ih kombinuje sa drugim izabranim elementima tako gradeći personalizovan (ali retko unikatan vizuelni identitet). Ista strategija ponavlja se i u građenju narativa, posebno kvestova, koji imaju tipsku, serijsku strukturu (ili formulu prema Vladimiru Propu/Владимир Яковлевич Пропп, 1928/izdanje na srpskom 2012): spasavanje onih koji su u nevolji (često princeze), oslobađanje sela od napada divljih životinja, nasilnih bandi ili negativnog junaka (obično kompjuterski generisanog lika višeg nivoa i posebnih sposobnosti – *skilova*, tzv. „bosa“/engl. *boss*), sakupljanje određenog broja predmeta itd. ove tipske radnje prilagođene su svetu priče, odnosno narativu, kako bi se uklopile u okolnosti-tekst igre, ali obično prate istu logiku i zahteve u brojnim igrama.

Druga novomedijska odlika – modularnost (koja podrazumeva i fraktalnu strukturu), potiče od tehničkog rešenja – medijski elementi, kada se radi o zvuku, slikama, oblicima predstavljeni su kao diskretni odmerci (pikseli, karakteri, scenariji), koji mogu biti objedinjeni u veće celine, ali i dalje zadržavaju svoje posebne identitete i ostaju nezavisni. Internet je modularna mreža (veb stranice, medijski elementi na njima), diskretna i nehijerarhijska, na čiji sadržaj je primenljiva i metafora fraktala i princip strukturnog programiranja – delovima se može pristupiti, mogu se modifikovati ili zameniti tako da to ne utiče na strukturu. Novomedijske tvorevine ili tekstovi (ako se u Manovičevo promišljenje uključi termin u značenju koje se koristi u ovom radu), sastoje se „od nezavisnih delova, pri čemu se svaki od njih sastoji od manjih nezavisnih delova, sve do nivoa najmanjih 'atoma' – piksela, 3D tačkica ili slova“ (isto. 72).

Ovaj princip se u slučaju MMORPG tekstova nadovezuje na postupanje sa diskretnim i kontinualnim elementima – igrač može premeštati avatar po mapi (kada je jednom „otkrije“, odnosno kada jednom prođe predefinisanim putem – isprati predviđeni narativ, kroz prostor virtuelnog sveta, može se slobodno i bilo kojim redom kretati – putovati po njoj, prevoznim sredstvima, uključujući teleport), skokovito obavljajući zadatke ili se koncentrišući na određenu oblast i određene aktivnosti, a da to ne utiče na njegove druge aktivnosti ili doživljaj sveta. Na planu sadržaja, kao što je već istaknuto u razmatranju primene numeričkih, odnosno diskretnih vrednosti na princip zapleta iz domena epske fantastike (postavljenih u ograničenom broju formula), one se nužno moraju kombinovati na različite načine, kako bi se dobila bar donekle raznovrsna struktura narativa. Iako se u primeni na formiranje narativa naizgled radi o istim

principima u domenu numeričkih vrednosti i modularnosti, zapravo se oni odnose kao supstanca-sadržaj (diskretne vrednosti, npr. sam mini-zaplet kvesta) i struktura-forma (modularno vezivanje, ulančavanje elemenata u tekst odnosno narativ). U igrama koje nemaju strogu (ili gotovo nikakvu) narativnu strukturu, odnosno u kojima kretanje nije ograničeno narativnim linijama, poput *EVE Online*, igrač može da se kreće po sopstvenom izboru odnosno bilo kojim redom da posećuje delove galaksija, nebeska tela i svemirske stanice, ograničen samo svojom opremom i sposobnostima (ovde ne uzimam u obzir ometanja i prepreke koje postavljaju drugi igrači, kao što su granice, ugovori ili pljačkaške i piratske bande – dakle sadržaj koji su dodali sami igrači, već isključivo predefinisana programska rešenja).

U procesu stvaranja, manipulacije i pristupa novomedijskim tvorevinama, u ovom slučaju tekstovima, primenjuje se automatizacija koja, zahvaljujući numeričkom kodiranju i modularnoj strukturi, isključuje ljudsku nameru. Manovič razlikuje nizak nivo automatizacije (gotove prilagodljive šablone za animaciju koji se oslanjaju na baze podataka, šablone i scenarija, kao što je primena filtera: pozadine planina, jata ptica, talasi na moru) i visok nivo automatizacije, pri kome se primenjuju programi koji razumeju semantiku generisanih sadržaja (veštačka inteligencija – VI). Početkom sedamdesetih godina 20. veka računari su korišćeni za stvaranje literarnih dela, a zatim se javljaju i kao botovi u četovima ili u virtuelnim okruženjima zasnovanim na tekstu (MUD), gde su programi „prilagođavali“ odnosno iz baze podataka birali odgovarajući odgovor u odnosu na reakcije i postupke igrača – Manovič povlači paralelu sa virtuelnim pozorištem Njujorškog univerziteta, u kome virtuelni glumci podešavaju ponašanje u skladu sa delovanjem korisnika (isto. 73–75).

Ključni pojam određenja automatizacije u kontekstu video-igara, pa i MMORPG-a jeste mehanizam veštačke inteligencije (VI), koji se u video-igramama koristi od devedesetih godina 20. veka i obavlja ograničene, predefinisane radnje koje se mogu tražiti od sistema, odnosno bira najpogodniji odgovor iz svoje baze na impute igrača (zahvaljujući pravilima, odnosno kodovima). Manovič uočava da su ovakvi VI mehanizmi funkcionalni u igrama upravo zbog toga što su igre zasnovane na pravilima – tačno je određen cilj igre i šta se od igrača očekuje da uradi, pa su istovremeno i mogućnosti šta igrač može da uradi – u smislu komandi za pokrete tela, ograničene i predefinisane (isto.)

Primenjeno na konkretne primere, veštačka inteligencija predefiniše način i vrstu kretanja – da li avatar, ali i njegov kompjuterski generisani protivnik mogu da skaču, plivaju, koriste prevozna sredstva itd. kao i to kojim delom mape može da se kreće. Tako u igrama poput *Guild Wars*-a nije moguće skrenuti sa ucrtanog puta ili staze – ograničene su putanje kretanja, avatari ne mogu da skaču, sagnu se, plivaju ili jašu konje. Istovremeno, kompjuterski generisani likovi – NPC-ovi (engl. *non-player characters*, kompjuterski generisani likovi) mogu da ponude samo određene odgovore i reaguju samo na predefinisane izbore koji su dati igraču.²⁸

Kako VI programska tehnologija može efikasno da odgovara na nekoliko stvari koje korisnik može da traži od nje, ali ne može da postupa van strogih programskih granica i ograničenja, delovanje u video-igrama je ograničeno na predefinisane postupke i radnje. Međutim, upravo se u ovom aspektu MMORPG igre razlikuju od drugih igara i približavaju društvenim medijima kao platforma za komunikaciju među živim subjektima koliko i interakciju sa veštačkom inteligencijom. Zahvaljujući prisustvu drugih igrača, ipak donekle ograničenih „fizičkim“ zakonima sveta igre (kao što su i u materijalnom svetu ograničeni prirodnim zakonima), korisnici mogu da stupe u komunikaciju i potencijalno beskonačan niz međudnosa i smislenih radnji sa drugim igračima. Ova mogućnost i otvorenost za varijacije je upravo ono što predstavlja moguću oblast primene ovih igara van predefinisano domena rešavanja zadataka ili jednoznačnog prolaženja kroz predefinisani narativ, kao poligona ili igrališta, scene i laboratorije za kreativno i društveno-kulturno i komunikacijsko delovanje.

Na taj način javlja se i hiperprodukcija sadržaja (video-zapisa, slika iz igre, tekstova) i potreba za informacijama o svetu igre ili beleški o događajima ili karakteristikama sveta, koja se širi na druge novomedijske platforme (što je u skladu sa Manovičim identifikovanjem hiperprodukcije posledica automatizacije). Tako se u vezi sa MMORPG igrama javljaju sekundarni tekstovi, koje označavam kao paratekstove – baze podataka (teksta, slika), multimedijalnih zapisa (YouTube ili specijalizovana Twitch platforma), veb-sajtova i galerija tekstova u vezi sa svetom igre ili, Manovičevim terminima, automatizovane tehnologije za pohranjivanje, organizovanje i efikasniji pristup sadržajima koji su produkt drugih automatizovanih sadržaja.

²⁸ O vezama programskih rešenja, odnosno predefinisanih izbora i ograničenja i narativa biće više reči u poglavlju 4. *Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara.*

Na planu sadržaja i predstavljanja podataka Manovič ističe karakteristiku promenljivosti (nasuprot konstantama) proisteklu iz principa numeričke predstave i modularnosti informacija. Novomedijski proizvod nije zauvek utvrđen i nepromenljiv, već može postojati u različitim, moguće beskrajnim verzijama. Nove medije autor zato vidi kao *promenljive, mutirajuće i tečne*, što direktno odgovara u Uvodu ovog rada predstavljenim odlikama postmodernih identiteta teksta. Umesto identičnih kopija, javljaju se različite verzije, sklopljene od elemenata u različitim sekvencama. Verzija prilagođena zahtevima korisnika se isporučuje trenutno, što daje novo značenje kulturne industrije (Adorno) sklapanja i isporuka po narudžbini (prema Manovič isto.).

Primenjeno na polje istraživanja MMORPG tekstova, u različitim igrama iz domena epske fantastike (koje ne moraju obavezno imati MMO opciju), u skladu sa Propovim modelom, nalazimo tipske likove (plemiće-heroje, oklevetane junake, princeze u nevolji, brižne roditelje, zaljubljene mlade, proračunate i podle likove željne vlasti) i zadatke (pomoć junaku u ispunjavanju podviga, pomoć nejakima, pronalaženje magičnog predmeta, sakupljanje sakrivenih ili rasutih artefakata itd.), ali date u bezbrojnim varijacijama, a u okvir jedne igre postavljeni kvestovi i misije iako istog sadržaja i cilja mogu svaki put prolaziti na drugi način (osim ako se to izuzetno naglašava, može se manje-više kretati drugim putem, nekada se pojedine radnje mogu obavljati drugim redom, ili se može igrati zajedno sa drugim igračima ili kompjuterski generisanim saveznicima, stvarajući različite narative i različita igračka iskustva).

Principi promenljivosti, koje identifikuje Manovič (isto. 79–81) – baze podataka, stvaranje različitih interfejsa sa istim podacima, korišćenje podataka o korisniku na osnovu kojih se prilagođava sastav medija i stvaraju novi elementi, interaktivnost sa grananjem, hipermediji – multimedijalni elementi povezani hipervezama, periodično ažuriranje i prilagodljivost veličine – mogu se identifikovati u sastavu i načinu funkcionisanja MMORPG-a, ali će ovde biti analizirana primena samo najizraženijih.

Prvi princip koji treba pomenuti je interaktivnost sa grananjem, odnosno stalna mogućnost odabira putanje kretanja kroz svet igre²⁹. Ovaj princip posebno je vidljiv na planu narativa, gde su predefinisani ponuđeni izbori u odlukama pri daljem „kretanju“ kroz narativ, granama narativa prilagođenim određenim izborima profesije ili rase (npr. u igri *Guild Wars 2* i *World of*

²⁹ Analogno hipertekstu, o čemu više u potpoglavlju 4.5. – o hipertekstu i ergodičkoj literaturi.

Warcraft, zavisno od izbora rase pri kreiranju lika, igrači kreću iz različitih delova sveta – postojbine određenih grupa kojima su odabrali da pripadaju, a u *Guild Wars*-u 2 „put“ kroz glavnu narativnu liniju meandira u zavisnosti od izbora profesije i klanova) ili izborom redosleda obavljanja zadataka, borbe sa određenim grupama neprijatelja.

Uključivanje hiperveza javlja se i unutar sveta igre: igrači međusobno mogu da šalju linkove u čet kanalima kao uputstva za dalje igranje npr. adrese određenih članaka enciklopedije na mreži (Wikipedia), linkove ka YouTube video-zapisima koji pokazuju način rešavanja, igranja nekog dela igre ili način dobavljanja nekog predmeta/oružja/dela opreme...

Periodično ažuriranje – unošenje novih sadržaja (novih prostora, zadataka, predmeta) ili dopunjavanje i menjanje pravila igre, popravljavanje grešaka i slabih tačaka u programu koje sprovodi razvojni tim igre... (ovu karakteristiku na poseban način koristi igra *Guild Wars 2* kroz praksu nazvanu *Living World* – grupu promena u igri, od kojih je većina privremena, ali neke ostavljaju i trajan uticaj na svet igre. Događaji, aktivnosti i kompjuterski generisani likovi pojavljuju se privremeno u svetu igre kako bi okruženje bilo promenljivo i privuklo igrače da ne odsustvuju iz igre – da ne bi propustili delove igre (prostorno – delove mape ili događaje, kvestove i misije) koji su privremeni i ne ponavljaju se (detaljnije o ovakvim strategijama u 4. poglavlju).

Mogućnost proizvodnje novomedijskih materijala u različitim veličinama i sa različitim bogatstvom detalja između ostalog se ogleda u nivou apstrakcije mape: na ekranu – korisničkom interfejsu u najvećem broju igara nalazi se mala mapa, koja pokazuje položaj igrača u prostoru, ali često i prijateljske i neprijateljske likove (avatare drugih igrača i kompjuterski generisane likove – pomagače i neprijatelje), koji su prikazani samo kao tačkice različite boje (npr. rezolucije, manje ili više detaljne mape).

Postojanje različitih verzija iste stvari koje se međusobno razlikuju – scenarija, sadržaja i korisničkog iskustva (igrač bira da li će se opredeliti za složenije ili jednostavnije verzije istih zadataka ili borbi sa manje ili više zahtevnim kompjuterski generisanim protivnicima (tzv. normalni ili teški način (normal/hard mode) u igri *Guild Wars*).

Posebni princip promenljivosti potiče od interaktivnosti, gde Manovič razlikuje otvorenu i zatvorenu interaktivnost (isto. 82–84), koje prepoznajem u tekstovima MMORPG igara. Delovanjem otvorene interaktivnosti, sadržaj se menja ili nastaje u trenutku kao odgovor na korisnikovu interakciju sa programom i ona potencijalno stvara nova značenja – kao primere u MMORPG tekstovima navodim za ostvarivanje glavnih ciljeva igre i „prolazak“ kroz narativ neobavezne radnje, kao što su ples, kombinovanje datih elemenata na nove načine – elementa oklopa/odeće, oružja, pravljenja kolekcija raznih predmeta ili obavljanje zadataka nespecifičnim redom u koji se uključuju samoinicijativne radnje (npr. pomoć drugim igračima, kretanje u određenom maniru – npr. samo skokovima, što igrači sami propisuju). Zatvorena interaktivnost, tokom koje se koriste fiksni elementi u nepromenljivim razgranatim strukturama, te svako dobija svoju verziju teksta/dela – u MMORPG tekstovima se ispoljavaju u izborima da se prati određena narativna linija (npr. u igri *Star Wars: The Old Republic* izabere da njegov avatar bude/igra ulogu sit ili džedaj, u *World of Warcraft*-u kao pripadnik horde ili alijanse itd.).

Drugim rečima, različite verzije dele isti skup određenih podataka. Na ovom osnovu Manovič povezuje pojave koje u oblasti naratologije poznajemo kao transmedijalne ili krosmedijalne strategije pripovedanja odnosno trans i kros tekstualne prakse – gde se film/roman/video-igra smatraju osnovnim delom na osnovu kojih zatim nastaju proizvodi drugih medija.³⁰

Kao poseban i poslednji aspekt promenljivosti javlja se fenomen interfejsa čovek-računar (koji će u kontekstu novomedijskog identiteta tekstova igara biti zasebno analiziran), a u kome se promenljivost ogleda u korisnikovoj mogućnosti da menja performanse programa (Manovič upravo navodi primer menjanja karakteristika lika, tj. avatara, u video-igri). Na nivou sadržaja, autor uočava ključnu implikaciju novomedijske promenljivosti: „svaki izbor kojim kulturnoj stvari dajemo jedinstven identitet može uvek da ostane otvoren.“ (isto. 85), što se u MMORPG igrama sveobuhvatno ogleda na planu stalnih upisa, dopunjavanja i menjanja značenja, tako i izborom među predefinisanim ponuđenim opcijama.

Kao suma prethodno iznetih kategorija i osobenosti, javlja se princip čiji naziv pozajmljuje izraz iz oblasti računarskih tehnologija, transkodiranje – prebacivanje u drugi format, Manovič koristi

³⁰ Ova pojava će biti detaljnije analizirana u potpoglavlju 4.4. – o transtekstualnosti i transmedijalnom pripovedanju.

da bi ukazao na međuodnos, uporedivosti i preslikavanje računarske i kulturne sfere medija. Novi mediji sastoje se od kulturnog (odnosno sloja sadržaja, u koji spadaju „enciklopedije i kratke priče, prič[a] i zaplet, kompozicij[a] i tačk[a] gledanja, mimezis i katarza, komedija i tragedija“ (isto. 87–88), odnosno, razni vidovi onoga što se u ovom radu podrazumeva pod terminom tekst) i računarskog sloja (karakteristike prenosa putem mreže, razvrstavanje i uparivanje, funkcije i promenljive, računarski jezik i struktura podataka, konvencije interfejsa čovek-računar.

Zapažanje o naporednosti, međuuticaju i određenom stepenu preslikavanja računarskog sloja i principa funkcionisanja novih medija na kulturni sloj u novomedijskoj sferi, kao što je već istaknuto u analizi primera numeričkih vrednosti, modularnosti, automatizacije i promenljivosti, predstavlja metodološko polazište za ispitivanje identiteta teksta MMORPG igara kroz perspektivu karakteristika novih medija. Takođe, određenje nove računarske kulture, koji nastaje u međusobnom uticaju računarskog i kulturnog sloja, omogućava nadovezivanje na ispitivanje iz oblasti kulture i umetnosti i njihovih rezultata na formiranje identiteta u novomedijskom okruženju. Na taj način, kao što Manovič primećuje, novi mediji deluju kao prethodnica opšteg procesa rekontekstualizacije, a što će dalje u ovom radu biti korišćeno i u sferama ispitivanja igre kao kulturnih identiteta, zatim narativnih identiteta i onih koji se odnose na izvođenje.

2.2.1. Digitalizacija i interaktivnost

Kao što je već istaknuto, u slučaju MMORPG-a, forme koje su prethodile ovom novomedijskom tekstu: stone RPG igre i strateške igre na tabli, te interaktivna proza ili priče sa više krajeva, u prvom periodu šire upotrebe računara nalaze svoj digitalni oblik u vidu MUD (multi-user dungeons) igara, tekstualnih avantura, a razvojem grafičkih i procesorskih tehnologija prelaze na bogatije grafičke oblike, a zatim, zahvaljujući i bržim internet vezama i povećanju pristupačnosti internetu i *online* – višekorisničke oblike, jasno zamenjujući svaki od elemenata fizičkog prisustva odgovarajućim digitalnim oblikom. Na planu sadržaja, odnosno žanra, uočava se u velikom broju slučajeva oslanjanje na početke RPG igara (*Dungeons & Dragons*) u temama i konvencijama epske fantastike, odnosno grafički unapređenih koncepta otvorenog sveta svemira

igara poput *Elite* (1984) u grafički i međuigrački unapređene tekstove poput *EVE Online*, lišene narativnih linija i prepuštene igračkim improvizacijama. Razmatranje glavnih odlika novih medija obuhvata oblasti digitalnog, te digitalizacije i interaktivnosti (koje Manović naziva „mitovima“). Polazeći od tvrdnje da su sadržaji novih medija u stvari digitalizovani sadržaji drugih, analognih medija (kao što su slike, zvuci i tekstovi, a u skladu sa prethodno iznetim principom transkodiranja, mogu se tome dodati i sadržaji tekstova), u brojčane podatke – binarni kod, kako bi postali dostupni i „razumljivi“ računaru, ali i bili transformisani u niz podataka. U ovom obliku, računar može da obrađuje i sintetizuje medijske sadržaje (isto. 94), kojima dodajem i digitalne umetničke tvorevine i da manipuliše njima.

Prethodno tek pomenut je „mit“ interaktivnosti – Manović ističe da je interfejs čovek-računar podrazumevajuće interaktivan, kao u ostalom i sva umetnička dela, bilo posredstvom procesa recepcije i interpretacije, bilo u vidu direktnog učešća publike, kao u slučaju hepeninga, izvođenja i instalacija (isto. 97–98). Zato autor pravi razliku između bukvalne, fizičke interaktivnosti međudejstva korisnika i medijskog objekta (i, dodajem, uređaja – pritisak dugmeta, izbor linka, upisivanje teksta) i psihološkog međudejstva: „popunjavanja, hipotetičkog oblikovanja, prizivanja i poistovećivanja, koji se očekuju od nas da bismo razumeli bilo koji tekst“ (isto. 99), autor ističe da se ovi procesi pogrešno izjednačavaju sa strukturom interaktivnih veza i predstavljaju simptom „eksteriorizacije duhovnog života“ (isto. 99), što na ovom mestu povezujem sa Bodrijarovim (Baudrillard 1981/prevod na srpski 1991) simulakrumima u polju ontologije medija, originala i kopije, te pojma simulacije.³¹

Na planu povezivanja interakcije sa narativnim identitetima teksta, te izvođačkim praksama identiteta, definisanje vrsta interakcije u kategoriji medija je polazna tačka povezivanja identiteta novih medija, kao okruženja u kome se ispoljavaju drugi identiteti. Ovakvo određenje je važno za ovaj rad iz dva razloga: uzimanje u obzir svih aspekata pojma interaktivnosti kao i naglašavanje na koju vrstu interaktivnosti se misli u određenim kontekstima.³²

³¹ Simulacija će dalje biti razmatrana u polju naracije i izvođenja.

³² Manović zapaža (isto. 102–103) da interaktivni mediji opredmećuju i daju stvaran oblik duhovnim procesima – hipertekst opredmećuje postupak asocijacija putem klika, mada se radi o praćenju postojećih, predefinisanih asocijacija. Poistovećivanje misaonih i fizičkih procesa kao i poistovećivanje sa telesnom slikom nekog drugog ili, dodala bih, avатарom i da „primi mentalnu putanju projektanta novih medija“ (isto. 103) – odnosno sledi Altiresorvu misao o zahtevu za prihvatanje ustrojstva tuđeg duha kao našeg.

Iako organizacija i koncept novih medija pojmljeni prema Manovičevom stavu ne podstiču kreativne i kritičke procese, ovde možemo dodati da ih oni ni ne ograničavaju i ne sputavaju. U slučaju virtuelnih svetova igara, sa ograničenjima sa kakvima se srećemo i u materijalnom svetu, igrač može, pre svega kroz interakciju – komunikaciju i saradnju sa drugim igračima da ostvari kreativne forme, koje nisu predviđene programom. Ovo ne mora nužno značiti kršenje pravila, već slobodnu igru korišćenja mogućnosti digitalnog sveta – kao prostora igre, prostora izvođenja, stvaranja mašinima i igranja uloga.

2.2.2. Interfejs

Interfejs predstavlja način komunikacije čoveka i računara, kontrole za upravljanje računarskom mašinom – od hardverskih elemenata, preko koncepata organizacije podataka, kao i način rukovanja podacima. U opštem slučaju video-igara, korisnički interfejs se sastoji od brojnih parametara koji su prikazani na ekranu i na različite načine organizovani (umanjena mapa, „zdravlje“ lika, energija, odnosno kapacitet delovanja, izbor radnji i veština koje igrač može da primeni (*skilovi*/engl. *skills*), grafički prikaz napretka do sledećeg nivoa (obično prava linija), oprema i oružje koji su na raspolaganju za korišćenje, chat kanal (odnosno prostor na ekranu koji zauzima sistem za komunikaciju između igrača). Iako svi ovi elementi upravljačkog interfejsa narušavaju imerzivno iskustvo, oni su neophodan uslov za upravljanje i snalaženje u virtuelnom svetu (do pretpostavljene buduće VR tehnologije, koja bi mogla da znatno reorganizuje i rekonceptualizuje upravljački interfejs). Međutim, ovakav interfejs predstavlja i ustaljenu formu, standard koji igrači očekuju u igrama: čet u donjem levom uglu, skilovi uz donju ivicu ekrana ili centralno postavljeni dole, grafički prikaz količine raspoloživog „zdravlja“ i energije, kao i manje-više slično grafičko rešenje komandi i ikona koje predstavljaju određene funkcije. Na ovo se nadovezuje Manovičevo zapažanje da ekran istovremeno predstavlja i prozor u imaginarni svet i korisnički interfejs – odnosno da se u njemu nadmeću tekovine štampanog teksta i filma (133–134).

Termin kulturni interfejs predstavlja „način na koji računari predstavljaju kulturne podatke i omogućavaju nam da stupimo u kontakt sa njima“ (isto. 112). Jezik kulturnog interfejsa je sačinjen od elemenata drugih, poznatih kulturnih oblika. Primeri kulturnog interfejsa su veb-stranice i video-igre, u ovom kontekstu može se govoriti o ustaljenim oblicima, formama ili očekivanim rasporedima i izgledima korisničkog interfejsa u okviru njih – igrač koji je igrao neku od MMORPG igara očekuje sličan raspored komandi i informacija sistema na ekranu u drugoj igri i lakše se prilagođava modifikacijama ili ima očekivanja koja mogu ili ne moraju biti ispunjena. Takođe, druge (novo)medijske platforme, neophodne za igranje ovih igara, odnosno „pomoćna sredstva“ – kao što su sajtovi, blogovi, forumi, Wikipedia ili društvene mreže poseduju ustaljeni izgled i organizaciju ekrana (npr. na stranici platforme Wikipedia o određenoj prostornoj/„geografskoj“ oblasti, korisnik već očekuje u kom delu strane će naći informaciju o neophodnom nivou – „iskustvu“ svog avatara neophodnom za pristup ili efikasno igranje u tom delu igre). Stranice na *Twitch*-u na kojima je sadržaj organizovan na sličan način kao na drugim platformama čiji je centralni deo reprodukcija i emitovanje video-materijala inkorporiraju i funkcije društvenih mreža i preuzimaju prepoznatljiv raspored.

Međutim, kako u ovoj vrsti igara igrači ne komuniciraju samo sa računarom odnosno sa predefinisanim svetom igre, već i sa drugim igračima, dva interfejsa komunikacije među igračima su *čat* kanal – za tekstualnu komunikaciju i virtuelno telo avatara (uz dodatak kanala van sveta igre, koji se koriste u igri, kao što je program za glasovnu komunikaciju – TeamSpeak i Discord).

Način organizacije teksta – hipervezama umesto hijerarhijskog rasporeda, prenosi se i na plan sadržaja. Autor precizno predviđa budućnost razvoja virtuelnih svetova koji prate postmodernu logiku „uprstoravanja“ – predstave kretanja – hodanja kroz narativ. (isto. 120) U konkretnom slučaju, igrač mora da usmeri svoj avatar do određenog prostora, dela mape na kome se odvija određeni deo priče, bilo da će mu prisustvovati kao gledalac, učestvovati u njemu radi dobijanja nagrade (kvest) ili neophodno proći kroz njega da bi napredovao kroz priču ili dobio pristup određenim prostorima – delovima mape.

Drugi bitan činilac kulturnog interfejsa predstavlja film. Upostavljena razlika prema kojoj gledaoci mogu da razumeju filmski jezik ali ne umeju da ga „govore“, odnosno snimaju filmove,

dok korisnici računara „govore“, odnosno koriste jezik interfejsa (isto. 121), više nije jednoznačno primenljiva jer je specifično korišćenje kamere – odnosno tačke gledanja u virtuelnim svetovima igara, i široko dostupnih softvera za snimanje i obradu (montažu) video-materijala snimljenog u svetu igre doveo do toga da igrači mogu da snimaju i montiraju mašinima filmove u svetu igre, sa svojih uređaja za igranje. Upotreba načina na koje film oblikuje jezik interfejsa, koje Manovič navodi (isto. 122–139) takođe će biti detaljno razrađena u pogledu mašinima³³. To su: pokretna kamera, pravougaoni oblik ekranskog prostora i konvencije snimanja i montaže.

Pokretna kamera, i u vezi sa njom operacije kao što su šum, švenk, vožnja ne samo da su primenjene u interakciji sa podacima, modelima, predmetima i telima, već se i direktno primenjuju u načinu percipiranja sveta i usmeravanja avatara. Kontrola kamere je važan deo igračkog iskustva i njeno pozicioniranje je gotovo jednako važno kao i upravljanje pokretima avatara.

Pravougaoni oblik ekranskog prostora donosi specifičnu relaciju sa filmom. Iako se na filmu prostor na ekranu smatra delom/isečkom šireg prostora (Omon i dr. 2006), igrač/korisnik virtuelnih svetova može da, putem interfejsa, usmeri kameru, a time i prikaz na ekranu na druge delove virtuelnog sveta, kao što pokreti tela, posebno glave (sa pričvršćenim VR uređajem) direktno menjajući sliku odnosno percepciju prostora virtuelnog sveta koristeći tehnologiju virtuelne stvarnosti, u kojoj se fizički prostor i virtuelni, simulirani prostor poklapaju. Manovič i sam predviđa „tipičan film dvaedaset prvog veka“ (Manovič 2015: 124) opisujući ga kao avatar u virtuelnom okruženju koji stupa u interakciju sa virtuelnim likovima i drugim korisnicima, utičući na priču.

Dakle, igrač može do određene granice da bira širinu kadra – sadržaja obuhvaćenog vidnim poljem objektiva, odnosno da kadriranjem – izborom odabranog prostora i sadržaja u tom prostoru spoznaje virtuelni svet u kome se nalazi i da primeni ove mogućnosti kamere pri snimanju mašinima.

³³ Videti potpoglavlje 4.6. – mašinima.

Ono što je takođe podsticajno za dalje razmatranje u ovom radu jeste zapažanje da na ovaj način novi mediji nude produženje filma koje, prema drugim proučavaocima pripada produženju pozorišne tradicije, improvizovanog ili avangardnog pozorišta. Na ovo se može nadovezati shvatanje virtuelnog sveta kao proscenijuma koje nudi Dženet Mari u studiji *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (Hamlet u holodeku: budućnost narativa u sajberprostoru 1997)*, kao pozornice, prostora igre, koji predstavlja imaginarno mesto, čije su oslikane kulise uporedive sa 3D grafikom (dodala bih posebno onom koja predstavlja najudaljenije tačke iza kojih se ne može proći i koje ruše iluziju sveta u virtuelnom okruženju igre). Oslanjajući se na ova zapažanja koja iznosi Mari, Edvard Kastronova predlaže termin **hiperpozornica** (hyperstage), dovodeći ga asocijativno u vezu sa šekspirovskom idejom sveta kao pozornice (Šekspir, *Kako vam drago*) (Castronova 2005: 11). Druga implikacija ovakve postavke značajna za predmet ovog rada je uloga i pozicioniranje glumaca, igrača, izvođača i publike, čije složene pozicije i međuodnosi dovode do razmatranja aspekata izvođenja.

Manovičev uopšteni spisak filmskih konvencija – snimanja i montaže, digitalni likovi zasnovani na glumačkim konvencijama filma, šminka, scenografija i struktura naracije (2015: 128), biće detaljno razrađen u odgovarajućim poglavljima, osim glumačkih konvencija i strukture naracije, koji će biti preispitani i reinterpretirani. Ono što je zajedničko svim ovim karakteristikama je automatizacija kulturnih opcija, u ovom slučaju onih svojstvenih filmskoj umetnosti.

Na mogućnost razmatranja izvođenja i izvedbenog karaktera, kao vremensko-prostorno određenih praksi koje su posebno orijentisane na telo, pre detaljnih razmatranja u odgovarajućem poglavlju, nadovezuje se (ili se može smatrati početnom tačkom), odnos tela i ekrana. U slučaju filma (dodajem: gledanog u bioskopu, na televizoru ili računarskom ili ekranu nekog drugog, prenosivog uređaja) telo gledaoca ostaje nepomično, kao i pri korišćenju sprave za perspektivu, sistema camera obscura, fotografije i filma. Korišćenjem VR tehnologije, gledalac-korisnik se kreće, ali je radikalno vezan za mašinu – telo biva zatočeno u većoj meri nego ranije – pokreti služe za upravljanje i bez njih nema karakteristika virtuelne realnosti (149–151). Može se dodati da telo tako postaje vrsta upravljačkog interfejsa. Kako VR tehnologija (za sada) nije primenjena na MMORPG video igre, značajnija je upotreba tela kao kulturnog interfejsa – odnosno poruka i značenja koja su upisana u njega i kojima igrač komunicira sa drugim igračima u svetu igre, o čemu je detaljna analiza izložena u poglavljima o izvođenju i posebno o identitetu u tekstu igara.

Još jedna važna posledica okvira ekrana na kome se prikazuju novomedijski sadržaji na fizički i virtuelni prostor, i posledica veće ili manje nepokretnosti gledaoca/korisnika/igrača jeste **odnos predstave nasuprot simulaciji**. Manovič (2015: 153–158) kao primere simulacija ističe freske i mozaike, koji su deo arhitekture i pored kojih se gledalac može kretati, ali ih ne može poneti i renesansnog i novijeg slikarstva, čije predstavljačke produkte, slike možemo preneti i koje predstavljaju virtuelni prostor odvojen od prostora u kome se gledalac nalazi i ima dvostruku lokaciju – u prostoru predstave i fizičkom prostoru. Dok virtuelna stvarnost nastavlja tradiciju simulacije, trenutno stanje virtuelnih svetova igara pozicioniram između simulacije i predstavljanja u višestruko umnoženom polju: dok igrač nepokretno sedi ispred ekrana, posredstvom avatara biva okružen virtuelnim svetom, koji je uporediv sa oslikanim arhitektonskim konstrukcijama (pozivajući se opet na 3D grafičku geografiju/topografiju kao kulise) među kojima može da se kreće i da ih osmatra sa raznih strana. Istovremeno, moguće je upravljati pokretima kamere i tako iz više uglova sagledati i jednu poziciju u virtuelnom okruženju. Najzad, sa ekspanzijom prenosnih uređaja na kojima se igra i širom dostupnošću interneta, virtuelnom svetu igre se može pristupiti sa bilo kog mesta – igranje igre se može izvesti iz bilo koje fizičke sredine koja okružuje ekran.

2.3. Kulturne implikacije novih medija – konvergencija medija i kultura učestvovanja

Kao što je izneto u analizi kulturnog transkodiranja, rezultati razvoja novih medija se iz oblasti razvoja tehnologija prenose ili preslikavaju na plan korišćenja i primene, odnosno korisničke prakse. Manović ističe da „sve što bi se moglo nazvati računarskom ontologijom, epistemologijom i paradigmom – deluje na kulturni sloj novih medija, njihovu organizaciju, njegove žanrove i sadržaje“ (Manović 2011: 88). Na istom tragu je i Henri Dženkins (2006) kada analizira konvergentne medije: „cirkulacija medijskog sadržaja – kroz različite medijske sisteme, medijske ekonomije i nacionalne granice – zavisi od učešća korisnika.“ (Jenkins 2006: 3). Za pojave korišćenja i primene novih medija važni su pojmovi kolektivne inteligencije, zajednice znanja, kulture učestvovanja, konvergentnih medija i *spreadable media* (medijski sadržaj koji može da se širi), čiji će teorijski koncepti biti predstavljeni pre primene na slučaj MMORPG video-igara.

Osim što se konvergencija shvata kao tehnološki proces kojim se razni medijski sadržaji i funkcije okupljaju u jedan uređaj, važniji aspekt konvergencije je kulturno pomeranje – korisnici traže nove informacije i povezuju rasuti medijski sadržaj. Ovaj proces Dženkins (2006: 3) opisuje kao rad i igru gledalaca u novomedijskom sistemu. Konvergencija nastaje kroz misaoni proces potrošača – lično povezivanje sadržaja i kroz međusobnu društvenu interakciju, kojim se skupljaju delovi informacija iz medijskog toka, transformišu (Jenkins 2006: 3–4), rekombinuju i predaju na korišćenje drugim korisnicima, istovremeno koautorima, urednicima medijskog sadržaja.

Pojam kolektivna inteligencija uveo je Pjer Levi (1994) upravo za uticaj interneta, odnosno novomedijske tehnologije i ustrojstva novih medija na produkciju i korišćenje sadržaja, odnosno znanja. Izjednačio je značaj i ulogu ljudskog delovanja u virtuelnom i fizičkom okruženju, i postavio ključnu premisu zajednica znanja „Niko ne zna sve, svako zna ponešto“ (Levy 2001: 255).

Henri Dženkins je uveo termin kultura učestvovanja (*participatory culture*) 1992. godine za „kulturnu produkciju i društvenu interakciju fanovskih zajednica“ kako bi uveo razliku između

aktivnosti fanova od drugih oblika gledalaštva. Koncept je od tada evoluirao i sada se odnosi na različite grupe koje na različite načine vrše medijsku produkciju i distribuciju iz za kolektivne ciljeve dok se pojam učestvovanja ne odnosi više samo na fanovske zajednice. Prethodne faze podrazumevale su recepciju i produkciju publike, dok je sada fenomen usmeren na ulogu umrežene zajednice u oblikovanju načina cirkulacije medija. (Jenkins, Ford, Green 2011: 2). Osim što je omogućeno usavršavanjem i razvojem novih tehnologija, deljenje sadržaja se opisuje iz ugla društvenih i kulturnih praksi – zašto deliti. (isto. 3 Širenje – tehničko i kulturni potencijal. Kako se sadržaj kreće kroz kulturne sfere, postupanje sa medijskim tekstovima (Jenkins, Ford, Green 2011: 3)). Mogućnost deljenja se odnosi na tehničke resurse koji omogućavaju cirkulaciju nekih vrsta sadržaja u odnosu na druge, osobina medijskih tekstova koji utiču na motivaciju da budu podeljeni i društvene mreže koje povezuju ljude razmenom sadržaja (Jenkins, Ford, Green 2011: 4).

Kultura učestvovanja je pojava koja nastaje u novomedijskom okruženju i koja okuplja proizvođače i potrošače (izraz naglašava pasivnu ulogu), koji stupaju u interakciju prema novim pravilima. Nisu svi učesnici jednaki, korporacije imaju veću moć od potrošača i neki potrošači imaju veću sposobnost da učestvuju od drugih (Jenkins 2006a).

Kao što Dženkins primećuje (2006a: 135–136) kultura učestvovanja oblikovana je delovanjem tri trenda: nova sredstva i tehnologije koje omogućavaju potrošačima da postignu, beleže, usvoje i ponovo stave u opticaj medijski sadržaj; supkulture koje promovišu „uradi sam” (Do-It-Yourself – DIY) medijsku produkciju, diskurs koji oblikuje način na koji potrošač raspolaže tehnologijom, odnosno kako je koristi; ekonomski trendovi koji daju prednost horizontalnim medijskim konglomeratima i podstiču tokove slika, ideja, narativa kroz različite medijske kanale i zahtevaju aktivnije oblike gledanja (135–136).

Istovremeno, Mirko Tobajas Šejfer (Mirko Tobias Schäfer (2011: 167)) smatra da kulturu učestvovanja čine tri komponente: narativi i retorika razvijeni i distribuirani u popularnom i akademskom diskursu; zatim određeni tehnološki kvaliteti i medijske prakse.

Šejfer ističe da, za razliku od Dženkinsovog pristupa koji podrazumeva prisvajanje komercijalnih medijskih tekstova od strane zajednice, on vidi kulturu učestvovanja kao „produženu kulturnu

industriju koja podrazumeva proizvodnju van ustanovljenih kanala korporativne produkcije i razvoja kao i sposobnost da se aktivnosti korisnika uključe u komercijalnu medijsku produkciju” (2011: 168). Autor dalje proučava potencijalne i stvarne međuodnose različitih oblasti akumulacije, postignuća i konstrukcija. Proizvodi koji su proizvedeni van ustanovljenih industrija mogu da budu implementirani u te industrije” (isto. 168). Prema Dženkinsu, nove platforme i aplikacije (YouTube, Facebook, Twitter i drugi programi u okviru Web 2.0) dovode i do pojave novih vidova upotrebe medija. Nove forme digitalnih tehnologija – računari, softver, internet – dovele su i do širenja znanja i kompetencija u korišćenju ovih tehnologija kao i do širenja dostupnosti sredstava i stvaranja zajednica koje su već ovladale i razvile znanja ili služe tom cilju.

Zajednice znanja su dobrovoljne, privremene, taktičke pripadnosti koje okupljaju ljude sličnih sklonosti koji ulažu sličnu količinu vremena i zalaganja. Članovi mogu da prelaze iz jedne u drugu zajednicu ili da pripadaju većem broju zajednica (npr. da igraju više igara u slučaju ove studije slučaja). Zajednicu okuplja zajednička proizvodnja i razmena znanja. Levi dodaje da članovi zajednice traže, povezuju, konsultuju se, istražuju (prema Jenkins 2006a 136–137).

Ove zajednice prepoznaju i tvorci novomedijskog sadržaja (kreatori i izdavači igara npr.) koji pozivaju igrače da učestvuju u procesu stvaranja ili usavršavanja igara, što Dženkins naziva učesničkim dizajnom (engl. *participatory design*) (2006a: 148). Ovo je posebno karakteristično za „beta izdanja” ili „beta testiranja” igara, kada su igrači pozvani da igraju igru pre njenog zvaničnog objavljivanja i dostave tvorcima igara svoja zapažanja, koja se zatim uzimaju u razmatranje da bi se na osnovu njih eventualno unele izmene u igru pre objavljivanja (ali i da bi se proverile njene tehničke performanse, funkcionalnost i otpornost).

Jenkins, Ford, Green (2011) definišu i pojam *spreadable media* (medijski sadržaj koji može da se širi) predstavlja hibrdni model cirkulacije materijala koji se kreće kroz kulture na način koji podrazumeva veće učešće, ali je i haotičniji.

Može se sumirati da participatornu kulturu karakteriše DIY pristup (posebno primenjen u mašinima-filmovima), saradnja, razmena informacija, ali da pojava više nije ograničena na zajednice fanova (*fandom*) kako to pretpostavlja Dženkins jer fanovi podrazumevaju inicijalno

pasivnu publiku koja prima određeni sadržaj (npr. TV serije), dok igrači od inicijalnog susreta sa sadržajem igara imaju delatnu poziciju. Graničan primer mogu da predstavljaju fanovi određenih svetova priča, npr. *Zvezdani ratovi* ili *Gospodar prstenova*, koji igraju igru da bi proširili svoje poznavanje fikcionalnog sveta, odnosno kada se igra sagledava kao jedan element franšize koji pruža deo transmedijalno izloženog sadržaja.

Ovakav teorijski okvir postaje u punoj meri aktuelan (i premašen) u kontekstu MMORPG igara, čije postojanje praktično zavisi od aktivnosti igrača. Pre svega misli se na sam pristup igri – većina igara ne nudi mnogo sadržaja ili bar ne one po kojima se ove igre razlikuju od drugih bez prisustva velikog broja igrača (PvP sadržaji, PvE borbe u pećinama ili protiv moćnih kompjuterski generisanih neprijatelja („boss“)). Igrači praktično kreiraju veliki obim sadržaja u igri, što je u najvećoj meri izraženo u igri *EVE Online* – sadržaj u igri, gotovo potpuno zavisi od igrača. Igra zapravo nudi samo svemirsko okruženje, svemirske letelice (brodove) i veoma široko postavljene mogućnosti društvenog, ekonomskog i političkog ustrojstva, sa ponuđenom pričom koja ni na koji način nije obavezujuća za igrače (mogu je sasvim i zaobići). Udruživanje, ekonomija, izgradnja svemirskih stanica, uprava itd., zapravo svi aspekti igre potpuno su prepušteni angažovanju igrača, bez čijeg doprinosa (koji se produžava u fizičkom svetu, gde se organizuju susreti, savetovanja i konferencije u vezi sa političkim i upravnim pitanjima u svetu igre. Istovremeno, razvojni tim i izdavači igara prepoznaju važnost aktivnosti i stava igrača (slučajevi masovnih protesta u svetu igre, koji mogu da blokiraju kako softversku – serversku infrastrukturu igre tako i na unutrašnjem nivou, normalno funkcionisanje u svetu igre), te se organizuju i referendumima u svetu igara (slučaj odlučivanja o funkcijama igre *Runescape*, gde je se na referendum odazvalo 1,2 miliona igrača³⁴, što je izlaznost veća od one na pojedinim referendumima u fizičkom svetu). Ukratko, bez angažovanja igrača na stvaranju sadržaja ne bi bilo igara.

Osim ove fundamentalne aktuelizacije kulture učestvovanja u samom svetu igara, zajednice doprinose i širenju i razmeni informacija na platformama u vezi sa igrama. Svetovi igara su najčešće previše veliki (prostorno) i kompleksni (sadržaj) da bi igrač mogao sve o njima da sazna

³⁴ Caoili, Eric. 2011. “1.2M RuneScape Players Vote To Restore PvP, Free Trade Features”, Gamasutra, January 18, 2011
https://www.gamasutra.com/view/news/32504/12M_RuneScape_Players_Vote_To_Restore_PvP_Free_Trade_Features.php pristupljeno 3. maja 2017.

samo igrajući igru. Stranice enciklopedije Wikipedia (Wowpedia, *wiki* veb-sajt posvećen igri *World of Warcraft* sadrži preko 150 hiljada članaka), zajednice igrača – gildovi, klanovi, korporacije, ili okupljeni na serveru imaju svoje specijalizovane forume gde dogovaraju zajedničke aktivnosti u svetu igre ili razmenjuju informacije i iskustva. YouTube kanali su posvećeni davanju uputstava za igranje – kao i za druge vrste igara, sa dodatkom potrebe za redovno ažuriranje. Kako igre često na nedeljnom nivou dodaju novi sadržaj i postavljaju nove zadatke – npr. sakupljanje određenih predmeta ili savladavanje novih neprijatelja, to povećava potrebu za stalnim dodavanjem novih sadržaja od strane igrača koji snimaju svoje igranje – rešavanje novih zadataka i obično u ustaljenim formama i formatima realizuju svoje video-zapise koji bivaju postavljeni na YouTube, opise na forumima i blogovima... Neki od njih su ustalili forme (primer iz *Guild Wars*-a, zadaci koje daje jedan od kompjuterski generisanih likova, Nik): autor sa veb-kamerom u svojoj sobi pozdravlja gledaoce, predstavlja zadatak za tu nedelju i daje ocenu težine i dužine trajanja rešavanja. Zatim nastavlja sa uputstvima i komentarom, „preko” snimka iz igre, gde su određeni delovi naknadnom obradom ubrzani ili izostavljeni (ponavljanja postupaka ili putovanja od jednog do drugog mesta). Na kraju autor pozdravlja gledaoce. Igrači – autori ovakvih zapisa stiču određeni ugled u igračkoj zajednici, njihovi avatari bivaju prepoznati u igri (npr. slučaj igrača koji igra pod imenom svog avatara Laela Blackbird *Guild Wars* i poseduje svoj YouTube kanal sa snimcima svojih dostignuća u svetu igre i uputstvima za druge igrače).

Jedan od ilustrativnih primera samostalnog kreiranja sadržaja, saradnje igrača u svetu igre i distribuiranja materijala nastalog u virtuelnom svetu na drugim medijskim platformama, jeste slučaj komemoracije povodom smrti istaknutog igrača – člana političke i regulatorne uprave u svetu igre, ali i u fizičkom svetu u vezi sa svetom igre, kada je veliki broj igrača okupljen u svemirskom prostoru igre *EVE Online* sinhronim postavljanjem i kretanjem svojih letelica ispisao ime avatara poginulog igrača, a snimak ovog odavanja pošte postavljen je na YouTube-u³⁵ i pridružen vestima o ovom događaju (Mitrović 2016: 201).³⁶

³⁵ *EVE Online*: Vile Rat Cyno Vigil Tribute <https://www.youtube.com/watch?v=pzBGHNzGi8M> pristupljeno 20. decembra 2016.

³⁶ Detaljnije videti u Mitrović, Biljana. 2016. „Digital media archiving practices – video game texts“ u „Media Archeology“, Beograd: FDU

Mogućnost snimanja procesa igranja i dostupnost programa za montažu i grafičku obradu snimljenog materijala doveo je do pojave mašinima, koje iako su autentična novomedijska praksa, predstavljaju i naratološki fenomen, te će biti analizirane u poglavlju o naratologiji.

Osim mašinima, mogućnost snimanja i reprodukcije sadržaja iz igara dovela je do još nekih kulturnih/društvenih oblika: *Twitch* (2011)³⁷, platforma za direktne prenose turnira u svim vrstama igara namenjenih za veći broj korisnika (multiplayer), e-sportova, konvencija posvećenih igrama, intervjuja, ali i postavljanje i čuvanje snimaka igranja pojedinačnih – „anonimnih” igrača. Za razliku od Youtube-a, ovde se radi o tematski specijalizovanoj platformi, koja spaja mogućnost izbora kanala TV programa, ali i različitih nivoa produkcije – od programa koje emituju izdavači igara, prenosa okupljanja, konvencija i takmičenja u fizičkom svetu do značajnog učestvovanja pojedinaca koji mogu da učestvuju i potencijalno zadobiju jednaku pažnju publike kao i profesionalni programi i npr. talk show emisije. Takođe objedinjuje platformu za blog, ali i popularne elemente društvenih mreža: podatke o igračima („profil“), okupljanje korisnika koji prate kanal određenog igrača (followers) i mogućnošću ostavljanja komentara i ćaskanja uživo, ali i ekonomske modele pretplate na određene kanale ili doniranja novca. Platforma je u vlasništvu kompanije Amazon koja je prepoznala potencijal oglašavanja putem koncentrisane zajednice sa istim interesovanjima.

Dženkins sa saradnicima (Jenkins, Ford, Green 2011: 207–209) kao primer primene parodije i reference u kontekstu medijskog sadržaja koji može da se širi (spreadable media) pominje slučaj snimka iz igre *World of Warcraft* koji je u kontekstu novomedijskih praksi interesantan i iz drugih aspekata: u prvoj godini od izdavanja igre, 2005. godine, grupa igrača postavila je na YouTube snimak zajedničkog planiranja akcije – borbe sa kompjuterski generisanom grupom neprijatelja, dok je jedan od igrača bio odsutan (mada je njegov avatar bio u grupi sa ostalim igračima u virtuelnom svetu). Kada se vratio za kompjuter, igrač je, neobazirajući se na plan, pokrenuo svoj avatar i usmerio ga u grupu neprijatelja, uzvikujući ime svog lika (Leeroy Jenkins), što je prouzrokovalo neuspeh poduhvata i smrt svih likova. Iako je nejasno da li je u pitanju planirani, unapred odnosno osmišljeni scenario i „odglumljene” reakcije, događaj je stekao kulturni status u igračkoj zajednici kao primer-predstavnik nesmotrenih igrača, koji brzopleto nastupaju bez obzira na planove grupe, što, između ostalog, poništava trud i uloženo

³⁷ <https://www.twitch.tv/>

vreme grupe. Na osnovu ovog video-snimka 2007. godine snimljena je reklama za promociju Tojotinog vozila – u čijoj realizaciji je učestvovao i izdavač igre *Blizzard*. Reklama koristi animaciju i izgled igre i sličan dijalog, dok se u igri pojavljuje vozilo pomoću kog Liroj pobeđuje neprijatelja – zmaja. Dženkins u ovakvom korišćenju materijala iz igre, koji je stekao popularnost u igračkoj zajednici uočava parodijske prakse i prepoznavanje potencijala popularnosti virtuelnih svetova od strane industrije i marketinških strategija.

Iako je analizirana TV reklama možda najznačajniji aspekt odnosa popularne kulture relativno zatvorenog kruga učesnika igračke zajednice, odnosno proboj sadržaja iz sveta igre i popularnog u igračkoj zajednici u masovne medije i marketing, postoje i drugi rezultati i „posledice” ovakvih primera, na kojima se može uočiti mehanizam delovanja novomedijskih sadržaja i njegovo deljenje. Osim što je među igračima i drugih igara uzvik „Liroj!” postao popularan tokom nepromišljenog juriša, a ime postalo sinonim za brzopleto i neefikasno igranje, industrija igara je prepoznala značaj ovog „incidenta” za tržište. U okviru same igre, igrači mogu da osvoje titulu za određeno postignuće koje nosi ime ovog lika, a po njemu je nazvan i NPC u svetu igre, koji ima ulogu u jednom od kvestova. Autori igre koriste popularnost u igračkoj zajednici sadržaja koji su stvorili igrači i koji su praksama deljenja, komentarisanja i nadogradnje novomedijskog sadržaja postali popularni.

Tvorci igre inkorporiraju – „vraćaju” te sadržaje u svet igre, gde igrači mogu da prepoznaju svoj doprinos i uticaj na virtuelni svet. Na ovaj način se podstiče angažovanje igrača u proizvodnji sadržaja vezanih za igru. Osim u vezi sa konkretnim virtuelnim svetom, industrija igara koristi kapacitet primene u zajednici već popularizovanog sadržaja uključujući ga u druge proizvode: karta „Leeroy Jenkins” uključena u tematsku igru kartama (*World of Warcraft Trading Card Game* (WoW TCG)), a istoimeni lik/element javlja se u stonoj igri minijaturnim figurama *World of Warcraft Miniatures Game*.

3. IGRA KAO IDENTITET TEKSTA MMORPG VIDEO-IGARA

3.1. Poreklo i razvoj MMORPG video-igara

Poreklo i razvoj imaju značajnu ulogu u utvrđivanju identiteta, kako bi se utvrdile veze sa drugim formama, u ovom slučaju igara i kako bi se tekstovi MMORPG video-igara kontekstualizovali sa drugim kulturnim praksama. U ovom pregledu biće predstavljeni one razvojne faze igara i njihove društveno-kulturne okolnosti koje smatram ključnim za formiranje današnjeg oblika tekstova MMORPG-a, te kontekstualizovane u skladu sa prethodno iznetim postulatima novih medija – digitalizacijom i kulturnim transkodiranjem.

Sam naziv MMORPG-a identifikuje ove tekstove kao igre, te se ispitivanje igara kao elementa kulture nameće kao polazna tačka istraživanja raznorodnih identiteta ovog fenomena. Jedan od vidova identiteta. Podržavajući izloženu tezu o digitalizaciji i transkodiranju pretkompjuterskih, „fizičkih“ kulturnih i umetničkih formi, u ovom kontekstu može se navesti i podatak da su igre od svojih prvih zabeleženih istorijskih pojava bile namenjene za više igrača: od indijskog porekla egipatske igre sent, o čijem postojanju podaci sežu 3.000 godina pre naše ere, igre ur poreklom iz Mesopotamije, afričke igre mankula, ili kineskih igara go i ma-džong i nadasve indijskog porekla šaha (oko 7 veka nove ere) do prvih video igara – *Tennis for Two* (1958, William Higinbotham) i *Spacewar!* (1962, Steve Russell).

Sa druge strane, sve navedene drevne igre različitih civilizacija spadaju u igre na tabli. Igre na tabli podrazumevaju pomeranje predefinisanih predmeta po prethodno označenoj površini – tabli prema određenim pravilima, upotrebljavajući strategiju, sa ili bez kockica (element sreće) i pravilima utvrđen ciklus, sekvenca poteza – elemente koji se, kako je istaknuto u drugom poglavlju ovog rada, prebačeni u odgovarajuće i razvijene (u smislu pravila i grafičkog izgleda i detalja) nalaze u digitalizovanom i prekodiranom obliku u novomedijskom okruženju MMORPG teksta. U nazivu MMORPG-a, drugi deo sugerise igranje uloga; autori koji su se, između ostalog, bavili istorijom RPG-a, kao što su Danijel Mekej (Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art* 2001) i Džon Peterson (Jon Peterson, *Playing at the World* 2012)

poreklo ovih igara nalaze u stonim strategijskim igrama, koje su predstavljale simulacije ratnih sukoba i bile korišćene za učenje vojne strategije i taktike.

Ratne igre (war games) kao vežbe strategije, u obliku koji danas poznajemo datiraju iz 1780. Godine, kada je Johann Christian Ludwig Hellwig stvorio ovakav sistem strategijskih vežbi u okviru vojne obuke. *Kriegsspiel* (ratne igre) podrazumevale su korišćenje minijturnih vojnih figura, pri čemu su igračke imale organizovanu ulogu u simulacijama bitaka.

Stone igre koristile rat kao jedan od mogućih oblika variranja istih pravila koja se nisu znatno razlikovala bez obzira na tematiku, a čiji je osnovni oblik danas poznat kao *Ne ljuti se, čoveče*. U polje proizvodnje kao zabavne igre, uz minimalna prilagođavanja i što je najvažnije, uz varijacije koje ih ne pretpostavljaju samo kao zabavu za decu, već i kao igre za odrasle, strategijske potezne igre na tabli ušle su 1954. godine, kada je dizajner igara, Čarls Svon Roberts (Charles Swann Roberts) osnovao Avalon Hill Game Company (prvu izdavačku kuću koja je bila specijalizovana upravo za ovakvu vrstu igara).

Iste godine, izdavačka kuća je objavila *Tactics*, prvu modernu zabavnu ratnu igru koju je Roberts predstavio široj publici, koja je bila standardizovana društvena zabava umesto da bude trening za vojnu obuku. Igra se sastojala iz mape koja je predstavljala topografiju terena i pokretne delove – jedinice koje su dva suprotstvaljena igrača pomerala po mapi. Inovacija uvedena u ovoj igri je upotreba kockice, čijom se upotrebom, uz izračunavanje drugih faktora, određuju ishodi ili pozicije u određenim fazama igre, i zajedno posmatrano, ishoda cele igre. Takođe, raspored i sadejstvo jedinica u napadu i odbrani i dobro strategijsko pozicioniranje kako bi se postigao cilj – poraz neprijatelja i/ili osvajanje gradova, zadržao se kao glavni princip vojnih strategijskih igara, kompjuterskih i stonih – društvenih. (uporediti Peterson 2012; u ovom poglavlju dalje izneti istorijski podaci: nazivi igara, udruženja i godine izdanja igara dati su prema istom izvoru).

Gettysburg (1958) je igra koja je predstavljala određenu bitku, tako stvarajući paralele sa istorijskim događajem, sa elementima sećanja na istorijski uzor i odavanja počasti – komemoracije i, kako Peterson primećuje, „buđenja patriotskog duha i besplatne reklame zasnovane na njemu“ (isto. 4) Da bi se imala u vidu popularnost ovih igara, koja je indikativna za potonji razvoj na njima zasnovanih stonih ali i kompjuterskih igara, značajan je podatak da je

do 1963. godine igra prodana u 140.000 primeraka. Avalon hil je izdavao i „civilne“ igre, kako su ih nazivali, sa temama sporta, biznisa (npr. *Dispatcher*, igra sa temom železnice) ili čak pravom i zakonom, ali one nisu bile toliko popularne kao ratne igre – što se može povezati sa osnovnim ratnim odnosno borbenim zapletom i ciljevima najpopularnijih današnjih igara, uključujući i MMORPG tekstove.

Značajan trenutak u razvoju RPG stonih igara (pre svega *Dungeons and Dragons*) predstavlja osnivanje časopisa *Dženeral* (*Avalon Hill General*, 1964), koji je trebalo da reklamira izdanja Avalon hila, sadrži kolumne o strategijama primenjenim u igrama i dizajniranju igara. Pored toga, ono što predstavlja inovaciju koju je ovaj časopis napravio i što je najviše uticalo na razvoj igračkih zajednica ali i samih igara jeste rubrika „Traže se protivnici“ („Opponents Wanted“) – u kojima vidim početke u MMORPG poznatoj društvenoj praksi traženja saveznika, a ređe protivnika, drugih igrača sa kojima bi se zajedno igrao određeni deo igre, a danas poznat po skraćenici LFG, koju igrači kao vrstu standardizovanog oglasa ukucavaju u čet kanal u interfejsu igre. Zahvaljujući časopisu, igrači-čitaoci u Sjedinjenim Državama su se povezivali i stvorili zajednicu na nacionalnom nivou, a na lokalnom nivou stvorili klubove – začetke i sada postojeće društvene prakse klubova igrača društvenih igara (posebno igara na tabli, igara sa kartama i RPG-a), te transkodirano u praksu u novomedijskom okruženju, gildove unutar svetova-tekstova igrača, odnosno članove internet zajednica npr. Wikipedia, za igre specijalizovanih foruma itd. U prilog razvijenosti ovakvih internet zajednica govori i činjenica da veći gildovi ili od strane izdavača igre formirane celine u igri i zajednice igara koje im pripadaju – serveri, imaju svoje odvojene forume, grupe na društvenim mrežama itd.

Još jedna pojava koja je iz ove, rane faze širenja igračkih zajednica direktno digitalizacijom dobila svoj društveni oblik u novomedijskom okruženju je pozicioniranje identiteta igrača u odnosu na igru: u pojedinim oglasima igrači su preuzimali identitet likova koje su kreirali, oglašavali se i potpisivali „iz likova“ vojskovođa, pisali izazivajuće ili preteće pozive na borbu ili su svoje klubove nazivali tematskim nazivima koji odgovaraju temi igre (npr. Četvrti Rajh). U ovim pojavama mogu se uočiti začeci igranja uloga, koji su se kasnije razvili u zasebnu grupu igara, ali i digitalizacijom usvojeni u MMORPG tekstovima. Pedesetih godina 20. veka, Džek Skrobi (Jack Scruby) razvio je proizvodnju i prodaju i organizovao zajednicu ljubitelja ratnih figura namenjenih deci, te zajedno sa ljubiteljima ratnih igara iz Engleske (Tony Bath i Don

Featherstone) pokrenuo je hobi magazin *War Game Digest* nekoliko godina pre pojavljivanja *Avalon Hill General-a*. Featherstone je uređivao časopis koji je izlazio tokom šezdesetih i sedamdesetih pod nazivom *Wargamer's Newsletter*. Pre izdanja Avalon bila objavljena je i igra *Diplomacy* (1959, autor Alan B. Calhamer), politička igra koja je imala veliku popularnost.

Sledeći – hornološki ali i strukturno-razvojni korak u nastanku i razvoju MMORPG igara, predstavljaju stone igre uloga – tabletop RPG: u januaru 1974. godine izdata je igra *Dungeons & Dragons* (izdavač Tactila Studies Rules, Lake Geneva, Wisconsin, USA). Igra se sastojala iz tri brošure i nekoliko listova („formulara“) za igranje. Autori su potpisani kao „Gygax & Amerson“. Na kutiji je bio odštampan kratak opis „Pravila za fantastične srednjovekovne kampanje ratnih igara koje se igraju uz korišćenje papira i olovke i minijturnih figura“ („Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures.“). Ovaj opis trebalo je da asocira potencijalne igrače na postojeće stone – ratne igre koje su bile već u prodaji i imale srazmerno veliko tržište u Sjedinjenim Državama. Svet igre zasnovan je na delima epske fantastike, pre svega Tolkinovom *Gospodaru prstenova* (*Lord of the Rings*, 1954–1955). RPG, koristeći formulativnosti (Prop) preuzima tipove i fiksne elemente zapleta, tipove likova i njihove osobine ponuđene u propratnim uputstvima na početku, od kojih igrači biraju elemente za formiranje likova, koji će, tokom igre prolaziti kroz narativ, čije stvaranje, kao i usavršavanje likova (kroz sticanje poena iskustva, zahvaljujući aktivnostima u narativu) zapravo čini igru. Jedan od igrača (engl. *game master/story teller* – čiju je ulogu u digitalnim RPG igrama preuzeo softver) usmerava tok narativa i predstavlja ostale sporedne likove pomagača i antagonista u svetu priče koji komuniciraju sa likovima koje stvaraju drugi igrači i zajedno sa drugim igračima, nizom odluka i akcija (čiji uspeh realizacije zavisi od slučaja – kockice i izračunavanja pomoći brojnih vrednosti dodeljenih osobinama likova i zapisanim na papiru) usmerava narativ.

Direktnom digitalizacijom RPG igara, nastala su prva dela interaktivne književnosti (interactive fiction) i avanturističkih video-igara, odnosno tekstualne avanture namenjene za jednog igrača – *Colossal Cave Adventure* (ADVENT, *Colossal Cave* ili *Adventure*, 1976), autori Vil Krauter (Will Crowther) i od 1977. Don Vuds (Don Woods). *Zork* (1977) predstavlja grafički i komandno unapređenu verziju igre *Adventure*, čiji su autori u to vreme bili članovi grupe na MIT-u (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, and Dave Lebling). Za razliku od

Adventure, igra *Zorg* je između ostalog „razumela“ odnosno „prihvatala“ složenije komande od dvočlanih spojeva reči (imenica-glagol), čijim unosom je igrač komunicirao sa programskim kodom, čiji je odgovor omogućavao kretanje kroz svet priče – tekst igre, i interakciju sa predmetima u njemu.

Kada su ove tekstualne igre, korišćenjem interneta dobile opcije za više igrača koji istovremeno pristupaju svetu igre i komuniciraju međusobno putem mreže u realnom vremenu, nastale su MUD video-igre (Multi-User Dungeon, još nazvane i Multi-User Dimension ili Multi-User Domain 1978, autori Roy Trubshaw i Richard Bartle na Univerzitetu u Saseksu). Ove igre, prvenstveno nastavljajući tradiciju *Dungeons & Dragons* tema i zapleta epske fantastike (kasnije se šireći na druge postavke i književne i popularne žanrove), zadržale su pre svega odliku igranja uloga, upoznavanja sveta igre, ali i ratnih igara ne samo u smislu koncipiranja sveta igre kao mape, već i zadataka savlađivanja predefinisanih, programski određenih neprijatelja kao i takmičenja – borbe sa drugim igračima – začeci sfere „igrač protiv igrača“ identiteta MMORPG teksta kao i društveno-komunikacijske funkcije uključivanjem čet opcije u igru. Jedan od tvoraca prve MUD igre, Bartl (Richard Bartle) u knjizi *Stvaranje virtuelnih svetova (Designing Virtual Worlds, 2003)*, daje prikaz hronološkog razvoja ovih igara (multi-user dungeons). MUD je od naziva prve igre te vrste postao naziv za vrstu igara. Zato je sama igra zabeležena kao MUD1. Druga vrsta, praktično prelazni oblik prema MMORPG igrama su grafičke MUD video-igre kao što je *Habitat* (1986, Lucasfilm) koja u grafički oblik transkodira tekst MUD igara.

Za nastanak današnjih odlika MMORPG igara, važan momenat bio je nastanak igre *Elite* (1984, David Braben i Ian Bell). Igra predstavlja svedenu grafičku simulaciju kretanja kroz svemir u svemirskom brodu i trgovine, pregovora i borbe, bez predviđenih narativnih linija ili predefinisano usmerenog pravca ili redosleda kretanja i obavljanja zadataka. Ova igra je začetak koncepta otvorenog sveta, koji se koristi u MMORPG igrama, u kojima igrač može da odabere putanju i redosled otkrivanja sveta igre ili izbor radnji kojima (ne) želi da se bavi (trgovina, istraživanje, pregovori, kao i vrsta i način sticanja sredstava, uključujući pljačku ili u fizičkom svetu sankcionisane radnje, poput krijumčarenja). MMORPG *EVE Online* zapravo preuzima sve glavne odlike trideset godina starijeg prethodnika, dopunjujući ga višekorisničkim i naprednim grafičkim elementima.

Grafičke RPG video-igre su tokom osamdesetih i devedesetih godina 20. veka doživele procvat, nezavisno od opcije umreženosti više igrača, zadržavajući u velikom broju teme epske fantastike. Ove igre, kao što je već naglašeno, digitalizuju elemente stonih RPG igara odgovarajućim programskim konvencijama i grafičkim interfejsom u regulisanju i razvoju likova, čije vizuelne karakteristike i pripadnost rasi i/ili profesiji igrači na početku igre biraju i kombinuju u ponuđenim opcijama organizovanim u interfejsu kao meniji, uključujući i izbore oružja, oklopa/odeće i druge opreme, kao i prepoznatljiv interfejs koji pokazuje posedstvo lika (*Ultima* serija, *Dragon Slayer* (serija od 1984), *Diablo* (1996), *Final Fantasy* serija igara).

Razvojem i ulaskom u doba šire upotrebe interneta devedesetih godina dvadesetog veka, došlo je i do pojave MMORPG (za razliku od tekstualnih i MUD igara, koje su pre svega igrane na lokalnim, npr. univerzitetskim mrežama). Internet je omogućio lakše, brže i dostupnije umrežavanje igrača koji su mogli da zajedno istovremeno pristupe istom svetu igre, stupajući u interakciju kako međusobno, tako i sa virtuelnim okruženjem, tako da su igre kao što je *Diablo* dobile *online multiplayer* opciju. Iako je prva MMORPG igra bila *Meridian 59* (1995), a *Neverwinter Nights* zvanično prva grafička MMORPG video-igra, zasnovana na 3. izdanju pravila stonog RPG-a *Dungeons & Dragons* (funkcionisala je od 1991. do 1997. godine na AOL mreži, dakle nije bila opštedostupna putem interneta), prva MMORPG igra koja je bila dostupna na internetu i koja je stekla popularnost i veliki broj igrača bila je *Ultima Online* (1997) deo *Ultima* serije, čiji je jedan od autora – Richard Garriott dao ime ovim igrama.

Neke od najpoznatijih i najmasovnijih MMORPG su u domenu (epske) fantastike su *Ever Quest* (1999), *RuneScape* (2001), *World of Warcraft* (2004) i *Guild Wars* (2005), *Aion* (2008). *Anarchy Online* (2001) i *EVE Online* (2003), za razliku od prethodne dve igre, imaju naučnofantastičnu tematiku i smeštene su u svemir u budućnosti. U kontekstu prelaska izvesnog već stvorenog narativa iz jednog medija u drugi, zanimljive su MMO igre kao što su *Matrix Online* ili *Final Fantasy XI i XIV*, (deo *Final Fantasy* franšize, koji obuhvata seriju filmova, stripova, video igara na brojnim platformama), i igre kao što su *Dungeons and Dragons Online* ili *The Elder Scrolls Online*.

3.2. Žanrovski identitet MMORPG video-igara

Kao što je izneto u uvodu, žanr video-igara je polje koje i dalje nema jedinstvenu definiciju i podelu, te se javljaju mnoge podele, koje se preklapaju, daju suprotne kriterijume i kategorije igara, smatrajući MMORPG igre kao zaseban žanr ili ih ne pominjući uopšte. Kao najčešći kriterijumi žanrovskog određenja, koji polaze od istih principa kao žanrovska određenja (drugih) umetnosti – horizonta očekivanja (Jaus/Hans Robert Jauss 1978), koristi se način interakcije sa igrom i zadaci koji su pred igrača postavljeni – mehanika igre i *gameplay* (npr. pucanje iz prvog lica (first person shooting – FPS), potezne strategije ili tekstualne avanture) kao i teme narativa i okruženja u kojima je smeštena radna igre (npr. igre u svemiru, postapokaliptične, horor ili u svetu epske fantastike). Najčešće se javljaju odrednice koje spajaju mehaniku igre i *gameplay* na jednoj i okruženje i narativ na drugoj strani (npr. svemirske avanture ili horor sa pucanjem/preživljavanjem). Česti su i spojevi akciono-avanturističkih ili simulacija i strategija. Kako bi se utvrdio žanrovski identitet ovih igara, ili, zbog nedefinisanog polja, pozicionirale ove igre u žanrovskom ključu, u nastavku je dat pregled manje-više fiksiranih kategorija-žanrova (akcione igre, avanturističke igre, strategije, igre igranja uloga – RPG, simulacije) i odnos MMORPG igara spram tih kategorija. Cilj narednog pregleda je i da ukaže na odlike žanrova spram istorijskog razvoja igara:

Avanture predstavljaju jedan od prvih žanrova, koji je proistekao iz stonih igara igranja uloga (RPG) i koji je pre svega baziran na priči, odnosno stvaranju sveta priče koji igrač otkriva, savladavajući prepreke i rešavajući zagonetke i probleme. Ove igre su dobile ime prema igri *Colossal Cave Adventure*, poznata kao *Adventure* (Will Crowther i Don Woods, 1976/77), čiji su model preuzele, a sa razvojem grafičkih i procesorskih mogućnosti kompjutera prešle sa tekstualnih interaktivnih oblika na grafičke. Jedan od predstavnika, (akciono-)avanturističkih igra je *The Legend of Zelda*. Na osnovu odlika avanturističkih igara koje navodi Klara Fernandez-Vara (uporediti Clara Fernandez-Vara 2014: 233–236), mogu se izdvojiti sledeće karakteristike koje, kako autorka navodi, nisu odlika isključivo ovih igara, ali zajedničko prisustvo ovih odlika ih žanrovski identifikuje: Orijehtacija i akcenat na priči i formiranju sveta igre, autor ima svog predstavnika u svetu igre – lik, koji prenosi igračeve komande, igrači su usmereni da istražuju svet igre, *gameplay* je orijentisan ka rešavanju problema i zagonetki, Interakcija je usmerena na manipulaciju objektima, razgovor sa kompjuterski generisanim

likovima i kretanje u prostoru kroz ograničeni broj mogućih izbora radnji. Svet igre često sadrži repetitivne ciklične događaje (smenjivanje dana i noći, pojavljivanje kompjuterski generisanih likova u pravilnim razmacima)

Na nedovoljnost kriterijuma za razlikovanje i utvrđivanje žanra, ukazuje i sličnost sa RPG igrama (mada ne podrazumevaju promene i usavršavanje lika, već predefinisano i fiksno predstavnika igrača u svetu igre) i prelazne oblike sa akciono-avanturističkom grupom igara (za koju se može reći da je ili prelazni ili hibridni žanr). Istovremeno, evolucijom interfejsa, u avanturističkim (i drugim, dodajem) igrama:

(...) klik mišem je postao glavni način unosa, komandne liste (iz tekstualnih avantura) postale su ikone, što je mnoge akcije učinilo apstraktnim (npr. usta predstavljaju govor, hranjenje, ljubljenje). Liste inventara (predmeta koje poseduje avatar, prim. B.M.) takođe su postale vizuelne, tako da igrači mogu da prevlače objekte iz inventara direktno u svet, napuštajući interakciju u vidu rečenica. (Clara Fernandez-Vara 2014: 232)

Avanture (ili avanturističke igre) predstavljaju osnovu stvaranja sveta MMORPG igara jer se svi dati elementi, odnosno stvaranje sveta i način interakcije sa njim poklapa sa ovim žanrom.

Akcione igre, koje Dominic Arsenault naziva „superžanrom”, podrazumevaju gotovo sve igre jer ukazuju na potrebu odnosno zadatak igrača da izvrše neku akciju. Većina avantura, tako, zapravo predstavlja akciono-avanturistički model jer osim upoznavanja sveta igre obično podrazumevaju i obavljanje određenih zadataka, obično borbu sa kompjuterski generisanim neprijateljima, što je primarni vid akcije u igrama. Izrazito različite od akcionih, borilačke igre (*Mortal Kombat*, *Tekken*) takođe spadaju u akcione igre. Arsenault (2014: 229) nudi trodelni model koji ukazuje na glavne elemente akcionih igara: *execution*, *resolution* i *strategy* pri čemu prvi element: *execution* podrazumeva i primarne akcije igrača u interakciji sa interfejsom, kao što je pritiskanje tastera na tastaturi ili pomeranje miša. Na primeru određenja akcionih igara uviđaju se nedostaci žanrovskih određenja jer kao što će se videti i iz karakteristika drugih kategorija, njihove definicije su preširoke i preklapaju se ili su kao u slučaju akcionih igara gotovo podrazumevajuće osim za mali broj igara.

Igre uloga (role-playing) kao glavnu distinktivnu odliku u odnosu na avanture, simulacije i strategije (sa kojima deli druge odlike i često se javlja kao kombinovana odrednica) imaju fokus na liku-avataru koji igrač na početku bira, sastavlja od ponuđenih elemenata ili ponuđenih likova, a zatim razvija tokom igre, stičući „poene iskustva”,³⁸ pomoću kojih napreduje u usavršavanju veština i sposobnosti. U ove igre spadaju

Sledeći žanr koji treba pomenuti su simulacije, za koje Set Gidings (Seth Giddings, 2014: 259) ističe da je otvorena struktura, tzv *sandbox* glavna odlika ovih igara, dajući prostor igračuu za eksperimente u taktici i izboru ciljeva. Simulacije se koriste za obuku vozača, pilota, lekara i stručnjaka iz oblasti prirodnih nauka i uglavnom koriste programski obrađene uzročno-posledične veze kao odgovor na aktivnosti igrača (u zavisnosti od toga šta se simulira: postojeći fizički svet, organsko-biološki ili fizičko-hemijski procesi ili stvarni ili fikcionalni svetovi, društvena uređenja i prirodna i društvena okruženja) najpoznatiji virtuelni svet-simulacija fizičkog sveta i načina života u društvu je igra *SimCity*.

Strategije vode poreklo od ratnih igara, odnosno simulacija ratovanja, kao što je pomenuti *Kriegsspiel*. Dele se na potezne strategije (turn-based strategy (TBS), npr. *Heroes of Might and Magic* – sa RPG karakteristikama, *Master of Orion*) i strategije u realnom vremenu (real-time strategy (RTS), npr. *Command and Conquer*). Najpoznatija video-igra: *Civilization*. Ove igre se preklapaju sa simulacijama u korišćenju istorijskih ili fikcionalnih – postojećih okruženja, istorijsko-političkih ili geografskih postavki. U MMORPG-u se javlja u vidu takmičenja ekipa igrača u odbrani/zauzimanju utvrđenja (vrsta PVP-a, u *Guild Wars-u 2 World vs World* način takmičenja)

„Pucačke” igre – prva je *Spacewar!* (1961, Steve Russell sa saradnicima), velika podvrsta akcionih igara (mada je većina igara, zapravo, akciona), u kojima je glavna aktivnost – pucanje, koje su uvele podelu na pucanje iz prvog lica (FPS: *Doom*, *Quake*, *Counter Strike*, *Call of Duty*, *BioShock*, *Medal of Honor*) i pucanje iz trećeg lica (TPS). Položaj kamere u odnosu na avatar, pokazuje i odnos prema fokalizaciji, odnosno okularizaciji, i percepciju sveta igre, pa nije čudno da su prvi mašinime nastale upravo u jednoj od ovih igara – *Quake*. U MMORPG igrama, gde je

³⁸ Više videti u Andrew Burn (2014).

borba, a ponekad upravo pucanje važan deo aktivnosti, preuzet je način pozicioniranja kamere kao i mogućnost međusobne borbe igrača.

Sportske igre – predstavljaju simulacije sportova, kao što je tenis (prva komerijalna vide-igra – *Pong*, zapravo je izuzetno grafički i prema pravilima pojednostavljen tenis). MMORPG igre često u vidu tzv. „mini-igara” sadrže takmičenja u različitim sportovima (varijante šaha i drugih igara na tabli ili dečjih igara, npr. grudvanje zimi, koje ponavljaju pravila i okolnosti postojećih sportova).

Iako ne spadaju u sportske igre, e-sportovi mogu da se pomenu u ovom kontekstu kao odvojena kategorija gde je, suprotno od sportskih igara, igranje video-igara postalo sport. Svetska takmičenja u igranju odnosno međusobnom takmičenju igrača odvijaju se u sportskim halama i drugim javnim mestima, sa gledaocima koji uživo posmatraju takmičare-igrače koji igraju, dok na velikim ekranima prate takmičenje u svetu igre. Kulturno transkodiranje u ovom slučaju pokazuje još jedan stepen prenosa iz jedne svere u drugu, prebacujući igranje igara u sferu javnog izvođenja uređenog poput utakmica i drugih sportskih priredbi.

MMORPG igre obuhvataju gotovo sve principe navedenih mehanika igara i odlika žanrova, te se, uz sve nedostatke i nedorečenosti žanrovskih podela, mogu tretirati kao hiperžanr (ili superžanr), odnosno, uporedivo sa Manovičevim određenjem metamedija – metažanr video-igara.

3.3. Ludološki ili/i naratološki pristup proučavanju video-igara

Termin ludologija (lat. ludos – igra) postao je šire poznat od članka Gonzala Fraske (Gonzalo Frasca “Ludology meets Narratology: Similitudes and Differences between (Video) Games and Narrative.” (1999). Fraska navodi dva različita polja proučavanja koja se pripisuju ludologiji: u jednom polju ludologija i studije igara sinonimi, dok se u drugom značenju ludologija fokusira na proučavanje video-igara bazirano na njihovoj mehanici (Frasca 2012 366). Fraska takođe

ističe da odnos igara, mahanike i narativa nije samo deo akademske debate veći i dizajna igara od početaka njihovog razvoja.³⁹

Često navođeno zapažanje Jaspersa Jula kojim je eliminisao video-igre iz polja naratologije: „U tradicionalnom smislu reči, narativ predstavlja seriju fiksnih događaja. Igre prema definiciji zahtevaju promenljive ishode i uvek predstavljaju nefiksiranu seriju događaja, što ih odvaja od narativa“ (Jul 2001). Jul je u međuvremenu znatno korigovao, pre svega uzimajući u obzir manje rigidne definicije narativa⁴⁰, o čemu će biti više reči u poglavlju koji razmatra identitet MMORPG-a kao narativne forme (Jul: narativi koji se granaju 2012: 331).

Odgovor na pitanje da li su video-igre – igre ili priče, pa samim tim i koji je odgovarajući pristup njihovom proučavanju, do pre desetak godina je izazivao debatu ludologa i naratologa, čije argumente sumira Meri-Lor Rajan u knjizi *Avatars of Story* (2006). Predstavnicima ludološkog pristupa, kao što su Espen Orset, Jasper Jul, Gonzalo Frasca i Marku Eskelinen (inače, svi sa akademskim „bekgroundom“ iz oblasti naratologije) krajem devedesetih godina 20. veka i u prvoj dekadi 21. veka smatrali su da video-igre pre svega karakteriše set pravila, dok je priča samo promenljiv i proizvoljan dodatak, „ukras“. Ludologija – kao disciplina proučavanja video igara, odvaja ih od (primarno) narativnih oblika i proučava kao zaseban fenomen, stavljajući akcenat na njihovu strukturu i način funkcionisanja, posebno imajući u vidu pravila.⁴¹ Iako se ludologija ne fokusira samo na proučavanje pravila, odbacivanje ili davanje manjeg značaja priči u igrama i osporavanju naratološkog pristupa igrama predstavlja prepoznatljivu odrednicu ove discipline.

Rajan detaljno analizira ludološke argumente kao što su: odsustvo naratora, mogućnost promene redosleda događaja odnosno nefiksiran sled epizoda u igrama, epizode predstavljaju simulacije, dok su narativi reprezentacije... Većina ovih argumenata je osporena⁴², dok su drugi poništeni u narednom periodu, razvojem igara i novih formi (posebno u MMORPG igrama, kako će biti pokazano u poglavlju o naratologiji). Sa druge strane, teoretičari koji pripadaju naratološkom

³⁹ Detaljnije videti u Mark J. P. Wolf (ed.) 2012. *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One* Santa Barbara, Denver, Oxford Greenwood

⁴⁰ Videti Julov članak u *Storyworlds across media* 2015.

⁴¹ Frasca, Gonzalo: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, Routledge, New York, 2003

⁴² Videti Ryan 2006. *Avatars of Story*, poglavlje „Computer games as Narrative“.

pristupu video igrama, kao što je Dženet Mari, ukazuju da čak i najapstraktnije igre (npr. Tetris) tvore priču, odnosno mogu se shvatiti kao alegorije ili na osnovu njih igrači mogu da, slobodnim asocijacijama, konstruišu priče. Umesto opozicije koja isključuje značaj drugog elementa, Mari postavlja pitanje šta je prvo – igra ili priča. (prema Ryan 2006: 192). Rajan zadržava srednju poziciju, prema kojoj neke igre imaju narativni dizajn a druge nemaju. (isto).

U kontekstu postavljenog cilja, najznačajnije je određenje identiteta teksta ovih igra u domenu kulture. U ovom polju, osnove teorije igara postavio je Johan Hojzinga (Johan Huizinga) u studiji *Homo ludens* (1938). Ovo delo je važno ne samo kao temelj proučavanja i definisanja igara kao fenomena kulture, već i zbog toga što je pojam čarobnog kruga igre koji je Hojzniga uveo, postao jedan od osnovnih pojmova u teorijskom proučavanju video-igara (Aarset 1999, 2001, Juul 2005, 2014, Kastronova 2005). U ovom poglavlju ispitana je mogućnost primene Hojzinginih zaključaka na MMORPG video igre kako bi se ovi tekstovi pozicionirali u kontekstu teorije igre u domenu kulture. Zatim je na datu oblast video igara primenjena klasifikacija igara Rožea Kajoa, koji je dvadesetak godina posle Hojzinge objavio studiju *Igre i ljudi* (Roger Caillois – *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, 1959), umnogome nastavljajući ali i revidirajući Hojzingina zapažanja, sistematizujući odlike i vrste igara. Na kraju poglavlja je dat osvrt na savremene teorije koje se nadovezuju na navedena razmatranja, pre svega iz aspekta odnosa priče i sveta igre s jedne strane i sistema i primene pravila igre u kontekstu video-igara. Ovako koncipiran pristup pozicionira MMORPG video igre u polju proučavanja kulture, ali i ukazuje na vezu kulturnog i igračkog aspekta MMORPG-a sa drugim poljima kojima pripada ovaj fenomen.

3.3.1. Identiteti MMORPG teksta kao (pravila) igre i narativa

Tvrdnja koju Kajoa iznosi da su pravilo i fikcija nespojivi (Kajoa 1965: 40) predstavlja moguću polaznu tačku razmatranja odnosa pravila i priče u video-igramama. Danski proučavalac video-igara Jesper Jul (Jasper Juul) u studiji *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (*Polu-stvarno: video-igre između stvarnih pravila i fikcionalnih svetova* 2005) razmatra

odnos pravila i fikcije⁴³ (odnosno sveta priče Ryan 2014) i zaključuje da je tvrdnja koju iznosi Kajoa netačna i da „Pravila i fikcija stupaju u interakciju, međusobno se nadmeću i dopunjavaju“ (2005: 163). Određni aspekti fikcionalnog sveta moraju biti uključeni ili usklađeni sa pravilima igre. Ovo je dvostruki proces u kome fikcionalni svet pomaže razumevanju pravila, dok specifična pravila dopunjavaju, obogaćuju i potvrđuju fikciju (isto.). U MMORPG okruženju, primeri ovakvih stavova se mogu naći u usavršavanju u određenim zanatima, koje doprinosi napredovanju lika, u skladu sa svetom priče epske fantastike koja se oslanja na srednjevekovlje (*World of Warcraft, Guild Wars/Guild Wars 2, The Lord of the Rings Online*) ili poredak i pravila koja vladaju u distopijskom okruženju u svemiru (načini sticanja dobara, kroz proizvodnju, specifičnu trgovinu ili ugovori i načini plaćanja među igračima), koji odgovaraju ogoljenom kapitalistikom korporativnom uređenju (*EVE Online*).

Takođe, Jul razmatra da li svet igre predstavlja simulaciju, stilizovanu simulaciju ili adaptaciju, zamene odnosno apstrakciju elemenata stvarnog sveta (isto.: 170–173). Ovde dodajem i da se navedene relacije grade ne samo prema stvarnom svetu, već i prema drugim fikcionalnim svetovima, gde svet igre odgovara fikcionalnim svetovima (u MMORPG slučaju, primeri mogu biti planete iz SW sveta, Srednja zemlja iz Gospodara prstenova ili Azerot, svet u WoW-u koja se na neki od iznetih načina odnosi prema okruženju drugih igara ili filma ove franšize, dok je u oblasti drugih igara istaknut primer Lego video-igara).

U tekstu „On Absent Carrot Sticks, The level of Abstraction Video Games“ (2014)⁴⁴ Jul analizirajući ulogu i odnos pravila i sveta igre primećuje da „pravila igre daju igračima pristup samo određenim delovima ovog sveta i dozvoljavaju im da deluju samo na određenom nivou“. (Juul 2014: 176).

U okviru velikih franšiza, kao što su *Zvezdani ratovi* ili *Hari Potter*, izdaje se veliki broj video igara različitih vrsta, pri čemu svaka igra obuhvata određeni set aktivnosti iz određenog fikcionalnog sveta (Juul 2014: 179). Primenjeno na oblast MMORPG-a, u SWTOR npr. igrač ne

⁴³ Fikcija (lat. fictio) ovde je upotrebljena u značenju narativne proze, kao što se koristi u anglo-američkoj kritici i širem smislu prikazivanja ili izmišljanja nečega što nije stvarno (prema Rečniku književnih termina, str. 221).

⁴⁴ U Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon (Eds.) 2014. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*

može da igra sve likove koji se pojavljuju u filmovima, stripovima ili drugim elementima franšize (iako se igra ažurira periodično uvođenjem rasa koje pretdno nisu bile dostupne za igru).

Igrači zahvaljujući prethodnom iskustvu sa određenom vrstom vide-igara mogu da očekuju, podrazumevaju i primene određene konvencije tipične za datu vrstu igara u vezi sa pravilima i nivoom apstrakcije (o kojoj će biti više reči u poglavlju o naratologiji). Na primer: iskustvo sa drugim igrama iz domena epske fantastike omogućava igraču da podrazumeva ili lakše savlada pravila koja se tiču igranja određenih profesija ili klasa (ratnik, čarobnjak, nekromanser, lovac/rendžer u varijantama naziva u igrama *Guild Wars*, *World of Warcraft*, *Black Desert*), pravila „učenja“ i usavršavanja zanata ili mogućnosti upravljanja letelicama u svemiru u igrama iz domena naučne fantastike. Odnos pravila igre i sveta igre značajan je element gameplay-a i mehanike igre.

U kontekstu virtuelnih svetova MMORPG video-igara, može se izdvojiti zapažanje koje je izneo Frank Lantz da, čak kada bi i bilo moguće napraviti besprekornu simulaciju stvarnog (ili fikcionalnog, dodajem) sveta, kao što je holodek,⁴⁵ u takvo okruženje je neophodno dodati elemente igre (Lantz prema Juul 2014: 183). Igra, kao što je već istaknuto, zahteva pravila. Prema Julu, igranje igara podrazumeva učenje i istaživanje nivoa apstrakcije date igre i istovremeno usmeravanje igrača da optimizuje svoj proces igranja i način sagledavanja igre (isto.: 185). Apstrakcija je ograničavanje mogućih akcija i postupaka igrača (npr. nemogućnost kretanja van ucrtanih staza u *Guild Wars*-u ili jahanja konja ili vožnje zaprege u *Guild Wars*-u 2). Jul navodi zapažanja Bernara Sutsa (Bernard Suits) da je suština igara u postizanju cilja na manje efiksan način, način koji upravo regulišu pravila ograničavajući mogućnosti igrača (kao što je kontakt sa loptom samo nogom u fudbalu ili specifično kretanje figura u šahu). Ove otežavajuće okolnosti zahtevaju usavršavanje određenih veština, ali i nivo apstrakcije u smislu zanemarivanja određenih aspekata i fokus na one koji su bitni za postizanje cilja ili za predmet igre. Video igre „nam daju pristup novim fikcionalnim svetovima ali nam onda pružaju samo ograničene mogućnosti u tim svetovima kako bi stvorili igru“ (isto.: 190). Jul vidi pojam magičnog kruga ne samo kao fizičko razdvajanje prostora igre od prostora „svakodnevice ili

⁴⁵ Holodek je virtuelno okruženje, “VR pećina” (Ryan 2001) u seriji Star Trek, koje je poslužilo i kao motiv u razmatranju narativa u kiber-okruženju u knjizi Dženet Marej (Janet Murray) *Hamlet on the Holodeck* (1997)

stvarnog sveta, već kao razdvajanje predmeta, aktivnosti i komponenti koji pripadaju svetu igre od onih koji su van njega“ (Jul 2014: 199).

3.4. Tekstovi MMORPG kao igre u kontekstu kulture

3.4.1. MMORPG video-igre u kontekstu teorije igara Johana Hojzinge

Hojzinga u uvodu u studiju *Homo Ludens* (1938, 1970) iznosi da tretira igru kao osnovu i činilac kulture: kultura je nastala i razvila se iz igre i kao igra (1970: 6, 15). Igra u polju kulture višestruko povezuje govor, metaforu, mit i kult: iza izraza za apstraktne pojmove nalazi se metafora, koja podrazumeva igru reči, dok je metaforično označavanje apstraktnog povezano sa mitom i kultom, koji se, opet, izražavaju igranjem. Autorova zapažanja iz ove oblasti su važna za uspostavljanje relacija identiteta MMORPG teksta kao igre sa identitetima iz oblasti umetnosti – književnosti i šire postavljene oblasti naratologije, kao i izvođenja, te njihovom kontekstualizacijom u polju kulture. Tako, tvrdnjom da se iz mita i kulta javljaju „sile kulturnoga života“: pravo, poredak, privreda, zanatstvo, umetnost, prosveta i nauka, Hojzinga zaokružuje međupovezanosti sfera ljudskog delovanja, zaključujući da se igra ukazuje kao osnova kulture (isto. 14–15). Pozivajući se na Platonove *Zakone*, autor ističe da igra sa posvećenom radnjom, obredom, magijom i misterijom deli prenošenje „u drugi svet“ i kontekstualizuje igru sa kategorijom estetskog. Ovde se može dodati stanovište o nastanku drame sekularizacijom obreda i praksi koje se odnose na kult, odnosno radnji u vezi sa mitom koje su izgubile sakralno značenje⁴⁶. Kao glavna obeležja igre autor navodi: ceremonijalno držanje i kretanje (u ovom slučaju odnosi se na avatar), pravila, pretvaranje – gluma (primenjeno na predmet ovog rada: role playing – igranje uloga), zadovoljstvo i rasonodu, kao i oslobađanje suviše energije, opuštanje posle napora, pripremanje za životne dužnosti, nadoknadu za neostvarivo i sadržaj elemenata nestvarnog (isto. 9, 12). U skladu sa ovom odrednicom video-igre generalno, predstavljaju novomedijski sadržaj namenjen za opuštanje i rasonodu,⁴⁷ edukaciju i ispoljavanje kreativnosti,

⁴⁶ Prepoznaje se i u izrazu za dramski komad – play.

⁴⁷ O uporedivosti i statistici igranja MMORPG video igara i gledanja televizije videti Yee 2014, Castronova 2005

najčešće u svetovima epske ili naučne fantastike. U umreženom okruženju MMORPG igara, do izražaja dolaze pojave koje proizilaze iz međusobne komunikacije igrača: igranje uloga,⁴⁸ druženje i učenje i usavršavanje komunikacionih ili organizacionih veština (organizacija zajedničkog igranja, upravljanje gildovima (Yee 2014)⁴⁹. Konačno, poreklo i osobnosti igre u području svečanosti i kulta – području svetosti, posredno se nadovezuje na karnevalizaciju (Bahtin) i njena ispoljavanja kako u oblasti izvođenja i formiranja identiteta u tekstu putem avatara, tako i praksi u vezi sa tekstom igre, ali van njenog sveta – u fizičkom svetu, kao što je *cosplay*.

Hojzinga igru definiše kao slobodno delovanje, koje može da potpuno zaokupi igrača, nije vezano za materijalni dobitak, poseduje vlastito određeno i ograđeno vreme i prostor (u vezi sa čime se definiše koncept čarobnog kruga (*magic circle*), odvija se po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze, obavlja se tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog sveta kao nešto zasebno. Pojedinačno, ova formalna obeležja će se u nastavku razmatranja kontekstualizovati u polju identiteta teksta MMORPG igara:

Igra je slobodan čin – igra na naređenje više nije igra, „prisila, dužnost i nužda vezuju se uz nju tek sekundarno, pošto je ona postala funkcijom kulture.“ (isto. 18) Ovakvo određenje može da predstavlja polaznu tačku u (pre)ispitivanju i (re)definisanju često pominjanih fenomena mogućeg stvaranja zavisnosti od igranja ili eksploatacije igrača (njihovog vremena, rada i proizvodnje sadržaja u virtuelnom svetu) od strane autora i izdavača igre u kontekstu kulture,⁵⁰ kao i isključivanju mogućnosti zarade merljive u fizičkom svetu putem igranja – što bi ukinulo suštinu i sagledavanje ovog fenomena kao igre i uopšte pojave koji pripada kulturi.

Još jedna važna odrednica koju ističe Hojzinga, a koja se može identifikovati u polju kulture i preneti na slučaj, jeste da igra, i druge pojave kulture (posebno umetnost), igra je privremena

⁴⁸ Obično su delovi igre ili serveri rezervisani za igrače koji žele da svoje avatare koriste kao fiktionalne likove, dramatis persone, izražavajući se i postupajući u skladu sa dodeljenim fiktionalnim osobinama, navikama i biografijom, po uzoru na stone RPG igre.

⁴⁹ Nik Ji (Nick Yee) u knjizi *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't* (2014) objavljuje i analizira izjave igrača i posebno vođa gildova koji svedoče o kompleksnim zadacima i neophodnim sposobnostima i veštinama za vođenje igračke zajednice, koje podrazumevaju ili prevazilaze kompleksnost poslovne organizacije u fizičkom svetu. Zbog stalne upućenosti na saradnju i komunikaciju sa drugim igračima, svi učesnici u ovim igrama primenjuju ili razvijaju osobine, navike i veštine funkcionisanja u zajednici.

⁵⁰ Ove pojave nisu predmet ovog rada, mada se na potonju oslanja potoglavlje 3.4. o ekonomskim aspektima MMORPG igara u kontekstu igre kao artefakta kulture.

delatnost koja poseduje autonomne težnje, neophodne pojedincu kao biološka funkcija (način učenja i razvijanja sposobnosti) i društvu (zbog značenja, kreativnog potencijala, duhovnih i društvenih veza koje stvara) (isto. 18–19). Značaj i razvijenost socijalnih aspekata igara – formiranje i funkcionisanje igračkih zajednica (udruživanje i saradnja igrača su glavne odrednice ovih igara) u svetu igre predmet su bavljenja nekih od ključnih studija o MMORPG igrama (Castronova 2005, Pearce 2011, Yee 2014). U ovom radu, ovaj aspekt se povezuje sa mehanizmima stvaranja identiteta igrača (poglavlje 6), istovremeno se nadovezujući na novomedijski fenomen zajednice znanja.

Igra ne predstavlja zadovoljenje potrebe ili prohteva, njeni ciljevi su izvan materijalnog interesa ili individualnog zadovoljenja životnih potreba. Ovakva postavka igre nadovezuje se na u prethodnoj tački iznet stav da iskorišćavanje rada igrača i mogućnost zarade od igranja (prodajom ili kupovinom novca i materijalnih dobara iz sveta igre za novac fizičkog sveta) negira sagledavanje MMORPG igre (ali i drugih participativnih tvorevina novih medija) kao artefakta kulture. Sa druge strane, postojanje i važnost kompleksne mreže ekonomskih i psihosocijalnih aspekata MMORPG igara i njihovog igranja, koji izlaze iz domena kreativnog, edukativnog i zabavnog delovanja ukazuju na neludičke kvalitete koji ove igre stavljaju u druge svrhe i domene (ekonomije i psihologije) načina funkcionisanja medija koji sledi kapitalističku logiku.

Igra poseduje sopstvene odrednice mesta i trajanja koje su različite od onih u svakodnevnom životu – završena je i omeđena. Vremensko trajanje: važna svojstva igre su redosled i ponovljivost u celini i njenih delova. Primenjeno na MMORPG, u istom svetu igre može se igrati („ispočetka“) sa više avatara, što u nekim igrama daje različite priče, kvestove i misije, u zavisnosti od profesije, rase ili izabranih karakteristika lika.⁵¹ U većini igara je moguće rešavati iste zadatke i savladavati određene prepreke više puta⁵² koristeći isti avatar. Borbe sa drugim igračima su takođe ponovljive. Prostorna ograničenost: igra podrazumeva postojanje igrališta – materijalnog ili misaonog u koje Hojzinga svrstava i sto za igru, čarobni krug, hram, filmsko platno, kao „posvećeno tlo, odeljeno, ograđeno područje svetkovanja za koje vrede posebna

⁵¹ Na primer, *Guild Wars 2* nudi razlike u „ličnim pričama“ u zavisnosti od izbora rase i profesije.

⁵² U *Guild Wars*-u se sve misije mogu igrati više puta.

pravila“. Ovde Hojzinga uvodi pojam čarobnog kruga, koji su preuzeli teoretičari virtuelnih svetova video-igara Salen i Zimmerman (2005) i Kastronova (2005).

Ovako postavljena definicija može da se primeni i na digitalno okruženje i posebno virtuelne svetove: osim okolnosti igranja (boravljenja pred ekranom kompjutera, upravljanja interfejsom...), odigravanja igre „unutar“ digitalnog sveta i „na“ internetu. Virtuelni svet je podeljen na sekcije igre – serveri su često definisani za određene aspekte igre, odnosno svet je „iznutra“ izdvojen, u zavisnosti od namene, za određeni vid igranja: međusobnu borbu igrača (PvP), igranje uloga (RPG) ili sektori u kojima važe određena bezbednosna pravila i norme ili se igra po principu „sve je dozvoljeno“ (*EVE Online*) itd. U okviru sveta igre, jedan vid ograničavanja prostora se odnosi na programski predefinisane mogućnosti kretanja avatara (nemogućnost skretanja sa staze ili ograničena mogućnost kretanja, npr. penjanja na brda, padanja sa litice ili kretanja kroz vodu u *Guild Wars-u*). Iako se ova pojava tek sporedno može pripisati prostornim ograničenjima a više softverskim (ne)mogućnostima, ovde se navodi kao indikativan primer ograničenja prostora igranja u okviru sveta igre. Drugi aspekti, ograničenog ili jasno definisanog prostora igre uočavaju se u kretanju kroz virtuelni svet – „po mapi“ često je ograničeno ili usmereno prolaskom kroz određene etape narativa (npr. iz jedne do druge tačke u igri moguće je doći samo obavljanjem/rešavanjem određenih zadataka, kvestova ili misija), zatim mogućnost rešavanja zadataka (npr. sakupljanja određenih predmeta) samo u određenom prostoru, van koga zadatak više ne važi) ili igre unutar igara (mini games). Takođe, sami igrači se organizuju određene aktivnosti, koristeći pogodan i na ovaj način izdvojen prostor u igri koji npr. postaje borilište: samostalno organizovanje „dvoboja“ odnosno PvP borbi „jedan na jedan“ tamo gde nema takve opcije (u prostoru predviđenom za masove ekipne borbe u *Guild Wars-u 2* pre nego što je uvedena PvP opcija).

Hojzinga dalje ističe da igra sadrži unutrašnji red, ritam, harmoniju i napetost. Napetost podrazumeva neizvesnost i slučaj (elemente koje je detaljnije analizirao i klasifikovao Kajoa), od kojih na ovom mestu treba pomenuti korišćenje zamene za bacanje kockica u stonim RPG igrama kojima se slučaju prepušta uspeh neke akcije, u kompjuterskim igrama zamenjeno ispitivanjem verovatnoće uspeha neke akcije (obično izraženo u procentima uz određeni „skil“)

Govoreći o pravilima igre, Hojzinga ističe da ona određuju norme koje važe u privremenom svetu igre, koji opstaje upravo zahvaljujući безусловnim pravilima koja se ne dovode u pitanje. U kontekstu određenja i opstanka virtuelnih svetova kao prostora igre važno je zapažanje da kršenje pravila ukida njen svet – igri je tada kraj (isto.). Imajući u vidu ovaj stav, trgovina između stvarnog sveta i sveta igre (prodaja i kupovina predmeta ili razmene novca iz sveta igre za stvaran novac), osim što krši odrednice ugovora sa izdavačima igre, predstavlja i kršenje zakona – pravila igre i izlazeći iz svojih okvira ukida sam svet igre.

Hojzinga razlikuje dve vrste igrača koji krše pravila – varalice, koji se pretvaraju da učestvuju u igri i priznaju njen „čarobni krug“ sve dok ne budu otkriveni (isto. 22, 75) i prekršitelje, koji se „suprotstavljaju pravilima ili ih mimoilaze“ (isto. 22) ruše svet igre, oduzimaju iluziju i razbijaju njen svet. U prvu grupu spadaju igrači koji koriste programe treće strane – nezavisne od igre, koji se u njoj primenjuju da bi se olakšali ili ubrzali neki postupci i procesi u igri (posebno oni repetativni, kao što su uzastopno kliktanje mišem u pravilnim vremenskim razmacima npr. u slučaju konzumiranja alkoholnih pića i slatkiša u *Guild Wars*-u radi dobijanja određenih titula), zatim eksploatacija sistemskih anomalija („bagova“) za dobijanje neke koristi ili korišćenje određenih mogućnosti u okviru pravila (npr. dobijanje exp i drugih poena samim prisustvom na određenom mestu, bez učešća u zajedničkim aktivnostima sa drugim igračima, što osim dobijanja nagrade bez uloženog rada otežava i zadatak drugim igračima npr. pasivno prisustvo tokom borbe dve frakcije – Kurzika i Luksonaca u *Guild Wars*-u). Pojava koja se tek granično može podvesti u ovu kategoriju je kupovina naloga koji sadrže potpuno opremljene i razvijene likove. Ovu praksu zvanično zabranjuju izdavači igara, a u unutrašnjem svetu igre krši „čarobni krug“ u tome što druge igrače navodi na utisak da je vlasnik naloga sam izgradio lik i da prema tome poseduje više znanja i igračkog iskustva nego što ga zaista ima, ali igrač na dalje može da igra u skladu sa pravilima. Definiciji prekršitelja, sa druge strane, odgovaraju igrači koji kontrolišu „botove“⁵³ i prodavci i kupci novca i opreme iz sveta igre za novac iz fizičkog sveta).

U vezi sa socijalnim vezama i odnosima među igračima koji se javljaju u kontekstu igre, Hojzinga primećuje da zajednice igrača teže da istraju i van vremena igranja i u okruženju koje

⁵³ Bot je kompjuterski program koji kontroliše avatar i obavlja određene zadatke bez kontrole igrača, kako bi uštedeo vreme igraču ili stekao određene koristi za igrača u vidu poena ili materijalnih sredstava u svetu igre. Korišćenje botova je najčešće eksplicitno zabranjeno.

se ne odnosi na samu igru, zahvaljujući „osećaju zajedničkog postojanja u izuzetnom položaju, zajedničkog odvajanja od drugih“ tokom igranja i da igre često stvaraju društvene veze. Ovakva ocena se potvrđuje u relacijama koje nastaju među igračima koji pripadaju zajednici u MMORPG svetu igre (gildu ili korporaciji), koje se često formiraju ili od igrača koji su se prethodno poznavali i svoje zajedničko druženje i društvene interakcije nastavljaju u svetu igre ili su, ako im geografska lokacija to dozvoljava, nastavili da održavaju društvene veze u fizičkom svetu, posle upoznavanja i zajedničkog igranja u digitalnom okruženju.⁵⁴ Elementi društvene organizacije igranja u gildovima, od kojih mnogi imaju ustaljeno, dogovoreno vreme na dnevnom ili nedeljnom nivou, kao i hijerarhija i raspored dužnosti u gildovima (od kojih su neke funkcije predefinisane u igrama npr. gild lider, oficir itd. A neke uspostavljaju sami igrači, sa razgranatim sistemom predefinisanih ingerencija – igrači imenovani na određenim pozicijama mogu da pozivaju nove članove u gild ili da ih isključe iz njega ili međusobna odluka koji igrači su zaduženi da budu vođe ili kontrolišu određene aspekte igranja, npr. različite vrste PvP-a (takmičenja sa drugim igračima) ili organizaciju i vođstvo pri kolektivnom istraživanju i borbi u tamnicama (dungeons) i specijalnim regijama.

Hojzinga dalje izdvaja karakteristike posebnog sveta igre, u kome „zakoni i običaji svakodnevnog života nemaju za područje igre nikakve vrijednosti“ (isto. 24), dajući primer saturnalija i karnevalskih običaja, koji ukidaju „normalnoga društvenog života“ (isto.). Ove prakse se prepoznaju ne samo u procesu igranja, već posebno u slučajevima igranja uloga u govoru i delovanju u svetu igre (role playing) prema predefinisanim dogovorima i pravilima ili u na konvencijama i cosplay manifestacija (videti poglavlje o identitetima u tekstu).

Složeni oblici igre dalje se mogu sagledavati kao borba za nešto ili predstavljanje (ili oponašanje) nečega, ili u objedinjenoj formi kao predstavljanje borbe ili takmičenje. U značenju predstavljanja, igra se vezuje za obred i kult, koji formira privremeni svet i ima odlike svečanosti, te „baca svoj sjaj na običan vanjski svijet i skupini koja je svetkovala podaruje sigurnost, red i blagostanje“ (isto. 26). Hojzinga ukazuje na ovu vezu zaključujući: „Kult je predstava, dramska izvedba, prikazivanje u slikama, zamena zbilji.“ (isto. 27); prikazuje se drama (radnja), u vidu predstave ili takmičenja, koja ponavljanjem zbivanja ili predstavljanjem

⁵⁴ Oko 80% igrača igra sa ljudima koje poznaje u fizičkom svetu (rođacima, prijateljima ili ljudima koje su upoznali u virtuelnom svetu, ali nastavili da se druže sa njima u fizičkom okruženju) (Yee 2014: 27).

ili poistovećivanjem reflektuje kosmička zbivanja. Primenjeno na MMORPG video-igre, mogu se naći svi navedeni oblici igre i iz nje izvedeni fenomeni: takmičenje u direktnoj borbi sa drugim igračima (PvP) ili poređenjem veštine i dometa igranja u savladavanju kompjuterski generisanih izazova, dok se igra predstavljanja ogleđa u igranju uloga ili uklapanju u karakteristike predefinisanih tipova (funkcija kod Propa), što je posebno karakteristično za fantastiku, bilo se to odnosilo na profesije, odnosno klase kao što su različite varijante ratnika i čarobnjaka ili likova predefinisanih u fikcionalnom svetu u kome je smeštena igra (npr. džedaj ili sit u *Star Wars: The Old Republic*).

Igra prenosi učesnike u drugi svet, u ovom slučaju, svet koji je kreiran za samu igru ili je deo franšize (iz domena epske ili naučne fantastike): od formalnih obeležja najznačajnije je prostorno razlikovanje radnje od onog svakodnevnog – omeđenost i izdvojenost, što se dodatno potvrđuje i jezički i formalno u slučaju igara u virtuelnim svetovima. Kao najznačajniju formalnu odrednicu igre, Hojzinga ističe prostorno odvajanje radnje od svakodnevnog života, kao ograđenost i izdvojenost, koja je u slučaju virtuelnih svetova jasno odvojena korišćenjem tehnike i tehnologije, hardvera i sofvera, ali poseduje još jednu značajnu karakteristiku – fizičku udaljenost igrača (o drugim aspektima ovog fenomena u poglavlju o izvođenju, Gofman i Šekner).

Igra u sebi uključuje elemente stvarnosti (kao što su istorijski elementi, npr. u oblačenju, oružju i oklopima ili geografske celine, te kulturne odrednice iz stvarnosti. Npr. svet *Guild Wars*-a podeljen je na tri kontinenta koji kulturno-politički odgovaraju Evropi (u igri nazvana Tirijska), Aziji (Kanta) i Africi (Elona), kao i preuzimanje ekonomskih modela iz stvarnog sveta, kao što je tržišni kapitalistički princip u većini igara) dok stvarnost pokušava da isključi igru.

Važan element igre čini i takmičenje – za igru je važno da se igrači pred drugima mogu pohvaliti uspehom. Iako posmatračni nisu neophodno potrebni da bi se igra održala. U ovome se može naći jedan od izvora popularnosti MMORPG video-igara u odnosu na igre namenjene za jednog igrača (single player) – sameravanje međusobnog uspeha (uz druge socijalne faktore).

Druge važne odlike takmičenja su odvažnost, nesigurnost u dobit, nesiguran ishod, kao i napetost, koja doprinosi da igrač zaboravlja da igra. Ako se pridržavamo Hojziningine definicije o

takmičenju među igračima, na video igre se može primeniti i podela vrsta takmičenja, kako na eksternom nivou – samih igrača, tako i u svetu igre (karakteristike koje je za svoj avatar izabrao igrač): u snazi, spretnosti, znanju, bogatstvu, darežljivosti, sreći, uz pridržavanje pravila. Faktor sreće ovde se odnosi na praksu prenetu iz stonih RPG igara – bacanja kockica – slučaj koji utiče na uspeh određene akcije, koji u digitalnom okruženju obavlja program koji može da odredi uspeh, intenzitet ili trajanje određenog postupka (npr: da li će neprijatelj biti pogođen, koji nivo oštećenja će pretrpeti, dužina trajanja nekog efekta, domet itd).

U kategoriju igara, Hojzinga svrstava i učestvovanje na berzi, kao mesta neodredivosti granice stvarnosti i igre. Fenomen ekonomija u virtuelnom svetu i vezi sa pojmom igre detaljno je analiziran u narednom potpoglavlju.

U vezi sa takmičenjem, ali i generalno ciljevima igre, značajnu faktor igre je pobeda: igračima je važno da se, zbog samoafirmacije ili pred drugima mogu pohvaliti uspehom (težnja da se bude hvaljen zbog vrlina, sticanje časti, isticanje plemenitosti i slava povezani su sa takmičenjem, dakle igrom). U slučaju MMORPG-a pobeda je moguća u takmičenju protiv nekog drugog igrača ili kompjuterski generisanih i predefinisanih protivnika ili prepreka. Pobeda, kao dokazana nadmoć, kako primećuje Hojzinga, širi svoje delovanje van objekata i sveta igre i deluje kao univerzalna nadmoć koja donosi ugled, a dobitak postaje veći. O socijalnim implikacijama uspešnosti u igri, koje se zasnivaju na ovoj Hojzinginoj konstataciji, detaljnije će biti reči u poglavljima o izvođenju i identitetima u tekstu. Upravo ova karakteristika, sameravanja sa drugim igračima ili bilo kojim zainteresovanim grupama izdvaja MMORPG igre od drugih video-igara. Dok u drugim igrama, koje ne podrazumevaju multiplayer opciju, igrač može da pokaže svoj uspeh drugima samo van sveta igre – pomoću raznih statistika, screenshot-ova ili snimaka igranja, često postavljenih YouTube kanalima, forumima, blogovima i socijalnim mrežama, u MMORPG igrama ukazivanje na svoj uspeh je moguće u okviru sveta igre, pred drugim igračima, što je upravo jedan od motiva igranja ovih igara a ne onim koje nemaju multiplayer opciju (ne posmatrajući e-sportove, koji i pored mogućih problema u definisanju pripadaju sferi sportova).

Takođe, prema Hojzingi, postoji tendencija da se pobeda i uspeh pojedinca prenosi na grupu kojoj pripada, što je posebno karakteristično za sportove, a u virtuelnim svetovima za gildove,

korporacije i druga udruženja, kao i pojava da se kolektivni uspesi smatraju i ličnim. Hojzinga razlikuje postizanje cilja i pobjedu – koja je moguća samo ako se igra protiv drugog igrača, a u ovom slučaju se mogu dodati i kompjuterski generisani neprijatelji. Video-igra je u ovom polju granični primer – jer se savladavanje predefinisanih prepreka ili uspeh u borbi može smatrati postizanjem cilja, što Hojzinga razlikuje od pobjede – pobjeda je moguća samo ako se igra protiv nekog drugog (isto.) u ovom slučaju PvP aspekt igre. Iz pobjede kao trajni rezultati izlaze „čast, ugled, uvažavanje“ (isto.).

Autor navodi da shvatanje takmičenja kao važnog elementa društvenog života potiče iz helenske kulture, dok je sam termin ludus latinskog porekla. Grčka podela takmičenje u snazi, mudrosti i bogatstvu, odnosno, u Hojzinginom proširenom nabranjanju, takmičenja u snazi, izdržljivosti, umešnosti, znanju, razmetanju, lukavosti može se primeniti i na takmičenja među igračima u MMORPG video-igrama: dok se snaga zamenjuje spretnošću u primeni „skilova“, takmičenje u mudrosti se odnosi na poznavanje sveta igre i zadobijanje prvenstva u odnosu na druge igrače zahvaljujući spretnom korišćenju mogućnosti u svetu igre odnosno snalaženju u njemu, a takmičenje u bogatstvu podrazumeva stečene predmete i novac u igri zadobijene zahvaljujući prethodno navedenim elementima snazi/veštini i mudrosti/znanju. Hojzinga ističe da je borba prema pravilima igra, a da su motivi borbe ponos, čast, ugled, slavlje zbog nadomoci i prevlasti, a sve ove elemente mogu da se uoče u takmičenjima među igračima, ali i onima gde igrači međusobno porede ishode svojih „borbi“ sa kompjuterski generisanim protivnicima. U raznim mini igrama (igrama u igrama) koriste se rang liste koje pokazuju uspeh igrača u određenim sferama (npr. koliko je neki igrač skupio određenih predmeta ili koliko je drugih igrača savladao ili koliko je nota „pravilno odsvirao“ /novogodišnja mini-igra u igri Guid Wars 2 u reprodukovanju novogodišnjih pesama).

S obzirom na oružane sukobe kao nezaobilazne teme (epske) fantastike u MMORPG video igrama, primenljiva je i kontekstualizacija rata sa poljem igara: dogovaranje vremena i mesta bitke je karakteristika ratovanja kao časnog takmičenja, bojno polje se omeđuje kočicama predstavljajući čarobni krug. Specifično mesto i vreme održavanja borbi tipično je i za PvP aspekte MMORPG video igara, u kojima je često međusobna borba moguća samo u određenim delovima igre (u *EVE Online* cela jedna „verzija“ svemira – sveta igre dozvoljava ovakve sukobe, dok igrač može da izabere da li će učestvovati u njoj ili u sektorima u kojima „važe

zakoni“ koji sprečavaju „nasilje“). U igrama u kontekstu epske fantastike potvrđuju ideali koje Hojzinga navodi: časti, plemstva i pravednosti, igre poput *EVE Online* odražavaju druge principe i vrednosti – liberalni svet u kome se uspeh meri domišljatošću i veštinom, bez obzira na sredstva, već pomenuta u kontekstu prevara i zaobilaženja pravila, ili pak društvenih moralnih normi. Odlike ratne igre nalazimo u aspektima virtuelnih svetova koji gotovo po pravilu podrazumevaju i sukobe „zaraćenih“ strana, bilo predefinisanih u svetu igre (npr. igrači se odlučuju da li će pripadati frakcijama čiji je sukob deo priče (Kurzici i Luksonci (*Guild Wars 1*), Horda i Alijansa (*World of Warcraft*), Republika i Imperija (*Star Wars: The Old Republic*) ili gde se igrači samostalno organizuju, sklapaju saveze i proglašavaju neprijateljske grupe (*EVE Online*) ili na osnovu „teritorijalne“ pripadnosti – serveri (*World vs World*, *Guild Wars 2*).

Hojzinga smatra da feudalni poredak kakav je vladao u srednjem veku (u kome slobodan čovek ne mora da radi u zapadnoj Evropi ili u Japanu predstavlja jedino okruženje za razvoj ideala viteštva: „a s njim i odmeravanje snage, turnir. (...) samo tada su važna pitanja o stegu i grbu, viteški redovi, osporavanje položaja i prvenstva. Za to ima vremena i sklonosti samo feudalna aristokratija“ (isto. 138) agonalni kompleks ideja, običaja i odredbi, srednjovekovni zapad i Japan. Ideali vernosti, viteštva, odvažnosti, osećaj dužnosti, samosavladvavanja u epskim i romantičnim kontekstima, predstavljaju važan faktor kulture. Za ovakvo zapažanje može se naći primer u tome da su upravo igre sa razvijenom temom epske fantastike, koja se bazira na srednjovekovlju, one u kojima su najrazvijeniji sistemi (viteških) turnira.

Osim ratnih igara koje u video-igrama objedinjuju veštinu, spretnost i poznavanje specifičnosti mehanike i sveta igre, druga vrsta takmičenja koje Hojzinga analizira takođe se mogu primeniti na sferu digitalnih svetova – takmičenje u znanju, koje se osim u oblasti poznavanja sveta igre odvija i van igre, a u vezi sa njom – na forumima, blogovima i društvenim mrežama ili kao nezaobilazna aktivnost na konvencijama, sajmovima i skupovima posvećenim igrama, gde se igrači i fanovi takmiče u poznavanju sveta igre (implicitno ili eksplicitno, u vidu kvizova) ili informacija koje se na njega odnose, kao vrsti metaigre.

Na kraju analiziranog pregleda odlika igre, od kojih sve nalaze svoju primenu u MMORPG-u, može se zaključiti da Hojzingina opšta definicija igara u kontekstu kulture, odgovara u ovom radu analiziranim tekstovima:

Igra je djelatnos koja se odvija u razrađenim vremenskim, prostornim i smislenim granicama, u jednom vidljivom redu, prema dobrovoljno prihvaćenim pravilima, te izvan područja materijalne nužde ili korisnosti. Raspoloženje u kojemu se igra odvija jest uzdignuće i oduševljenje, bilo ono pobožno ili samo svečano, već prema tome je li igra posveta ili razveseljavanje. Tu djelatnost prati osjećaj ushićenja i napetosti, a ona sama donosi vedrinu i opuštanje. (isto. 174)

(E-)sportove možemo kontekstualizovati sa sferom kulture, osvrćući se na sport kao vrstu igre, Hojzingina ističe da sport kao društvena funkcija širi svoje značenje van domena kulture, i nalazi njegove izvore u takmičenjima u spretnosti, snazi i izdržljivosti u srednjovekovnim turnirima, koji su vršili i ulogu pozorišta . Sve većim sistematizovanjem i disciplinovanjem – nastaje podela igrača na profesionalce i amatere, što takođe možemo uočiti u oblasti igranja video-igara,⁵⁵ odnosno e-sportova, gde su igrači takmičari koji se bore za titule i novac. Sport Hojzinga ocenjuje kao samostalno izražavanje agonálnih instikata, a domen e-sportova može se označiti kao poseban novo takmičenje, osim onog u svetu igre, takmičenje u sportskom kontekstu donosi širok krug kulturnih, ekonomskih i socijalnih elemenata. U polju okolnosti igranja može se uočiti promena u pogledu vremena i mesta igranja – u velikim halama pred publikom koja na samom mestu igranja prati takmičenje ili putem direktnih prenosa ili snimaka na internetu ili, ređe, na televiziji, umesto izdvojenog igranja kod kuće (u najčešćem slučaju), sa uočljivim fenomenom slave i prepoznavanja u medijima vrhunskih sportista, reklama i sponzorstva, navijačkih praksi i kladenja⁵⁶. Iako najpopularnije e-sport igre (npr. *DOTA*, *League of Legends*, *StarCraft 2*) ne pripadaju grupi MMORPG, turniri sa novčanim nagradama⁵⁷ i srazmernom medijskom pažnjom održavaju se i u ovim igrama, npr. *World of Warcraft* i *Guild Wars 2*. Za ovu vrstu takmičenja,

⁵⁵ Prvo takmičenje u igranju video-igara održano je 1972. godine na Univerzitetu Stanford u igranju igre *Spacewar*, Owen Good (19 October 2012), Kotaku, <http://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament> pristupljeno 7. maja 2016.

⁵⁶ Prema statistikama, najveći udeo u zaradi od e-sportova potiče od reklama i sponzorstava (SuperData, eSports Market Brief 2015/2016 Update, <http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015>, pristupljeno 2. maja 2016), te se iz toga može zaključiti da održivost ovih takmičenja prevashodno zavisi od toga koliko će publiku privući.

⁵⁷ *World of Warcraft Arena Invitational World Championship* <http://us.battle.net/wow/en/blog/14934601/world-of-warcraft-arena-invitational-world-championship-learn-the-score-7-23-2014>

odnosno za uključivanje ovih igara u domen sporta, ključan kompetitivni umesto kooperativnog aspekta igara, kao i umeće, odnosno međusobna razlika u veštini igrača.⁵⁸

E-sportovi se mogu svrstati i u neatletske igre, koje Hojzinga smatra sportom: igre na ploči poseduju element ozbiljnosti, ali su i dalje igre. Igre uma Hojzinga uključuje u sport, priznavanjem prvenstva, javnim takmičenjima, registrovanjem rekorda i izveštavanjem o njima, ističući i faktor zarade. Hojzinga primećuje da čovek da bi se stvarno igrao za vreme igre mora da bude dete, a ove igre po ozbiljnosti i zaradi ne ispunjavaju ove zahteve. Ove pojave podržavaju Hojzingu ocenu da je u kontekstu kulture sport neplodna funkcija u kojoj se stari faktor igre izgubio, te da je sport postao preozbiljan, da napušta područje igre i postaje sui generis.

Za dalja razmatranja pojava ekonomije u MMORPG video-igrama i u vezi sa njima, značajno je zapažanje da je i trgovina nadmetanje, igra pri stvaranju tržišta, u kojoj učesnici moraju da nadmaše druge. Hojzinga zapaža da i trgovina, kao i sport, koristi pojam rekorda, te da privreda koristi elemente igre da bi povećala učinak.

3.4.2. MMORPG video-igre u kontekstu teorije igara Rožea Kajoa

Dvadeset godina posle Hojzinge, Kajoa (Roger Caillois – *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, 1959) nadovezuje svoje promišljanje o fenomenu igre na studiju *Homo ludens*, komentariše je i izvodi klasifikaciju i određenje odlika i vrsta igara. Kako navodi Sreten Marić u predgovoru studije *Igre i ljudi* „Hojzinga je pokušao da osvetli „socijalnu funkciju igre; pothvat Kajoa je obuhvatniji: on postavlja osnove „jedne sociologije polazeći od igara” (Marić u Kajoa 1965: 10). Sam Kajoa naglašava da je cilj njegove rasprave „određivanje prirode najvećeg zajedničkog imenitelja svih igara” kao i isticanje njihove raznovrsnosti, te proširivanje polja proučavanja igara. Svetu igara, tako, dodaje oblasti igara na sreću i opklada, kao i mimiku i interpretaciju sa druge strane.

⁵⁸ Reditelj igre *Guild Wars 2* John Corpening je izjavio: “Kada smo odlučili da uključimo *Guild Wars 2* [u e-sportove], rešili smo da prvo igru koncipiramo tako da postane sport. Da bi se to postiglo, veština igrača mora da dođe do izražaja i stvori razliku među takmičarima” (Chris Gates „Rez, plz – The role of MMOs in esports”, 3. mart 2016. http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/14878819/rez-plz-role-mmos-esports, pristupljeno 5. maja 2016)

Za predviđene oblasti razmatranja u ovom radu, posebno je važno zapažanje koje Kajoa iznosi u vezi sa pozicijom pravila i fikcije u igrama. Autor zapaža da su igre „ili regulisane ili fiktivne” (isto. 39) razdvajajući tako pravila od fikcije. Kajoa do ovog zaključka dolazi izdvajajući fikciju iz pravila: „Mnoge igre nemaju pravila (...) igra se neka uloga, što se ponaša kao kad bi bili neko drugi ili čak nešto drugo... fikcija, osećaj kao kad bi zamenjuje pravilo i potpuno vrši njegovu funkciju. Pravilo samo po sebi stvara fikciju.“ (isto. 38) Kajoa dalje navodi da, kada se igra sastoji u imitiranju života, igrač poštuje pravila koja postoje u stvarnosti, te je „usvojeno ponašanje prividno, jednostavno oponašanje.“ (isto. 39). Ovakvim zapažanjima Kajoa otvara mogućnost tumačenja i pručavanja određenih aspekata ili vrsta igara kao fikcije ili mimetičkog stvaranja, odnosno potencijalnih estetskih formi.

Kajoa (isto. 40) navodi sledeće odlike igre, kao aktivnosti koja je: slobodna: na koju se igrač ne može primoravati a da time igra ubrzo ne gubi svoju prirodu privlačne i vesele razonode; izdvojena: ograničena preciznim vremenskim i prostornim, unapred utvrđenim ganicama; neizvesna: čiji se tok i ishod ne mogu unapred predvideti, pošto se inicijativi igrača obavezno daje izvesna sloboda iz potrebe za izmišljanjem; neproduktivna: pošto ne stvara ni dobra, ni bogatstva, niti bilo kakvu vrstu novih elemenata, izuzev prenošenje vlasništva unutar kruga igrača, i čiji je ishod situacija identična onoj na početku partije; propisana: podvrgnuta odredbama koje ukidaju obične zakone i za trenutak uvode novu, jedino važeću zakonitost; fiktivna: praćena specifičnom svešću o nekoj vrsti drugorazredne realnosti ili o potpunoj nerealnosti u odnosu na tekući život.“

Od datih kriterijuma, u slučaju video-igara, posebno MMORPG grupe, odrednica slobode je donekle povezana sa kriterijumom neproduktivnosti – u trenutku kada igre postanu uslovljene proizvodnjom odnosno razmenom dobara iz sveta igre i onih iz stvarnog sveta – kada se uspostavi robnonovčana razmena između ova dva okruženja, svet igre postaje polje proizvodnje, što ukida igru (detaljnije u potpoglavlju o ekonomskim aspektima MMORPG video-igara). Element vremenske i prostorne izdvojenosti odgovara Hojzinginom pojmu magičnog kruga – vremenska i prostorna izdvojenost se javlja ne samo u odnosu na stvaran svet, već su i različite manje celine, igre unutar sveta igre tzv. mini igre prostorno i vremenski omeđene u virtuelnom svetu. Aspekt neizvesnosti ovde može biti primenjen na brojne faktore korišćenja određenih skilova i opreme i oružja ili redosled obavljanja radnji, te učešće slučaja, odnosno ishoda

verovatnoće u uspehu izvođenja akcija igrača ili kompjuterski generisanih likova. Takmičenje među igračima takođe podrazumeva neizvesnost toka igre ali i samog ishoda. Kajoa ističe da su poslednje dve navedene karakteristike, pravilo i fikcija, nespojive i ukazuje na nužnu podelu igara prema tome koju od ovih osobina poseduju.

3.4.2.1. Kategorije igra

Razmatrajući moguće kriterijume klasifikacije igara, Kajoa definiše četiri glavne kategorije, zavisno od toga da li u posmatranim igrama preovlađuje takmičenje, slučaj, pretvaranje ili zanos, te dolazi do kategorija: agon, alea, mimicry i ilinx (isto. 42), koje predstavljaju izdvojene psihološke stavove (isto. 66). Ova podela biće detaljno predstavljena jer obuhvata važne aspekte identiteta MMORPG teksta u oblasti igara, što su prepoznali brojni proučavaoci igara, između ostalih i Ričard Bartl, čija podela tipova ličnosti i interesovanja igrača MMORPG povlači paralele sa klasifikacijom koju je sproveo Kajoa.

Agon, odnosno takmičenje, određeno je kao borba „u kojoj su veštački stvoreni jednaki izgledi da bi se protivnici sreli u idealnim uslovima, za koje se smatra da trijumfu pobjednika mogu da pruže preciznu i neopozivu vrednost.“ (isto. 44) Ovo je pre svega slučaj sa sportom,⁵⁹ u kome postoje pojedinačna i ekipna takmičenja ili neograničen broj takmičara, gde se takmičar ne takmiči protiv drugog pojedinca ili grupe već pokazuje veštinu koja se samerava sa umešnošću drugih takmičara u istim uslovima (atletika, streljaštvo⁶⁰). U poslednju grupu, u kontekstu MMORPG video igara spadaju nadmetanja ko bolje igra igru (PvE) odnosno, ko brže i efikasnije obavlja predefinisane zadatke ili stiče više materijalnih dobara u svetu igre. Ova poređenja veštine mogu se obavljati posredno, upoređivanjem stečenih predmeta i novca i brzinom napredovanja kroz igru, ili gledanjem snimaka igranja, koje obično igrači postavljaju na internet, te slikama ekrana (screenshots) tokom igre. Agonalni karakter je posebno izražen i u praksi

⁵⁹ Kajoa, za razliku od Hojzinge, ne odvaja sport van domena igara, ali se njima i ne bavi isključivo sa kulturološkog stanovišta.

⁶⁰ Ovde treba dodati da materijalna sredstva, odnosno rekviziti donose različite uslove (sportska oprema za trčanje, oružje u slučaju datog primera streljaštva koji navodi Kajoa). U pogledu video-igara, to su različite okolnosti igranja (npr. mesto: kod kuće, u prostorima namenjenim isključivo za igru, u javnim prostorima, na otvorenom, na poslu...) i hardverske karakteristike koje prave razliku u uslovima igranja.

farmovanja – gde se igrači ističu svojom veštinom da na određenom mestu primenjuju niz postupaka (pravac i način kretanja, druge predefinisane radnje) i preciznom upotrebom skilova i opreme, kako bi najbrže dobili najveću moguću količinu materijalnih dobara i novca. Replika takmičenja iz stvarnog sveta u svetu igre ogleda se i u tzv. mini igrama, npr. ponavljanju takmičenja u izdržljivosti: takmičenje u „jedenju“ slatkiša ili „ispijanju“ alkohola u svetu igre). Drugi stepen takmičenja i priznanja uočava se van igre i ogleda se zadobijenoj pažnji i gledanosti, okupljenoj publici koja prati snimke ovih izvođenja na internetu (rezultat je ovde izražen u broju pregleda, komentara i drugih vidova povratnih informacija i reagovanja na prezentovani video-materijal).

Agon se najdirektnije iskazuje u kategoriji takmičenja među igračima (PvP), u pojedinačnim ili ekipnim borbama. O važnosti ovog aspekta igara govori i pojava da se igrači ponekad sami organizuju i u okviru datih mogućnosti igre samostalno dopunjavaju i organizuju međusobno dogovorena pravila dvoboja (u *Guild Wars*-u 2, igrači su koristili prostor namenjen za borbe velikih grupa igrača – World vs World kao „arene“ za pojedinačne borbe, dogovarajući pravila, dok su ostali igrači bili publika. Iako su prema predefinisanim mogućnostima igre, drugi igrači i sami mogli da se uključe u borbu, oni to nisu činili, već je jedini prostor koji je bio otvoren za međusobne masovne borbe igrača, dogovorno pretvoren u pojedinačne duele).

Još jedna grupa igara kojom dominira agon su „igre u kojima protivnici u početku raspolažu jednakim brojem elemenata potpuno iste vrednosti.“ (isto. 44) npr. šah. Iako se igranje svih video-igara može generalno svrstati u ovu grupu – igrači na početku imaju samo isti program, odnosno softversku celinu igre, ili istu ponuđenu grupu skilova/oružja/opreme, njihova veština i uloženo vreme u igranje odlučuju o uspešnosti korišćenja jednakih elemenata. U igrama često postoje mini igre, koje predstavljaju repliku ili reminiscenciju na postojeće igre iz stvarnog sveta (npr. varijante igre dama).

Popularnost upravo takmičarskih aspekata MMORPG-a može se objasniti upravo zaključkom koji Kajoa izvodi u vezi sa agonom: „Pobuda za igru je želja svakog konkurenta da mu se prizna da je bolji u datom domenu (...) Agon se javlja kao čista forma vrednosti pojedinca i služi za njeno isticanje.“(isto. 45)

Alea (lat. igra kockama) predstavlja „igre zasnovane na suštinskoj suprotnosti agonu. Na odluci koja ne zavisi od igrača i na koju on ne može da ima nikakav uticaj i gde se, prema tome, mnogo manje radi o dobitku u igri sa protivnikom a više u igri sa sudbinom (...) Tu je igrač potpuno pasivan i njegove odlike i sposobnosti, prednosti njegove veštine, snaga mišića i inteligencija, ne dolaze ni do kakvog izražaja“. (isto. 47). Autor dalje ističe da alea, za razliku od agona, „negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju, ona eliminiše profesionalnu vrednost, tačnost, trening“. (isto. 48). U video-igramama uopšte, element „šanse“ ili „igre slučaja“ odnosno kompjuterski dobijenim ishodom „kocke“ preuzet je iz stonih RPG igara, a zajedno predstavljaju usklađivanje, odnosno simulaciju udela verovatnoće i slučaja u realizaciji neke aktivnosti, koja u stvarnom svetu, između ostalog, potiče od uticaja okolnosti koje pojedinac ne može da predvidi niti da ima uticaj na njih.⁶¹ Kaoa dalje primećuje da agon podrazumeva ličnu odgovornosti i aktivost, dok alea isključuje volju i podrazumeva prepuštanje sudbini. Autor zaključuje da oba aspekta, iako suprotna, imaju istu svrhu: veštačko stvaranje uslova ravnopravnosti igrača, koji „imaju iste izgleda na uspeh, potpuno iste mogućnosti da dokažu svoju vrednost ili , na drugoj strani, da imaju iste izgleda da im se sreća osmehne“ (isto. 50). Na ova zapažanja, dodajem da se u zajedničkom delovanju agona i alea, može prepoznati težnja da se veštinom i snagom pravaziđe delovanje slučaja (alea), odnosno savladaju teškoće pomoću sopstvenih vrlina.

Međutim, u video-igramama, a posebno izraženo u MMORPG igrama, početna situacija idealne ravnopravnosti nije do kraja ispoštovana jer većina igara nudi određene prednosti i olakšice koje se mogu kupiti (oprema i oružje, skilovi, magični predmeti i svojstva...). Iako u igrama sa najviše igrača (*Guild Wars*, *Black Desert*, *World of Warcraft*, *Star Wars Online*, *EVE Online*) ne omogućava sticanje prednosti kupovinom sredstava u svetu igre, mogućnost sticanja prednosti kroz ulaganje novca znatno ruši „magični krug“ ali je i uobičajena praksa u igrama sa manje igrača, usmerenim isključivo na ograničenu, ali evidentnu ekonomsku dobit.

⁶¹ Na primer, *skilovi*, oprema (oklopi i oružje) ili dodaci poput (čarobnih) napitaka, hrane ili predmeta donose mogućnost da će se neka aktivnost uspešno sprovesti. Mogućnost je izražena procentom, a njegova realizacija zavisi od „slučaja“ npr. Jedan od skilova u *Guild Wars*-u, "Fear Me!" sadrži opis: „Uzvik. Sve mete u blizini gube 1...3...4 jedinice energije. Tokom 1...12...15 sekunde/i, svi napadi prsa u prsa dobijaju +5...25...30% šanse kritičnog pogotka protiv mete koja nije u pokretu“. (engl. „Shout. All nearby foes lose 1...3...4 Energy. For 1...12...15 second[s], your melee attacks gain +5...25...30% chance of a critical hit against stationary foes.“) Ili „Aegis. Enchantment Spell. For 5...10...11 seconds, all party members within earshot have a 50% chance to block attacks.“. Procenat može biti fiksni ili se povećavati u skladu sa rastom umeća, odnosno akumuliranih poena (raspoređenih u zavisnosti od sistema svake od igara).

Mimicry (prerušavanje) – svaka igra podrazumeva prihvatanje neke iluzije, „jednog zatvorenog sveta, konvencionalnog i u izvesnim vidovima izmišljenog.“ (isto. 50) Igra, prema autoru podrazuvema ili fiktivnu sredinu ili da igrač postaje izmišljena ličnost: igrač „zaboravlja, prerušava, privremeno odbacuje svoju ličnost da bi oponašao drugog“ (isto.). Ova određenja se poklapaju sa definicijom i praksom igranja uloga (RPG) u raznim njenim igračkim vidovima, uključujući i MMORPG, gde ove video-igre podrazumevaju i određeni vid virtuelne telesnosti – avatar, koja se može uporediti sa pojmom maske i prerušavanja, za koje autor dodaje: „maska prikriva društvenu fizionomiju i oslobađa pravu ličnost“ (isto. 52)

Kajoa primećuje kako su velika sportska takmičenja prilika za mimicry, gde se publika identifikuje sa pobednicima. Ova vrsta identifikacije, primetna na raznim nivoima takmičarsko-posmatračkog odnosa i uloga u MMORPG igrama i u vezi sa njima: od okupljenih igrača u svetu igre koji posmatraju aktivnosti drugih igrača van međusobnih borbi (često u gradovima) do posmatranja PVP borbi, ili praćenjem YouTube kanala na kojima su zabeleženi snimci iz igre ili na e-sport takmičenjima. Kajoa razdvaja gledaoce i igrače, pri čemu igrači treba da općine gledaoca i ne naruše iluziju, na ovo zapažanje može se nadovezati polje predstavljčkih i izvođačkih praksi, kao i odnos rituala, sportskih takmičenja i drugih vrsta izvođenja, o koje će biti analizirane u poglavlju o izvođenju.

Ilinx (vrtoglavica, grč. vodeni vrtlog) – obuhvataju igre koje podrzumevaju zanos, vrtoglavicu, igre koje pokušavaju da za „trenutak poljuljaju stabilnost percepcije“ i „razumu nametne neka vrsta sladostrasne pometnje“ (isto. 54). Osim raznih fizičkih postupaka (padanje, kretanje u krug, skakanje...) autor ukazuje i na „vrtoglavice moralne vrste, zanos koji iznenada zahvata pojedinca“ (isto. 55–56). Ovakvo ponašanje igrači često usvajaju i u virtuelnom svetu – besciljno trčanje ili međusobno jurenje (posebno u gradovima). Opcije u igri podržavaju ovaj aspekt, npr. mogućnosti da avatar pleše. Za to vreme igrač ne kontroliše avatar, već mu po zadavanju komande plesa prepušta predefinisane korake, repetativne pokrete. Iako se zapravo radi o vremenu kada je igrač pasivni posmatrač onoga što se dešava na ekranu, zadovoljstvo koje igrač nalazi u ovoj praksi (kao i u besciljnom trčanju po virtuelnom svetu) može se pripisati upravo ilinx-u.

Autor navodi da igre mogu da pripadaju i dvema kategorijama istovremeno ili da obuhvata više njih: obično su povezani, kao što je pokazano, agona i alee, ali i agon i mimicry – jer, kako Kajoa ističe, „svako takmičenje je samo po sebi i predstava“ (isto. 106), čemu nalazim potvrdu u razmatranju društvene priredbe (npr. utakmice) iz ugla izvođenja. Dalje, mimicry i ilinx, kao „raspojasanost i improvizacija“ (isto. 107) spajaju se u raznim aspektima izvođenja (uključujući i identifikaciju sa avатарom u MMORPG tekstovima) jer, kako ističe Kajoa „glumiti nekog drugog otuđuje i zanosi [...]Nošenje maske opija i oslobađa“ (isto.). Sa druge strane, ishod agona, odnosno rezultat takmičenja može da bude predmet klađenja – alea, što je posebno izraženo na turnirima u igranju video-igara i prvenstvima u e-sportovima, te se ove dve vrste igara dodatno prepliću i označavam ih kao igru-o-igri.

U završnim zapažanjima o kategorijama igara, Kajoa navodi „podruštljene vidove“ koji su postali bitni faktori u životu zajednice: sport, koji je nastaje iz agona, kockanje i lutrija iz alee, dok je za dalja razmatranja u ovom radu posebno važno proisticanje scenske umetnosti, karnevala i maskenbala iz mimicry-a, te veza karnevala i vašarskih svetkovina i ilinx-a (o karnevalskoj kulturi videti kod Hojzinge i Bahtina⁶²).

Ovo razmatranje zaključujem zapažanjem kulturnog transkodiranja svih navedenih vrsta igara i kulturnih praksi u vezi sa njima u MMORPG tekstovima, koji, zbog svoje složenosti i sveobuhvatnosti ne samo da sadrži elemente svih kategorija, već ih prenosi u gotovo neizmenjenim društveno-kulturnim relacijama u digitalno okruženje.

3.4.2.2.Aspekti igre: paidia i ludus

Kajoa uočava i dva „načina igranja“ (isto. 85), dva pola koja mogu da se nađu u okviru navedenih kategorija. „Na jednom polu vlada, skoro neprikosnoveno, zajednički princip rasonode, nestašluka, slobodne improvizacije i bezbrižnog izliva, čime se manifestuje izvesna nekontrolisana fantazija koju možemo označiti imenom paidia“ (isto. 42–43). Na drugom polu autor označava ludus, kao podvrgavanje igre „proizvoljnim konvencijama, imperativima, i to

⁶² Hojzinga, Johan. 1991. *Jesen srednjeg vijeka*, Mihail Bahtin, 1978. *Stvaralaštvo Fransoa Rablea i narodna kultura srednjega veka i renesanse*

namerno nezgodnim, i da se stalno i sve više ometa postavljanjem sve težih prepreka, kako bi joj se put do željenog cilja učinio što napornijim. Taj put (...) zahteva sve veće napore, sve više strpljenja, domišljatosti i veštine“ (isto. 43). Određujući međusobni odnos aspekata igara i njihov položaj u odnosu na četiri kategorije igara, Kajoa ističe da ludus „disciplinovanjem paidie neprimetno unosi čistotu i sadržaj u osnovne kategorije igara.“ (isto. 66) Ovi aspekti igre su važni u kontekstu kulturnog transkodiranja MMORPG tekstova, ali pre svega u pravcu kontekstualizacije kulturnih aspekata igara sa društvenim i psihološkim faktorima, koji su neraskidivo vezani za formiranje (i određenje) identiteta koji se formiraju u tekstu, ali i motiva za igranje.

Začetak i početni motiv za igru nalazi se u slobodi, potrebi za opuštanjem, razonodom i maštanjem. Ova „prvobitna moć improvizacije i veselosti (...) paidia udružuje se sa željom za neobaveznom teškoćom (...) ludus“ (isto. 59) Spajajući načine igranja sa kategorijama igara, Kajoa ističe komplementarnost ludusa i agona u igrama namenjenim za jednog igrača, koje podstiču kalkulatívni i kombinatorski duh: matematički i šahovski problemi, ukrštene reči, slaganje karata po određenim principima, nastojanje da se otkrije ko je ubica u detektivskim romanima. Dok se početna situacija uvek ponavlja, dalji tok igre stvara uvek nove kombinacije. One podstiču igrača da nadmaši sebe i napreduje usavršavajući veštinu (isto. 62–63), odnosno da uspe tamo gde prethodno nije uspeo ili da osvoji veći broj poena nego u prethodnom pokušaju (6 isto. 4). U svetovima MMORPG-ova, ovakve prakse se direktno primenjuju u inkorporiranim mini igrama, koje upravo predstavljaju rešavanje zadatih problema, kao što su zagonetke, puzzle games, snalaženje u lavirintima. Posredno, one su uključene i u procese *grinding-a*⁶³ i *farming-a*⁶⁴, iako samo usavršavanje veštine nije cilj ovih aktivnosti, ali je za njihovu realizaciju poželjno da ih igrač izvodi što brže i preciznije, što najčešće podrazumeva uvežbano kretanje određenom putanjom i primenu određenih skilova ili opreme u tačno predviđenom redosledu i brzinom.⁶⁵

⁶³ *Grinding* je ponavljanje aktivnosti, kao što je repetativno ubijanje kompjuterski generisanih neprijatelja u cilju sakupljanja poena i dobijanja što višeg nivoa.

⁶⁴ *Farming* označava ponavljanje aktivnosti, kao što je sakupljanje određenih predmeta ili ubijanje kompjuterski generisanih neprijatelja u cilju uvećanja materijalnih sredstava koje igrač poseduje u svetu igre.

⁶⁵ U filmu *Na rubu vremena* (*Edge of Tomorrow*, 2014, r. Doug Liman) korišćena je strategija tipična za video-igre: glavni lik, major Vilijam Kejdž (Tom Kruz) gine u različitim fazama pokušaja postizanja cilja, ali kako se vraća u vremenu na isti trenutak, svaki put usavršava svoje veštine ili menja taktiku u prevazilaženju prepreka i napreduje ka cilju, odnosno „otvara“ – omogućava novi, sledeći deo priče.

Od ostalih veza ludusa i drugih kategorija igara, Kajoa prepoznaje udruživanje ludusa i alee u otvaranju pasijansa, a u oblasti MMORPG-a može se označiti već pomenuti primer predefinisanih karakteristika skilova ili određenih pomoćnih sredstava i opreme koji aktiviranje određene karakteristike („bonusa“) predviđaju sa određenim procentom verovatnoće realizacije. Dok autor spoj ludus-mimicry nalazi u pozorištu, ovaj spoj se može odrediti kao najvažniji za definisanje MMORPG-a u kategorijama koje predviđa Kajoa: kreiranje avatara koje podrazumeva mimicry, kao posrednika u igranju po određenim pravilima koja podrazumevaju izvrsnost u prevazilaženju prepreka.

Autor naglašava nespojivost aktivnog principa paidie i pasivnog očekivanja ishoda alee i kalkulativnosti i kombinatorike ludusa sa zanosom ilinx-a. Sam ludus ocenjen je kao nekompletno, „lošije rešenje“ protiv dosade, kome se pribegava dok se čeka bolje, a to je prema autoru igra sa partnerom, koja predstavlja živu igru. Davanje prednosti igri sa drugim igračima, bilo kroz saradnju ili takmičenje sa njima upravo podržava popularnost MMORPG video-igara u odnosu na igre namenjena za jednog igrača (single player).

Tumačenje razloga za izbor igara namenjenih za više igrača u odnosu na one namenjene za jednog igrača može se uklopiti u autorovu analizu igara veštine, koje predstavljaju „prelazak usamljeničke rasonode u takmičarsko zadovoljstvo“ (isto. 71):

Koliko god zamišljali da je individualno rukovanje igračkom [...] zabavno, ta zabava bi brzo postala zamorna da nije konkurenata i barem potencijalnih posmatrača. Element rivalstva pojavljuje se u ovim raznovrsnim radnjama i svako teži da očara rivale, možda nevidljive ili odsutne, čineći neviđene podvige, nadmašujući teškoću, postavljajući privremene rekorde u trajanju, brzini, preciznosti, visini, jednom rečju, dičeći se makar i pred samim sobom zbog nekog uspeha koji se teško postiže.[...] Sopstvenici istih igračaka sakupljaju se na određenom, uobičajenom ili jednostavno pogodnom mestu, tu oni odmeravaju svoja znanja. Često je u tome suština njihovog zadovoljstva. (isto. 70)

Mesto okupljanja je u ovom slučaju virtuelno okruženje i to specifično „mesto“ u okviru njega, odnosno određena lokacija u svetu igre.

Pun domet igara autor vidi u tome da su zainteresovale veći broj ljudi iako igre podrazumevaju određeni broj igrača. Igre podrazumevaju provokaciju, zarazu, oduševljenje ili saučesničku napetost, kojima je potrebno prisustvo publike“ (isto. 73), što se u MMORPG slučaju odnosi na međusobno uslovljen odnos igrača koji istovremeno međusobno mogu da budu saigrači, protivnici ili publika (u svetu igre ili na internet platformama gde gledaju ili komentarišu sadržaje u vezi sa igrama koje postavljaju drugi igrači, kao što su video-zapisi ili slike iz igre). Kajoa dodaje da „većina gledalaca podstiče mimicry, kao što kolektivna ustreptalost podstiče ilinx“ (isto. 73).

Iz ugla razmatranja položaja igre u (kapitalističkom) društvu, Kajoa (navodeći, zapravo „industrijsko društvo“), posebnu formu ludusa vidi u pojavi hobija – kao drugorazredne aktivnosti koja se obavlja iz zadovoljstva i označava ga kao „kompenzaciju za sakaćenje ličnosti uvučene u automatski rad na beskrajnoj traci“. (isto. 65) Na tragu ovog zapažanja, u narednom potpoglavlju igra, odnosno MMORPG tekst biće razmotren upravo iz ugla položaja u poznom kapitalizmu u spoju ekonomije i kulture.

Istom pravcu promišljanja može se dodati i zaključak koji Kajoa izvodi o izopaćenje igre kao posledici kontaminacije „stvarnog sveta“ i njegovih principa sa svetom igre i vladavinom instinkta – „Tada svakom od osnovnih odeljaka odgovara specifična izopačenost koja proizilazi iz istovremenog odsustva kočnice i zaštite.“ (isto. 76). Ovo zapažanje se može primeniti i na opsesivno igranje video-igara, uključujući i MMORPG⁶⁶ „ono što je bilo zadovoljstvo, postaje fiks-ideja; ono što je bio beg, postaje obaveza; ono što je bila razonoda, postaje strast, opsesija i izvor patnji“ (isto.) i dodaje „U suštini, nema izopačavanje igre, radi se samo o zastranjivanju i davanju pogrešnog pravca jednom od četiri osnovna podsticaja koji njima upravljaju.“ (isto. 77) Primer profesionalnih sportista, koji navodi Kajoa, može se primeniti i za takmičare u e-sportovima: za njih sport nije igra, već obaveza i rad.

Sa druge strane, Kajoa uočava veze i važnost igara i igračaka za kulturu, na primeru tranzicije funkcije maske iz svetog predmeta na nivo igračke, kao glavne promene u istoriji civilizacije i

⁶⁶ Istaknut primer bavljenja fenomenom opsesivnog igranja i zavisnosti o igranju MMORPG-a jeste epizoda serije South Park „Make Love, Not Warcraft“ (2006, 10. epizoda 8. sezone), koja prikazuje stereotipe igrača *World of Warcraft*-a.

zaključujući: „Ono što se izražava igrama ne razlikuje se od onoga što se izražava kulturom“ (isto. 97).

3.5. Igra kao ekonomija i ekonomija kao igra u tekstu MMORPG video-igara⁶⁷

Kako je već izneto, ekonomija se može smatrati produktom kulture, kao i igra. Dok ekonomija, posebno u svom burnom razvoju od kraja 19. veka do danas, predstavlja jedan od najznačajnijih faktora civilizacije i ima presudni uticaj na gotovo sve aspekte ljudskog postojanja, drugi rezultat kulture, presudan za razvoj duha – igra, javlja se uporedo, ali po principima slobode i odsustva prisile. Ova dva uporedna i naizgled suprotstavljena fenomena kulture, susreću se u MMORPG igrama, koje inkorporiraju veoma razvijene oblike ekonomije, čiju pojavnost i rezultate možemo posmatrati na više nivoa: spoljašnji nivo, koji se odnosi na stvaran ili fizički svet i tiče se produkcije i okolnosti igranja ovih igara, zatim iz perspektive odnosa i uslova u svetu igre i konačno međudnosa ekonomija stvarnog sveta i onog u svetu igre koji se odnose ili zavise od procesa igranja.

Treba imati u vidu da igranje igara, uključujući one koje su predmet ovog rada, pripada području igre kao dobrovoljne, pretežno zabavne ili bar poželjne aktivnosti, što znači da ona ne predstavlja obavezu, potrebu ili prinudu kao što je slučaj sa radom kao izvorom prihoda za život. Takođe, igrači sami biraju uslove igranja (u meri u kojoj to igra dozvoljava) – aspekte igre koji ih zanimaju (otkrivanje i upoznavanje sveta igre, napredovanje avatara po nivoima, usavršavanje igračke veštine, takmičenje sa drugim igračima u vidu borbe (PvP), sakupljanje predmeta i mogu da prestanu da igraju u bilo kom trenutku.

Takođe, uloga ekonomije u igračkom iskustvu može biti posmatrana iz najmanje dve različite perspektive. Prema ličnom igračkom iskustvu, igre koje pružaju dovoljno sadržaja – narativa koje treba ispratiti, odnosno s kojima treba stupiti u interakciju (misije i kvestovi, istorija sveta

⁶⁷ Delovi ovog potpoglavlja preuzeti su iz rada. Mitrović, Biljana (2016a) „Information as a Product, Necessity and Prerogative in Digital Environment: The Case of Virtual Worlds” u *Medijski dijalozi časopis za istraživanje medija i društva*, godina IX, br.24, ur. Mimo Drašković, Podgorica: Istraživački medijski centar Podgorica i IVPE Cetinje, str. 137–156

igre s kojom se igrač upoznaje kroz igru na različite načine), prostora koji može da se istraži, mini igara koje ispunjavaju ludičke i zabavne sadržaje ili takmičenja – ekonomski faktori imaju sekundarnu važnost i predstavljaju samo usputnu podršku ili potrebu za održavanje pomenutih aktivnosti.

Kada igra ne može da ponudi više novih i zanimljivih sadržaja u pomenutim oblastima, autori i izdavači igara usmeravaju igrače ka ciljevima sakupljanja, stvaranju kolekcija, odnosno potrebi za posedovanjem određenih objekata, što podstiče kupovinu i prodaju među igračima ili igrača u odnosu na predefinisani ekonomski sistem igre (trgovina „sa igrom” odnosno „sa NPC-ovima”) ili prema stvarnom svetu (slučaj *Guild Wars-a*, 2005).

Da bi zadržali igrače, izdavači povremeno objavljuju i nove sadržaje koje uključuju u svet igre. Međutim, ovi sadržaji ne podrazumevaju uvek nove narativne linije, nove delove virtuelnog sveta ili nove vrste ili opcije PvP igranja. Uostalom, pojedine igre, kao što je *EVE Online* primarno ne nude predefinisanu priču, već su orijentisane na avanturu u datom okruženju, a ta avantura na neki od načina zahteva sticanje i uvećavanje kapitala i informacija o svetu. Osim pomoću pomenutih narativnih i istraživačkih aspekata, autori igara se trude da zadrže igrače tako što im postavljaju nove ciljeve u vidu novih objekata (nova virtuelna oprema), čije posedovanje donosi društveni prestiž među igračima, odnosno predstavlja fetišizam robe u sferi ekonomije (Marks, *Kapital* I, poglavlje I, 4. deo) ili kulture (Adorno and Horkheimer 1989). Sledeći Marksovu ekonomsku teoriju, zapažanje iz dela *Ekonomsko-filozofski rukopisi iz 1844. godine* oslikava ovaj fenomen: (u kapitalizmu) nastaju nove potrebe, koje stvaraju nove zavisnosti i zahtevaju nove žrtve za obezbeđivanje novih materijalnih elemenata za konzumiranje ili posedovanje, što predstavlja meru uspeha. Ovo stvara zavisnost od rada koji je potreban za sticanje sredstava za zadovoljenje ovih potreba (1972: 217–218). Marks zaključuje da čovek postaje siromašniji duhom tokom ovog procesa, a primenjeno na oblast MMORPG video-igara ovo može značiti da igra kao element kulture i ljudskog prosvetljenja na ovaj način gubi svoju glavnu odrednicu.

Sa druge strane, Edvard Kastronova smatra da je ekonomija integralni deo igara: „Ništa ne čini svet živim kao aktivan tržišni sistem [...] Uz samo nekoliko izuzetaka, svaki sintetički svet

poseduje institucije korisnika, mehaniku igre i sistem veštačke inteligencije, koji zajedno čine ekonomiju.” (2005: 172).

Ako posmatramo pitanja produkcije materijalnih dobara u svetu igre, njihovo posedovanje i uloženi rad, postavlja se pitanje zašto je ekonomija uopšte toliko razvijena u svetu igre, čak u toj meri da u nekim slučajevima predstavlja sam cilj igre. Kastronova pokušava da odgovori i na to pitanje u poglavlju 8 svoje knjige pod nazivom „The Economics Of Fun: Behavior and Design“ („Ekonomija zabave: ponašanje i dizajn“⁶⁸) i izdvaja neke faktore koje označava kao generatore zabave i radosti ili sigurnosti (korišćenje, sticanje, stvaranje, napredovanje, rizik i faktor slučaja/sreće, posedovanje, zločin, kapitalistički moto konkurencije pod jednakim uslovima itd. (isto. 177–180)). Sve ove faktore možemo, najšire podvesti pod konstataciju „posedovanje stvari čini da se osećamo dobro“ (engl. „owning things feels good“ (isto.: 179) i pripisati duhu kapitalističkog imperativa posedovanja i akumulacije dobara – dobar osećaj i ono što igrači žele da dostignu u virtuelnom svetu jeste, dakle, orijentisano na posedstvo i materijalna dobra. Svet igre, od početne pozicije – kreacije likova pa nadalje, nudi (prividno, to jest do upliva sredstava stvarnog sveta) jednake šanse i jednake uslove za sve, gde (opet prividno) svako može na osnovu svojih sposobnosti i umeća da stekne materijalna sredstva i uživa u stečenom posedstvu. Kastronova zato zaključuje da se ekonomija može smatrati proizvodom za zabavu (isto. 176). Može se zaključiti da ekonomija igre na taj način i sama postaje proizvod koji se prodaje kao deo igre.

Ekonomija se ukazuje kao nezavisan entitet, koji se, nužno nalazi u određenoj korelaciji sa njenim učesnicima, odnosno igračima. Kao što je već pomenuto, zbog raznovrsnog sadržaja, igrači, zavisno od ličnog interesovanja, mogu biti manje ili više zainteresovani za ekonomiju i pribavljanje velike količine materijalnih dobara i novca u svetu igre, te dobijanju socijalnog statusa koji iz toga proizilazi. Ovo potvrđuje zapažanje Majkla Skota (Michael Scott) da je MMORPG „forma igranja koja je podstaknuta socijalnim pobudama i orijentisana na sakupljanje” (Scott, 2012: 314) u kojoj se mogu prepoznati igrači koji stavljaju fokus na konstrukciju i održavanje svog identiteta u svetu igre (praksa posebno raširena na društvenim mrežama jer učešće na njima zahtevaja socijalni konstrukt – prezentaciju ličnosti). Skot takođe

⁶⁸ Prevod B.M.

primećuje da postoji „određena korelacije između postignuća (u svetu igre) i socijalne motivacije” (2012: 315).

U vezi sa načinom izgradnje identiteta putem avatara, može se istaći razlika koju Kastronova uočava između materijalnog kapitala (novac, oklop, predmeti) i nematerijalnog kapitala (*non-physical capital*: *exp*⁶⁹, nivo *skilova*, postignuća u atributima), koji odgovara ljudskom kapitalu (*human capital*: „obrazovanje i iskustvo u poslu koji povećava mogućnost zarade ali je nematerijalno i neotuđivo”) i predlaže termin – kapital avatara (*avatar capital*) (Castronova 2005: 110). Autor podvlači paralelu: „Posedstvo je kao materijalni kapital, a skilovi avatara i nivoi iskustva odgovaraju ljudskom kapitalu” (2005: 41). Društvena pozicija igrača se menja i napreduje sa napretkom avatara, odnosno zahvaljujući uvećanju ljudskog kapitala (2005: 72). Takođe Harviainen and Hamari ukazuju na koncept igračkog kapitala Mie Konsalvo (Mia Consalvo) „koji oslikava skilove, status i informacije koje su potrebne da bi (igrač) postao uvažavani član supkulture koja se odnosi na igru” (2015: 1124).

3.5.1. Spoljnja ekonomska struktura – mesto MMORPG igara u kontekstu ekonomije fizičkog sveta

U razmatranju mesta i značaja ekonomije u virtuelnom svetu u odnosu na fenomen igre, treba imati u vidu i korelaciju okolnosti igranja i fizičkog sveta. Ovi podrazumeva ekonomske faktore industrije video igara, koji, u oblasti analize u ovom radu, podrazumevaju kompleksnu strukturu krosmedijalnih i transmedijalnih odnosa (kao što je ekonomski profit franšiza kao što su *Zvezdani ratovi* ili *Gospodar prstenova*), u kojima je MMORPG samo jedna od igara, samo jedan artikal u kompleksnoj mreži proizvoda nastao na jednoj priči (korpusu narativa) koji se nudi na različitim medijskim platformama ili širi na njima (Jenkins 2006, 2007).

Na spoljnjem nivou, za potrebe osnovnog pristupa igri potrebno je posedovanje određenih sredstava za igranje: igrač treba da bude u poziciji da može i želi da određeno vreme posveti igranju, odnosno da izabere da će provesti vreme upravo u ovoj vrsti igara umesto u drugim

⁶⁹ Skr. *experience points* – poeni bazirani na iskustvu u igri. Zbog neustaljenosti termina, dalje u tekstu će se koristiti skraćeni oblik.

aktivnostima, prosečno 20 sati nedeljno u odnosu na prosečno 33 sata gledanja televizijskog programa u Americi (Nielsen report, 2012, prema Yee 2014: 26–27). Zatim, igrač mora da poseduje kompjuter koji ispunjava hardverske zahteve neophodne za pokretanje igre, kao i stalan pristup internetu. Dalje, mora da poseduje kapital, odnosno novac kojim će kupiti samu igru i plaćati mesečnu pretplatu (u slučaju da je to primenljivo na određenu igru, od onih koje su free to play, preko onih kod kojih se inicijalno kupuje sama igra /*Guild Wars*, do onih kod kojih se uz to plaća i mesečna pretplata *World of Warcraft*, *EVE Online*) i opcionalno, doplaćivati za ekspanzije ili s vremena na vreme kupovati dodatke koji će pomoći, unaprediti ili ulepšati i uveseliti igračko iskustvo (kupovina character slots, outfits, boosters, minipets itd.) odnosno kupovina pogodnosti i sredstava u modelu „pay to win”, koji podrazumeva da igrač ima ponekad i nedostižnu prednost u odnosu na druge igrače zahvaljujući opremi ili drugim elementima koji se primenjuju u igri a kupuju kao posebni dodaci od izdavača igre za „stvaran” novac⁷⁰).

Na ovom očiglednom i podrazumevajućem spoljnjem nivou, u kome se ekonomija stvarnog ili možda bolje rečeno spoljnog sveta susreće sa ekonomijom virtuelnog sveta, dolazi do njihovog prožimanja, preklapanja i mešanja: ako pojedine igre poseduju opciju za nabavku određenih dobara bilo novcem iz stvarnog sveta ili onim iz sveta igre (dobar i očigledan primer je ravnopravna mogućnost otplaćivanja mesečne naknade za igranje u *EVE Online* na jedan ili drugi način). U ovom slučaju, vreme i efikasnost rada u virtuelnom svetu se preklapa i postaje samerljivo sa radom ili posedovanjem novca u stvarnom svetu.

Igrači indirektno učestvuju u ekonomiji virtuelnog sveta i (ekonomskom) uspehu samih igara tako što koriste svoje znanje i informacije o virtuelnom svetu i svoje igračko umeće da bi obezbedili drugim igračima korisne informacije o svetu igre i uputstva ili pomoć pri igranju u vidu informacija koje se distribuiraju u drugim medijima, posebno onim digitalnim (postovi na forumima, društvenim mrežama, Wikipedia članci, video-materijali zabeleženi u igri i objavljeni na YouTube kanalima itd.).

⁷⁰ Ove prakse stvaraju dodatni nivo preplitanja ekonomija i oblasti posedovanja i društvenog statusa zasnovanog na ekonomskom faktoru između stvarnog i virtuelnog sveta – igrači koji u stvarnom svetu poseduju više novčanih sredstava mogu da kupe elemente virtuelnog sveta čije samo posedovanje donosi prestiž ili, posredno, čije posedovanje, kao sredstva ili alata, omogućava postizanje određenih ciljeva, odnosno postignuća koja donose ugled u igračkoj zajednici.

De Zwart i Hemfris (De Zwart and Humphreys) primećuju da u različitim medijskim sferama: „granice ovakvih okruženja postaju sve fluidnije kako igrači proširuju igru kroz društvene medije, modifikacije, fan forume, fanfikšn, konvencije i kosplej” (2014: 95), a to su manifestacije participatorne kulture (Jenkins et al. 2009). Takođe, Džon Benks i Sali Hemfris (John Banks, Sally Humphreys) sumiraju Grosmanova (Grossman) zapažanja da je učestvovanje u produkciji sadržaja novih medija kao što su prikazi knjiga, snimanje potkasta, kreiranje naloga na društvenim mrežama ili avatara u multiplejer igrama zabava, igra, opuštajuća aktivnost, ali i učešće u globalnoj intelektualnoj ekonomiji (2008: 401).

Hemfris (2005: 47) dodaje da je igra „uvek nedovršeni medijski proizvod, izdavači se oslanjaju na igrače da nastave proces razvoja.” Autorka dodaje da ovaj „odnos nije obavezno eksploatatorski. Igrači učestvuju dobrovoljno i imaju sredstva i moć u odnosu na izdavače” (2005: 49). Ova tačka gledišta se može označiti kao savremeni odgovor na stav Frankfurtske škole, takođe primenljiv u ovom kontekstu, da različite forme popularne kulture prema kome popularna kultura predstavlja deo kulturne industrije koja reguliše i usmerava publiku prema interesima tržišta (Adorno, Horkheimer 1989), što umnogome potiče od karakteristike samog participatornog medija i uzajamne zavisnosti igrača i izdavača igara, u kojoj igrači-korisnici ne predstavljaju samo publiku.

Preplitanje polja vlasništva i proizvodnje je dobro uočljivo u oblasti odredbi, ugovora, zaštite autorskih i drugih prava i raznih vrsta vlasništva. Adam Rah (Adam Ruch 2009) primećuje razliku između pravnih odrednica u vezi sa igrom *World of Warcraft* iznetih u dokumentima kao što su Ugovor sa krajnjim korisnikom kompanije Blizzard (Blizzard's End-User License Agreement (EULA)) i Uslovima korišćenja (Terms of Use (TOU)), u kojima se igra predstavlja i tretira kao prostor, odnosno kao svet, odnosno kao usluga. Ruh analizira kompleksnu mrežu kontradiktornosti i implikacija koje proističu iz problema vlasništva nad proizvedenim dobrima, kreativnim kapitalom i investiranim radom igrača. Imajući u vidu broj nedoslednosti (vlasništvo i autorska prava nad snimcima iz igre, mašinima materijalom, uputstvima za igranje na YouTube-u ili dizajnom kosplej kostima), ovo predstavlja i dalje nedefinisano polje: s jedne strane se javlja razlika i tolerancija u korišćenju zaštićenog materijala i informacija, a sa druge striktno definisana ograničavajuća regulativa, koja igračima obezbeđuje samo pristup svetu igre, odnosno korišćenje usluge.

3.5.2. Ekonomija u svetu igre

U samim svetovima igara inkorporirani su različiti predefinisani sistemi razmene i trgovine između igrača i igre i regulative i modeli trgovine među igračima. Ovi elementi i sistemi se razlikuju u zavisnosti od strukture igre (mehanike igre, načina komponovanja priče, sveta u koji je igra smeštena). *EVE Online* je istaknuti primer organizacije i uređenja načina igranja – svemirska naučnofantastična avantura, smeštena u distopijsko svemirsko okruženje, u kome koegzistiraju različite rase organizovane u zajednice različitih društvenih uređenja (republika, federacija, carstvo). Istovremeno liberalno kapitalističko slobodno tržište funkcioniše kao ekonomski model doveden je do svojih krajnjih granica. Igra prepušta igračima i njihovoj međusobnoj organizaciji da osmisle, izgrade i organizuju sadržaj, aktivnosti i međuodnose (proizvodnja, transport, bankarski sistem, diplomatija, sukobi, razbojništvo...), što obogaćuje i proširuje postojeći svet igre, koji kao igračka tvorevina može da privuče nove igrače, koji se uključuju u nastali konstrukt i mogu da dalje utiču na njega. Igra i rezultati igre tako postaju deo virtuelnog sveta kome pristupaju drugi igrači.

Sa druge strane, igre poput *Guild Wars* i *World of Warcraft* su bazirane na epskoj fantastici, iz koje su i potekle moderne igre uloga (RPG). Ovaj koncept smešta igrača u varijacije okruženja fantastičnog srednjovekovlja u pogledu izgleda naselja (sela, utvrđeni gradovi, zamkovi), opreme (oklopa) i oružja⁷¹ u svetu u kome takođe postoji i magija.

Igrač, odnosno lik koji igrač vodi kroz svet igre, može da poseduje veliki broj komada oružja i opreme koji koristi pre svega za borbu (kao i sakupljanje materijala i zanatsku proizvodnju). Borba koja podrazumeva ubijanje kompjuterski generisanih neprijatelja („mobova”) ili zadaci i prepreke u čijem rešavanju ili prevazilaženju je potrebno pobediti ovakve neprijatelje, predstavlja osnovni način napredovanja kroz igru u smislu sticanja poena i usavršavanja lika, ali i mogućnosti kretanja, odnosno otkrivanja novih delova sveta.

Na početku igre, lik je automatski opremljen određenim oružijem i oklopom, koji moraju biti zamenjeni ili nadograđeni (unapređeni) tokom napredovanja kroz igru kako bi mogli da se bore sa „jačim“ neprijateljima. Ovaj mehanizam stvara zatvoren sistem u kome je napredovanje kroz

⁷¹ Igre kao što su *Guild Wars* i *World of Warcraft* sadrže otklon od tipičnog srednjovekovnog okruženja tako što uključuju vatreno oružje i razna pomoćna sredstva (eksplozivne naprave npr.).

igru uslovljeno posedovanjem potrebnih sredstava za borbu, odnosno igranje, a njihovo sticanje je opet, uslovljeno sredstvima u svetu igre, koja se stiču ubijanjem neprijatelja, sticanjem određenih dobara (sakupljanje, proizvodnja) ili kao „nagrade“ ili naknade za određena dostignuća, ispunjenje ciljeva ili pomoć (u okviru kvestova), za šta su potrebna određena sredstva za rad.

Takođe, uputstva za igranje, kao metainformacije, igrač traži od drugih igrača direktno u svetu igre ili posredno na internetu, gde su drugi igrači već zabeležili potrebne informacije (Wikipedia, YouTube, forumi, blogovi, društvene mreže). Ovo zahteva ulaganje vremena, poznavanje igre ali i načina korišćenja softvera i interfejsa potrebnog za kreiranje određenog sadržaja na internetu.

Trgovina u sistemu definisanom u svetu igre, koja se odvija komunikacijom sa NPC-ovima ili odgovarajućim interfejsom u gotovo svim igrama se bazira na direktnoj ponudi i potražnji. Promena vrednosti virtuelnih predmeta, sredstava i sirovina je diktirana „spolja“, od strane izdavača i autora igre (npr. koliko je teško steći određeni objekat i koliko se on retko nalazi) ili „iznutra“ sveta igre – od strane igračke zajednice.

Cena je takođe uslovljena i materijalima koji su neophodni za pravljenje oklopa i oružja koje je teško steći igranjem, te je potreban veliki broj igrača za njihovo nabavljanje (što dovodi do potrebe za udruživanjem i koordinacijom), zatim ulaganjem vremena ali i posedovanjem veštine i iskustva i, ponovo, posedovanjem sredstava. Za ovakvo udruženo igranje neophodno je posedovanje određene opreme, bez koje je nemoguće savladati pojedine kompjuterski generisane neprijatelje. Igračka zajednica u nekim slučajevima (tipično u *World of Warcraft-u*) vrši proveru i selekciju mogućih saigrača prema opremi koju poseduju, tako da igrač već mora da poseduje određena sredstva investirana u opremu kako bi bio prihvaćen od grupe igrača, mogao da učestvuje sa njima u kolektivnom igranju i u toku njega dobije predmete ili novac u svetu igre. Konačno, aktivnosti dobro organizovanih većih i uigranih igrača, dobro informisanih o svetu igre određuje cenu određenih roba u virtuelnom svetu.

Druga mogućnost je samoorganizovana trgovina među igračima u svetu igre. Igrači na različite načine organizuju međusobnu trgovinu (dogovorima u chat kanalima, ali i zvan sveta igre, na

forumima i društvenim mrežama, dok se sama razmena obavlja u svetu igre kroz načine razmene koji su za to unapred predviđeni ili su igrači sami našli način kako da predefinisane funkcije koriste u određene svrhe). Bilo da su ti načini unapred predviđeni ili da su ih iskoristili neke predefinisane opcije koje su inicijalno krenirane u druge svrhe, razmena novca i dobara u svetu igre uvek je regulisana od strane autora igre i s vremena na vreme se menja i prilagođava kao kontrolisani proces u cilju održavanja funkcionalnosti ekonomije igre.

Ubijanje kompjuterski generisanih neprijatelja ili obavljanje određenih zadataka (nalaženje ili pravljenje predmeta, pomoć ili zaštita kompjuterski generisanih likova) se može tretirati kao rad koji se obavlja korišćenjem određenih sredstava za rad i znanja, u procesu sticanja materijalnih sredstava (kapitala) u svetu igre, ali i kao sredstvo napredovanja kroz narativ igre. Na ovaj način, pristup narativu, čak i mogućnost pristupa određenim delovima priče ili oblastima sveta igre je uslovljena količinom, ali i kvalitetom i brzinom obavljanja određenih zadataka koji su, između ostalog, usmereni na sticanje sredstava za nastavak igranja, pa se mogućnost pristupa određenim delovima igre može smatrati nagradom za uloženi rad.

Ono što odvaja ovaj sistem od igara namenjenih za igranje jednog igrača (single player) jeste podela rada – igrači obavljaju zadatke u grupama u kojima su likovi razdvojeni prema sposobnostima i veštinama i imaju određene funkcije u grupi (direktna borba, borba sa distance, lečenje i druge vrste podrške drugim likovima u grupi, ometanje protivnika itd.). Ova podela rada je predefinisana ne samo mogućnostima i *skilovima* koje poseduje svaki od likova, koje igrači biraju, već i igračkim sklonostima i sposobnostima samih igrača.

Još jedna mogućnost ekonomske razmene među igračima u svetu igre je dogovoreno međusobno plaćanje u novcu ili dobrima virtuelnog sveta za pomoć u rešavanju određenih zadataka, prelazak iz jedne tačke u drugu (tzv. „taksiranje”) ili odigravanje određenih delova igre koji zahtevaju bolju opremu, više veštine ili viši nivo lika. Ovo ukazuje na specijalizacije u određenoj oblasti ili orijentisanje igrača na pružanje usluga drugim igračima u svetu igre, i napuštanje predviđenog fokusa na praćenju narativa ili otkrivanju sveta igre.

Informacije takođe mogu da budu naknada za pomoć ili razmenu (kako drugi zadaci mogu da se obave, u kom delu igre i na koji način se može steći više materijalnih dobara) (Harviainen and Hamari 2015: 1129–1130).

Takođe, deljenje informacija se može smatrati aktom dobre volje, odnosno načinom za sticanje reputacije u igračkoj zajednici odnosno socijalnog kapitala (Bourdieu, 1984 in Harviainen and Hamari 2015: 1124). Ovi saveti mogu da budu izneti u svetu igre ili van njega, na forumima, blogovima i YouTube kanalima. Harviainen i Hamari takođe ukazuju na neraskidivu međuzavisnost MMORPGs kao igara i socijalne strukture u njima kao i društvenih međuodnosa koji nastaju iz njih, ali i mogućnosti širenja učešća u drugim aktivnostima vezanim za igru, kao što su kosplej, konvencije, kvizovi, stvaralaštvo fanova itd. (2015: 1123). Posedovanje više informacija omogućava pristup većem broju sadržaja u svetu igre ili onima koji su vezani za njega, i mogućnost da taj pristup podele sa drugima. (2015: 1123).

Drugi način napretka kroz igru ili usavršavanja lika u pogledu povećavanja njegovog nivoa (većih mogućnosti, sposobnosti i otpornosti) kao i mogućnosti proizvodnje je usavršavanje u zanatima (kuvanje, kovanje gvožđa, pravljenje oružja, šivenje, tkanje...), odnosno veštinu pravljenja proizvoda za sopstvenu upotrebu ili za prodaju. Istovremeno, ovakve specijalizacije povećavaju i ukupan nivo lika, te spadaju pod *grinding* fenomen (mehaničko ponavljanje određenih radnji radi povećavanje nivoa), kao što Hemfris primećuje – „stvar je samo u označavanju predmeta i prevlačenjem iz jednog ugla u drugi kroz odgovarajuću formulu iznova i iznova.” (Humphreys 2005: 40).

Grinding i fokusiranje na jedan aspekt igre koji se stalno ponavlja radi sticanja materijalnih sredstava (sirovina, oružja, oklopa i druge opreme, koje se dobija kao nagrada, najčešće za ubijanje određenih neprijatelja ili izvršavanje drugih zadataka) – *farming*, obe prakse koje su besplodne u pogledu napretka kroz narativ igre ili otkrivanja delova virtuelnog sveta, mogu biti upoređeni sa konceptom uske specijalizacije u proizvodnji, a igrač je fokusiran na prostu reprodukciju kapitala kroz mehaničko ponavljanje, što se može uporediti sa Marksovim konceptom alijenacije, otuđenja od procesa proizvodnje:

S tom podjelom rada na jednoj strani i gomilanjem kapitala na drugoj, radnik postaje sve više zavisan samo od rada i to određenog, vrlo jednostavnog, mašinskog rada⁷². Kako se on, dakle, društveno i tjelesno snizuje do stroja (...)
(Marks 1972: 187)

Konstatntnim radom i proizvodnjom dobara, koje igrač stiče u procesu farmovanja i društvenim vezama u svetu igre, dolazi do pojave alijenacije. Igrač može da igra samo ako zaradi, ako opremi avatar na zadovoljavajući način, ima dovoljno znanja i ako je njegov avatar dovoljno dobro opremljen da zadovoljava kriterijume grupe (bilo socijalno postavljene bilo tehnički neophodne za obavljanje određenih zadataka). Harviainen and Hamari (2015: 1125) ukazuju i na rad koji se odnosi na prikupljanje informacija o načinu igranja na internetu, koji odgovara procesu učenja.

Alijenacija se tako odvija na različitim nivoima: od proizvoda rada, od same aktivnosti proizvodnje, kao i samoalijenacija. Kao rezultat alijenacije od proizvoda rada, javlja se i samoalijenacija prema Marksu (1972: 220). Ove prakse podsećaju na Adornov stav da je zabava u uslovima kapitalizma produžetak rada – zahvaljujući mehaničkoj reprodukciji na svim nivoima, zabava je kopija procesa rada i postaje autonomni set standardizovanih aktivnosti (2002: 142).

Kao se informacije, za razliku od drugih dobara ne otuđuju prilikom deljenja ili prodaje, one se ne gube, odnosno, onaj ko ih poseduje ih ne gubi (Lehdonvirta, 2009, Harviainen and Hamari 2015: 1124). Indirektno, ovo utiče na ekonomiju virtuelnog sveta ili vrednost različitih objekata ili postupaka u virtuelnom svetu, posebno na skupljanje materijalnih dobara ili sredstava za napredak lika (*farming* i *grinding*), kao što su lokacije za najefikasnije izvođenje ovih aktivnosti ili načina njihovog najekonomičnijeg izvođenja (npr. Koji skilovi ili oprema treba da budu korišćeni). Ali ako veliki broj igrača zna lokaciju i postupak sticanja određene robe ili način optimizacije ovog procesa (brzina i lakoća), (sticanje materijala, predmeta, način sticanja poena koji određuju kapital znanja, reputaciju i titule) ovo dovodi do prekomerne produkcije, što smanjuje cenu proizvoda, te protok informacija utiče na tržište materijalnih dobara.

⁷² U tekstu na engleskom: „machine-like labour“ (Marx 1988: 23) ukazuje na svođenje radnika na nivou automata, mašine, a ne na moguće tumačenje rada pri kome se koristi mašina u citiranom prevodu.

3.5.3. Susret ekonomija virtuelnog i stvarnog sveta

Iako su mnogi aspekti preplitanja ekonomija virtuelnog i stvarnog sveta već pomenuti u prethodnim odeljcima, određene specifične pojave u ovoj oblasti karakterišu MMORPG-a.

Istaknut primer je pomenuta ravnopravna mogućnost kupovine određenih predmeta bilo novcem iz sveta igre, bilo stvarnim novcem, kao i plaćanja mesečne naknade za igranje na jedan ili drugi način (*EVE Online*). Drugu pojavu preplitanja ekonomija spoljnog i virtuelnog sveta predstavlja (iz perspektive zakona i pravila igre) nedozvoljena trgovina među igračima, razmena dobara iz sveta igre za realan novac – poznata kao *real money trade* (RMT). Autori i izdavači igara, koji i, formalno gledano postavljaju pravila igara, zabranjuju ovakvu trgovinu – čuvaju celovitost sveta igre kao – igre, umesto načina zarade, odnosno ekonomskog činioca. Sa druge strane, kao vlasnici softverskog i grafičkog materijala, kao i scenarija, zadržavaju pravo da mogu da prodaju i zarađuju na sadržaju virtuelnog sveta.

Kastronova iz perspektive kapitalističke logike rada, robe i tržišta novca posmatra proces farmovanja i prodaje predmeta stečenih na taj način, koji otvara „mogućnost da tržište nekvalifikovanog rada utiče na vrednost igranja“ (2005: 150), i uočava uzajamno uslovljeni odnos između igranja i vrednosti (novca) u stvarnom i virtuelnom svetu, ukazujući da repetitivno, mehaničko obavljanje određenih postupaka, kao što je ubijanje istih kompjuterski generisanih neprijatelja i skupljanje nagrada (u novcu i predmetima), koji se posle prodaju u stvarnom svetu drugim igračima, putem servisa kao što je eBay, što čini da odnos stvarnog novca (dolara) pada u odnosu na ponudu sredstava iz igre, ali istovremeno spušta cenu i raznih predmeta u igri jer postaju mnogo dostupniji (Castronova 2005: 150), naravno, svima onima koji su spremni da plate realan novac za kupovinu novca i predmeta u svetu igre.

Ove aktivnosti omogućavaju da se sameravaju rad, vreme i efikasnost rada, znanje i tržišne vrednosti u virtuelnom svetu sa onima u stvarnom svetu, kao i otvaranje granice mešanja i interferacije pravila igre i zakona stvarnog sveta u oblasti ekonomije, postupanja sa informacijama ali i zakonskih i pravnih propisa.

Takođe, Harviainen i Hamari primećuju da kroz kupovinu za stvaran novac igrači kupuju informacije koje im omogućavaju da igraju manje (2015: 1127), pa se može pretpostaviti da se pod igrom ovde podrazumeva isključivo *farmovanje* ili *grinding*. U tom slučaju fenomen deluje manje paradoksalno jer se ne odnosi na plaćanja u vezi sa igrom da bi se igralo manje, već da bi se manje vremena utrošilo za obavljanje dosadnih i repetativnih aktivnosti ili otuđenog rada, odnosno da bi se dobilo na kvalitetu igre i izboru željenih i zabavnih sadržaja virtuelnog sveta kojima bi se posvetilo više pažnje, odnosno onome što igru karakteriše kao takvu.

Neki zadaci zahtevaju učenje i trening, vreme i resurse (one u igri ili one koji se mogu kupiti za stvaran novac). Istovremeno, igrači na tržištu stvarnog sveta – trgovinom za pravi novac kupuju, prenose vlasništvo naloga sa razvijenim likovima, najvišeg nivoa i potpuno opremljenih. Ovo se, u ekonomskom pogledu i u poređenju igre i/ili zabave sa svojinom može okarakterisati kao čista potreba za posedovanjem, bez uključene želje za igranjem, zabave u napretku kroz igru, rešavanju zadataka i savladavanju prepreka ili uživanja u storyline-u tokom razvoja i napredovanja lika (nabrojano bi trebalo da predstavlja organsko igračko iskustvo). Sa druge strane, ovako razvijeni likovi sa potpunom opremom mogu da učestvuju u PvP-u ili određenim aspektima igre koje je moguće igrati samo po prolasku kroz sve predviđene aspekte igre i usavršavanjem lika u brojim oblastima, kao i posedovanju najbolje opreme (zajedno poznato kao *end game*), što je jedan od motiva za kupovinu igračima koji nisu zainteresovani ili nemaju vremena za ostale, gorenavedene aspekte igranja, koji se često prevashodno imaju u vidu kao primarni.

Kao što Hemfris primećuje, avatar sa opremom se prodaje kao alatka, sredstvo za igranje (Humphreys 2005). Još jedan od motiva može biti položaj i reputacija u igračkoj zajednici, što se može uporediti sa klasnom pripadnošću koja potiče iz posedovanja svojine, kapitala u svetu igre, iskustva i veština za sticanje dobara. U ovom slučaju, avatar i oprema predstavljaju robu u koji je uloženo vreme i trud (Humphreys 2005). Ovakva kupovina se takođe može posmatrati i kao kupovina virtuelnog identiteta bez igračnih intencija, samodovoljni fetišistički konstrukt koji se svodi na luksuz.

Korišćenje mikrotransakcija (plaćanje za sadržaj koji pripada svetu igre novcem iz stvarnog sveta izdavačima igre) predstavlja način na koji izdavači igara stiču profit i od igara kojima se besplatno pristupa (*free to play model*). Na ovaj način kupljeni elementi igara mogu da budu isključeni iz ekonomije virtuelnog sveta (ne mogu se prodavati ili prenositi sa naloga na nalog, npr. kostimi u *Guild Wars-u*), ili mogu da se direktno ili indirektno kroz razmenu za valute i vrednosti u svetu igre uključuju u ekonomiju virtuelnog sveta i potencijalno utiču na mogućnost sticanja prednosti (tzv *pay to win model*) u odnosu na igrače koji ne kupuju za stvaran novac elemente iz igre. Imajući u vidu Hojzingin koncept magičnog kruga igre, *pay to win model* direktno krši ovakvo shvatanje igre jer na tok i ishod igre, posebno nadmetanje među igračima (PvP) direktno utiču elementi spoljnog sveta.

Kastronova zaključuje da je prolaz između ekonomija fizičkog i virtuelnog sveta i dalje otvoren i dodaje da je granica između svetova otvorena i da to ostavlja prostor za zaradu u protoku između svetova, što je nepovoljno za „održavanje dragocene drugosti sintetičkih svetova” (2005: 270).

Bilo zbog ograničenja u mogućnostima i obimu predefinisano narativa (u smislu njegovog manjka) ili kao rezultat ograničenja i potreba u sticanju određenih sredstava neophodnih za boravak i kretanje u virtuelnom svetu, njegovo upoznavanje ili savladavanje prepreka i napredovanje kroz priču, igrači su orijentisani na sticanje materijalnih dobara, bogaćenje u smislu predmeta, novca, sredstava i resursa za rad, dakle, prema kopiranju ekonomskog sveta van igre.

Ocena uticaja video-igara na fizički svet, pojedinca i društvo i zaključivanje o stanju u ovim sferama na osnovu stanja u video-igramama je osetljivo i metodološki i teorijski (a i praktično) delikatnu oblast na koju ovaj rad uopšte ne pretenduje. Ipak, na osnovu prezentovane analize i izranjaju implikacije i zaključci iz ove oblasti. Ako igrači sami i svojevolejno, u oblastima ekonomije i društvenog uređenja u igri organizuju svoje aktivnosti i odnose po uzoru na stvarni neoliberalni kapitalistički model i ako u igri oponašaju opresivni sistem otuđenog rada, nepravedne raspodele dobara i imovine, teskobu dugog radnog vremena koje povećava troškove a donosi malo radosti i satisfakcije u nečemu što u svom nazivu i dalje ima reč „igra”, onda uzroke takvog sistema moramo tražiti u spoljnjem svetu i njegovom ekonomskom, društvenom,

kulturnom ili čak obrazovnom sistemu i načinu na koji je on oblikovao pojedinca i grupe u otuđenju od, slobodno rečeno, osnovnih postulata humanog postojanja.

4. NARATIVNI IDENTITET(I) TEKSTA

MMORPG VIDEO-IGARA

4.1. Pojam i tipologija narativa u kontekstu MMORPG video-igara

Termin narativ je krajem prošlog i početkom ovog veka ušao u široku upotrebu u raznim kontekstima, pre svega kulturnim, teorijsko-umetničkim i istorijskim (npr. veliki narativi, Liotar), i za ovaj rad aktuelnim – narativima identiteta. U ovom poglavlju, međutim, pre svega je potrebno definisati sam pojam kako bi se ustanovile posebnosti identiteta MMORPG-a kao narativa, a onda i posebnosti ovog novomedijskog narativnog entiteta.

Razlikovanje odrednica priče i narativa, može poslužiti kao polazna tačka ovog ispitivanja. Priča (sa kojom će se u daljem tekstu praktično poistovetiti termin sveta priče), kao označeno i sadržaj narativa, sastoji se iz logički povezanih elemenata koji stoje u relacijama koje se mogu odrediti-fiksirati (ili reprodukovati) verbalnim ili neverbalnim sredstvima, a podrazumevaju opšte ljudsko iskustvo, događaje i misaone procese. Ovakvo određenje, s namerom postavljeno veoma široko, i sa svesnim rizikom preterane uopštenosti, ima cilj da sumira opšteprihvataene definicije i postavi osnovu za uspostavljanje relacije sa narativom, odnosno pripovednim iskazom (engl. narrative discourse) koji predstavlja „vizuelno-auditivno-grafički iskaz kojim se svet priče prenosi gledaocu“⁷³ (Stam prema Daković 2006: 298). Uspostavljanje odnosa narativa i priče daje Četmen (Chatmen 1978) zaključkom da je narativ prezentacija priče – fiksnog sleda događaja u vidu diskursa i Abot (Abbott 2008: 20): „priča je događaj ili niz događaja (radnja) a narativni diskurs predstavlja reprezentaciju tih događaja“.

Kako bi se u kontekstu MMORPG-a uspostavila terminološka, ali i ontološka i logička razlika, priča se identifikuje kao skup elemenata koji tvore svet igre, odnosno svet priče i predefinisane događaje, dok se narativ realizuje delovanjem igrača, koji se u najvećem broju slučajeva javlja kao fokalizator (izuzetak čini manji broj filmskih sekvenci, engl. *cutscene*, *event scene*, *in-game*

⁷³ U ovom slučaju šire shvaćenom – recipijentu.

cinematic, u kojima igračev avatar nije fokalizator, mada je i u ovoj praksi predstavljanja narativa avatar najčešće fokalizator).

U kontekstu MMORPG-a mogu se identifikovati tri kategorije narativa, koje bez pretenzija na sveobuhvatnost određujem kao:

1. Zaplet predefinisano u igri, koji je kreirao razvojni tim igre i kao „početni“ sadržaj pružio igračima
2. Postupke i radnje koje igrači sprovode u igri:
 - a) Tokom ostvarivanja datih zadataka – „prolaska“ kroz narativ (odnosno jedan od puteva saznavanja predefinisane priče) u vidu misija i kvestova (način na koji igrač ostvaruje i rešava zadatke koji su pred njim postavljeni)
 - b) U međusobnoj interakciji igrača (takmičenje, trgovina, društvene, političke i umetničke tvorevine: npr. sukobi, pregovori, diplomatske i poslovne akcije u igri *EVE Online* ili okupljanja, proslave, protesti, te zajedničke plesne sekvence u igrama *World of Warcraft* ili *Guild Wars*) koji su originalnim dizajnom predviđeni ili bar omogućeni programskim rešenjima igre
3. Narativi o igranju u igri, koje dolaze naknadno u vidu sećanja, izveštaja i anegdota, a prenose se usmeno, pisano ili u vidu video-zapisa u drugim kanalima za medijsku interakciju ili komunikaciju. Istovremeno, ova kategorija primene termina priče, odnosno narativa obuhvata i video-materijale snimljene u svetu igre a namenjene prikazivanju u drugim medijskim oblicima kao kreativne i estetske forme čiji sadržaj nije direktno orijentisan ka predefinisanim ciljevima igre, pre svega mašinima.

Razmatrajući narativne karakteristike novomedijskih sadržaja, pre svega imajući u vidu video-igre, Rajanova (2006: 13–15 i poglavlje 8) modifikuje narativne *načine*, modalitete i druge kategorije. Iako su u poslednjoj deceniji 20. i prvoj deceniji 21. Veka argumenti ludološke struje (kojoj su pripadali proučavaoci čija je uža naučna oblast upravo naratologija, kao što su Orset, Jul, Fraska, Eskelinen) koji ukazuju na razliku narativa video-igara od onih koji se javljaju u književnosti ili na filmu, te samim tim i promenu teorijskog okvira (mnogi od argmenata eliminisani tokom razvoja igara koje su ovladale sve većim brojem narativnih pristupa i tehnika, te su i sami proučavaoci vremenom zauzeli manje radikala stav – videti Juul i Aarseth 2015).

Neki od argumenata koju su ukazali na potrebu redefinisavanja i proširivanja naratoloških proučavanja za oblast novomedijskih formi su: predstavljanje događaja koji se desio u prošlosti, narativ je fiksiran i neopoziv sled događaja, dok u video-igrama to nije slučaj itd. (Rajanova detaljno navodi ludološke argumente, koji su ovde sumirani u dva najvažnija za ovo razmatranje, uporediti Eskelinen 2001, Juul 2001, prema Ryan 2006: 181–189). Ovde navodim samo one koje smatram primenljivim u razmatranju identiteta narativa MMORPG-a a njihovu aproprijaciju obrazlažem analizom i primerima koje je Rajanova samo marginalno imala u vidu (autorka povremeno u svom tekstu razmatra video-igre, ali ne one koje spadaju u MMORPG grupu):

Primenjeno na konkretan predmet razmatranja, uzimajući u obzir prethodno ponuđenu podelu, u nefikcionalne narative mogu se svrstati izveštaji, slike i video-materijali koji dokumentuju procese igranja, prenose takmičenja u svetu igre (player vs player – PvP) i igranja igre na za specijalizovanim kanalima i platformama (npr. Twitch), dok fikcionalnim narativima pripadaju unapred definisana događanja u svetu igre (istorija, mitologija, društveno uređenje sveta priče).

Reprezentacioni (mimetički i dijegetički) spram simlacionim narativima ključnu specifičnost novomedijskih narativa Rajanova vidi u potrebi za dodavanjem trećeg narativnog modaliteta: autorka ističe da su mimeza i dijegeza logički moguće samo spram priča koje pripadaju prošlosti, odnosno događaja koji su se već dogodili, te su fiksirani u jednoj svojoj varijanti. (uporediti Ryan 2006: poglavlje 8). Za narative koji pripadaju sadašnjosti i koji imaju otvorene, potencijalne puteve i varijante odvijanja, događaje koji ne samo da mogu da se razvijaju u različitim pravcima, već su i ponovljivi u različitim varijantama (npr. isti kvest ili misiju je moguće odigrati više puta, sa različitim ishodima, u istu pećinu/tamnicu⁷⁴ je moguće ući više puta, sa različitim sastavom timova igrača, različitom opremom i skilovima, te se kretati na različitim putevima i primeniti različite taktike borbe) i koji pripadaju kategoriji izranjajućih narativa (emergent narrative, uporediti Ryan 2006: 107), reprezentacija, ostvarena mimezom ili dijegezom, nije odgovarajući pristup, te se uvodi simulacija. Za simulaciju Rajanova navodi definiciju Gonzala Frasca (Gonsalo Frasca) kao modela izvornog modela kroz drugi sistem koji zadržava odlike osnovnog sistema na koji se ugleda (Frasca 2003, prema Ryan 2006: 188).

⁷⁴ „Dungeon“ – naziv koji vodi poreklo od potraga za blagom i savladavanja neprijatelja, obično magičnih i fantastičnih bića, poput zmajeva u stonim RPG-ovima kao što je *Dungeons&Dragons*, odnosno „cave“ kao posveta prvim tekstualnim avanturama, *Colossal Cave Adventure* (1976) koje takođe predstavljaju naslednike *D&D* koncepta.

Ovakvi sistemi podrazumevaju mogućnost delovanja („ponašanja“) u dinamičnom sistemu koji oslikava dimanične procese i predstavlja više instanci i mogućih izvora u okviru istog procesa (isto.)

Dok se simulacija odnosi na aktuelne izbore i postupke igrača, prezentacioni pristupi, pripovedanje i predstavljanje, predstavljaju načine za upoznavanje sa postojećim, predefinisanim svetom priče ili sadržajem koji autori igre periodično dodaju, te izveštajima o simultanim događajima u drugim delovima sveta igre koji generišu drugi igrači (npr. u igri *EVE Online*). Kada je reč o dijegetičkom pristupu, karakterističnom za epiku, odnosno pripovedanje, u virtuelnim svetovima igara primenjuje se kao pristup u informisanju igrača i načinu saznavanja informacija o svetu i njegovoj istoriji: pisani tekstovi (često uklesani natpisi), pronađeni rukopisi i knjige ili kao ekstradijegetička – voice-over naracija, koja istovremeno povezuje narativni identitet video-igara (generalno, ne samo MMORPG) sa filmom i usmenom tradicijom usvojenom preko game master/storyteller funkcije u stonim RPG igrama. Sa druge strane, mimetička strategija je zastupljenija i logično pripada svetu priče (u vidu dijaloga sa kompjuterski generisanim likovima NPC ili između njih, pokretima, plesom...) i kao način saznavanja informacija o svetu igre i kao način interakcije sa njim (uključujući i pisane predloge za izbore odgovora na pitanja NPC-jeva).

Zapisani – fiksirani narativ (scripted) i narativ koji nastaje tokom igranja (emergent) – kao razlika predefinisane priče i one koja nastaje aktivnostima igrača u svetu priče.

Receptivni narativ podrazumeva pisana obaveštenja ili filmske scene (cutscene, event scene, in-game cinematic), dok participatorni označavaju delove priče, odnosno elemente sveta priče sa kojima igrači mogu da stupe u interakciju (uključujući i značenje, odnosno sadržaj koje stvaraju u međusobnoj interakciji) ne narušavajući utisak postojanja u svetu priče.

Retrospektivni/simultani/potencijalni narativ – iako ova podela koju navodi Rajan (2006: 15) u kontekstu ovog rada ne ukazuje na distinktivno obeležje identiteta narativa u virtuelnim svetovima igara⁷⁵, a uz to se odnosi na sadržaj, a ne na tehniku prezentovanja sadržaja priče, na

⁷⁵ Primeri simultanih narativa su prenosi i komentari uživo npr. sportskih i političkih događanja ili emitovanja uživo na radiju ili televiziji, dok potencijalne, buduće narrative pronalazimo u predviđanjima, proricanjima ili političkim govorima (uporediti Ryan 2006: 15).

ovom mestu su pomenuti ne u cilju ukazivanja na razlike, već potvrđivanje sličnosti sa drugim medijskim formama i u njima prezentovanim narativima: i interno – u svetu priče i eksterno, u drugim novomedijskim formama javljaju se sve tri vremenske ravni narativa. Iako u igrama interaktivni sadržaj predstavlja hronološki red događaja, bogatstvo detalja svetova priče MMORPG igara često pokazuje tendenciju prikazivanja prethodnih i budućih događaja⁷⁶ Osim već pomenute istorije, mitologije i uređenja sveta (koji pripadaju retrospektivnoj ravni), u svetu priče igrači u realnom vremenu međusobno komentarišu, dogovaraju i pregovaraju, bilo pisanim putem u okviru u igri inkorporiranih čet kanala ili eksterno – putem programa za audio komunikaciju među korisnicima (npr. TeamSpeak, Discord...), koji između ostalog, služe da igrači jedni drugima dojavljuju promene i događaje u svetu igre (npr. pojavu periodičnu pojavu zmajeva ili kompjuterski generisanih neprijatelja u određenim regijama u igri *Guild Wars 2*) i tako prate-prenose sadržaj koji generišu dizajneri igre. U narative koji se odnose na buduće događaje spadaju proročanstva koja, sledeći epsku tradiciju iznose likovi (npr. zmaj Glint u igri *Guild Wars*) ili promocije i kampanje za izbore među igračima u gildovima, alijansama i drugim zajednicama igrača u svetu igre (posebno izraženo u igri *EVE Online*, gde hijerarhijska, politička i ekonomska organizacija i uređenje igračke zajednice obuhvata veliki deo *gameplay*-a). U narativima o svetu igre u drugim medijskim kanalima, simultani narativi obuhvataju prenose igranja bilo putem snimaka koje prave sami igrači, bilo kao prenosi međusobnog takmičenja igara na turnirima (strimovanje na kanalima platformi kao što je Twitch i YouTube) ili uživo, u dvoranama i na konvencijama gde se turniri održavaju. Najave budućih događaja u svetu igre obuhvataju zvanične objave na sajtovima izdavača igara, intervjuje, gostovanja dizajnera, scenarista i programera na konvencijama, konferencijama i sajmovima.

4.1.1. Struktura i organizacija narativa igre

Većina MMORPG video igara slede sličnu strukturu – postoji više zasebnih narativnih nivoa koji dele isti prostor – mapu na kojoj se odvijaju:

⁷⁶ Nasuprot ranom ludološkom argumentu protiv naratološkog pristupa, koji su i sami ludolozi u međuvremenu napustili, o čemu je već bilo reči u trećem poglavlju ovog rada (uporediti još Juul 2001: 8, Eskalinen 2001: 2 prema Ryan 185 i za potonja tumačenja Aarseth 2015).

Centralni narativ – kroz koju se napreduje kroz *storyline* igre i čijim završavanjem se dolazi do kraja igre, sastoji se od epizoda – misija (missions) koje zajedno predstavljaju jedan zaokruženi tekst u kome se od igrača traži da utvrđenim redom obavlja određene radnje, odnosno ostvaruje zadati scenario. Prolaskom kroz sve misije dolazi se do kraja osnovnog narativa igre, te iako to ne iscrpljuje mogućnosti igranja igre, ovaj završetak se smatra kompletiranjem- završavanjem igre – njenog narativa. Na ovom nivou naracije sloboda improvizacije kretanja i/ili uticanja na radnju od strane igrača praktično ne postoji, on obavlja predviđene funkcije.

Sporedne radnje, manji, zatvoreni zapleti jesu epizode, zadaci (quests⁷⁷) koje igrač ne mora da obavi da bi prošao kroz centralni narativ, i u nekim slučajevima može sam da bira koje od njih i kojim redom će obavljati. Ove strukture pružaju veću slobodu odlučivanja igračima o tome kuda će se kretati i šta će raditi, ali, kada se odluče da obave neki od zadataka, dalje moraju da slede zadati „scenario“.

Treća mogućnost je da igrač slobodno usmerava avatar po mapi, nevezano za misije i kvestove, istražuje prostor, stupa u interakciju sa prijateljskim kompjuterski generisanim likovima (NPC) ili stupi u borbu sa životinjama ili fantastičnim bićima koja naseljavaju oblast kroz koju se lik kreće. U smislu narativnog toka na nivou cele igre, ovakve akcije ne mogu stvoriti značajne nove sadržaje – moguće je, dakle, kretanje, komuniciranje i borba bez ikakve uzročno-posledične veze sa glavnom narativom u igri. Međutim, i dalje se može govoriti o priči po Aristotelovom konceptu strukture koja se sastoji od početka, sredine i kraja (npr. lik izlazi iz grada, prolazi kroz šumu, dolazi na ivicu jezera, gde nailazi na minotaure, koji ga napadaju, bori se sa njima, pobeđuje, skuplja njihovo krzno, vraća se u grad gde prodaje krzno koje je stekao u lovu/borbi). i dok je mesto pojavljivanja minotaura u navedenom primeru kompjuterski generisano, odnosno determinisano u programu, igrač sam odlučuje da li će se njegov lik upuštati u borbu sa neprijateljskim bićima ili će ići zaobilaznim putem i da li će uopšte prolaziti tom regijom. Ove odluke, koje konstituišu male narativne strukture, ne pripadaju glavnom toku priče, ali predstavljaju polje najveće slobode igrača kao autora, kako u pogledu izbora prostora, tako i redosleda i ritma nizanja događaja.

⁷⁷ Prevod nije bukvalan i značenje reči je pomeren radi prilagođavanja značenja u srpskom jeziku, ali i zbog daljeg usaglašavanja termina sa teorijskim kovirom koji će biti primenjen u analizi (funkcije likova, prema teoriji Vladimira Propa).

Aktivnosti koje lik može da obavlja u gradovima, selima i kampovima, u interakciji sa likovima drugih igrača (razgovor, prodaja, kupovina, razmena dobara iz sveta igre, ples, dogovori o zajedničkom igranju) ili u interakciji sa kompjuterski generisanim likovima mogu proučavati iz ugla sociologije, psihologije, studija izvođenja i ekonomije. Ove aktivnosti, u kontekstu bavljenja naracijom, možemo označiti kao početne i završne tačke određenih delova narativa – misije i kvestovi najčešće počinju u gradovima, aktiviraju se komunikacijom sa kompjuterski generisanim likovima. Takođe, na ovim mestima se igrači dogovaraju da njihovi likovi prođu kroz određeni deo priče zajedno, određuju se protagonisti kraće ili duže sekvence.

Svet igre organizovan je tako da se u gradovima, selima i kampovima, kao i u regijama između njih permanentno odvijaju događaji koji su van kontrole igrača – kompjuterski generisani likovi međusobno razgovaraju, kreću se, bore se, trguju; divlje životinje, fantastična bića ili budući antagonisti obavljaju određene radnje. Ovo igrač može da posmatra, dok njegov lik nije aktivan, u kom slučaju se poistovećuje sa gledaocem koji je uronjen u 3D virtuelno okruženje, ali ne deluje u njemu, već je samo svedok generisane narativa koja se pred njim odvija, što doprinosi doživljaju virtuelnog sveta kao okruženja koje postoji i funkcioniše po svojim pravilima nezavisno od igrača i njegovog lika.

U misijama i zadacima, lik vođen od strane igrača je aktivan i nezamenljiv učesnik (bez njega nema narativa), iako se ne javlja uvek kao glavni lik, već i kao pomoćni. Misije se javljaju kao epizode koje zajedno čine centralni narativ u igri, formirane prema strukturi bajke odnosno epske fantastike, gde se mogu označiti funkcije likova koje Prop (1982) identifikuje u bajci (progonjeni, oklevetani junak, oduzimanje ili sticanje magičnog predmeta, prurušavanje, putovanje u nepoznatu zemlju, prepoznavanje, lažno predstavljanje junaka itd.) ili se zaplet oblikuje prema konvencijama detektivskog ili avaturističkog romana. U zavisnosti od sadržaja epizode, lik pomaže kompjuterski generisanim likovima, koji su glavni likovi i koji se bore protiv drugih generisanih likova ili ispunjava sopstvene ciljeve. Kroz glavnu narativ, u misijama, formira se (epska) biografija lika ali i kompjuterski generisanih likova – pomagača, davalaca zadataka, protivnika... Kako su ishodi misija unapred određeni, odnosno misija je uspešno obavljena a nastavak napredovanja kroz igru omogućen samo ako je ostvaren unapred određeni cilj, u pitanju je zapravo realizovanje determinisane „biografije“, u najvećem broju slučajeva (malobrojne drugačije primere ćemo razmotriti kasnije).

Ovakva struktura sadrži i kratke animirane filmove (*cutscene, event scene, in-game cinematic, in-game movie*), tokom kojih igrač nema nikakvu kontrolu nad svojim likom i u kome je postavljen u poziciju gledaoca. Pošto je igrač pozicionirao lika u zadato – traženo mesto u narativu i obavio određene zadatke, njegov lik postaje deo u programu igre predviđenog scenarija u kome igračev lik stupa u različite interakcije (najčešće razgovor) sa kompjuterski generisanim likovima pomagača, saveznika, nadređenih ili borbe sa ishodom na koji igrač ne može da utiče. Ovde se igrač iz pozicije barem fiktivnog autora prebacuje u poziciju pasivnog gledaoca, posle čega se, po završetku ove sekvence, vraća u poziciju onoga ko kontroliše lik, a zaplet se dalje usmerava na osnovu podataka dobijenih u *filmskoj* sceni, što narušava iluziju autorstva i kontrole od strane igrača.

U pomenutim ređim slučajevima gde ishod misije ne mora biti jednoznačan, narativ se račva, kao u pričama sa više završetaka, te se narativ usložnjava i usmerava u odnosu na ishod misije ili izbor za koji se igrač odluči, a koji je postavljen između misija.

Veliki broj igara osim primarnog dela igre koji podrazumeva prolazak kroz predviđeni narativ na predviđene načine, poseduje i takozvani PvP deo (player vs player) gde se igrači, ekipno ili pojedinačno bore – takmiče jedni protiv drugih ili delove igre koji podrazumevaju trgovinu i virtuelno usavršavanje u raznim zanatima i veštinama (da bi se stekla sredstva ili znanja za lakše i uspešnije savladavanje prepreka u svetu igre, rešavanje zadataka i misija). Jedan broj igrača svoj boravak u svetu igre potpuno posveti ovim aspektima, te gotovo ne prolaze kroz narativ ili to rade samo u onoj meri u kojoj je potrebno da bi mogli da se bave takmičenjima, trgovinom ili „učenjem“ veština. U slučaju MMORPG-a *EVE Online* veći deo igre se zapravo svodi upravo na ove aspekte, igra obezbeđuje fiktionalni svemirski prostor kroz koji se putuje, u kome se trguje, proizvodi, istražuje, bori, krade i pregovara, ali u najvećoj meri ne kroz predviđeni tok narativa, već kroz interakciju igrača.

4.1.2. Narativna perspektiva, fokalizacija

U najvećem broju slučajeva, igrač vidi ili iz perspektive lika (prvo lice) ili po sopstvenom izboru, može da prati igru i pozicioniranje svog lika u prostoru iz *kadra* u čijem je centru lik (najčešće pozicioniran tako da se lik vidi s leđa, kako bi se dobila najveća preglednost prostora). Fokalizacija u najvećem broju slučajeva prati igračev lik, te se sa određenim odstupanjima može odrediti kao spoljašnja.

Već pomenuti slučaj kratkih animiranih filmova umetnutih u igru ruši stabilnost fokalizacije, koja u ovim slučajevima ponekad potpuno napušta lik, biva pomerena u vremenu i prostoru kako bi prikazala događaje koji se odvijaju na drugom mestu ili dopunila informacije potrebne za nastavak igre. Ovde se javlja više analeptičkih, proleptičkih iskliznuća, likovi nisu uvek isti kao oni u igri pre i posle filmskog dela i perspektiva lika se gubi i prelazi u kategoriju sveznajućeg pripovedača. Ovakav poremećaj perspektive menja narativnu strukturu u pogledu konzistencije tačke gledišta i pristupa po kome je lik – avatar autorov predstavnik u virtuelnom svetu jer u ovom slučaju igrač jeste i gledalac, instanca ispred monitora čije se znanje o svetu igre proširuje informacijama koje lik iz svog položaja u svetu ne može da zna. Javlja se procep u mogućoj identifikaciji igrač – lik, ali se i dodaje „uloga“ igrača kao gledaoca animiranog filma bez mogućnosti interakcije, dodaje se još jedan ponuđeni način „konzumacije“ igre. Ova razlika u znanju o svetu između lika i igrača, doprinosi igračevom doživljaju sveta igre i sagledavanju celine priče.

4.2. Ontološki i strukturni koncepti teksta

Dve važne odlike svakog teksta, a posebno novomedijskog – interaktivnost i imerzivnost, povezani su sa konceptima shvatanja teksta kao igre i kao sveta (koji, za potrebe ovog rada, odgovara narativu odnosno svetu priče igre), dok se oba konteksta nalaze u relaciji sa principima virtuelnog i aktuelnog (kao antipoda virtuelnog). Ovakva teoretizacija je funkcionalna u okviru razmatranja identiteta MMORPG teksta jer ukazuje ne samo na dva moguća stanovišta poimanja virtuelnog sveta, već i uvodi dva važna koncepta u proučavanju tekstova u digitalnom okruženju: interaktivnost i imerzija.

U knjizi *Narative as Virtual Reality 2* (2015) autorka razmatra pitanja virtuelnosti, imerzije i interaktivnosti, pre svega imajući u vidu postojeće i predviđeno stranje razvoja tehnologije i primene (umetničke i druge vrste) virtuelne realnosti, u relaciji pre svega sa delima i teorijom književnosti i nekoliko primera video-igara, tek usputno i bez detalja pominjući MMO igre. Za ovo razmatranje, ovde će biti ponuđena sinteza i kontekstualizacija razmatranja Rajanove u kontekstu identiteta MMORPG video igara.

4.2.1. Virtuelnost i aktuelnost

Polazna tačka ovog razmatranja može biti u Uvodu ovog rada postavljen odnos koncepata potencijalnog/potencijalnosti virtuelnog (oba pojma tretirana su i kao moguće i kao nematerijalno – (još) nerealizovano) i aktuelnog. Iako se, u ovom razmatranju virtuelno koristi kao medijsko-tehnološki pojam, na ovom mestu će biti razmotren u ontološkom ključu, ispituju aktuelne/virtuelne ravni teksta MMORPG video-igara kao narativa. Kao potvrda i rekapitulacija do sada iznetih odlika novomedijskog narativa i uvod u distinkciju identiteta narativa kao sveta i kao igre (čime se relacija novi mediji-narativ povezuje i dopunjuje sa relacijom igra-narativ u novomedijskom okruženju), navodim niz relacija-opozicija (preuzet je i dopunjen deo – izbor iz podele Meri-Lor Rajan koji smatram relevantnim za MMORPG i slobodno ga dopunjavam i elaboriram) – obuhvatajući ontološki, pojavni i tehničko-novomedijski, te kulturni plan pojmova (Ryan 2015: 20, table 1):

Aktuelno	Potencijalno-virtuelno
fizički postojeće	(još uvek) fizički nepostojeće ili prisutno u digitalnom-nematerijalnom okruženju
ostvareno	moгуće
zatvoreno-zaokruženo	otvoreno
materijalno	mentalno
original	kopija
fiksno (u pogledu značenja, prostora i vremena)	nefiksirano-promenljivo i viševarijantno (u pogledu značenja, prostora i vremena)
sadašnje	prošlo i posebno buduće
jedinstveno	multiplikovano
identitetski jednoznačno	igranje-zauzimanje promenljivih identita odnosno uloga (društvenih, kulturnih i umetnički oblikovanih)

Na nivou programskog koda, kao materijalno-formalnom, spoljnjem planu i „nosaču“ sadržaja, MMORPG, kao softverski sadržaj jeste aktuelan: fiksiran, nepromenljiv, zaokružen i definisan tekst kojim je određen i omeđen svet MMORPG igara, čak i materijalno prisutan. Ovaj kod mogu da menjaju/dopunjuju samo programeri. Proizvod – tekst koji nastaje, odnosno igra, tehničko-tehnološki, u polju novih medija, pripada polju virtuelnosti, kao nefizički konstrukt na mreži, međutim, i kao takav, aktuelizovan je – fiksiran na serverima, instalacionim programima na računarima igrača itd. Na planu sadržaja koji kod predstavlja, iako razvojni tim igre stalno dopunjava i menja svet igre, on je kao delo-okvir-svet u zaokruženoj, stalnoj formi isporučen igraču (*modovi* – softversko prilagođavanje i menjanje igara koje sprovede igrači retko je ili

gotovo nepostojeće u MMORPG-ovima zbog nemogućnosti implementiranja promena koda u osnovni kod-tekst na serveru) i permanentno aktivan, stalno aktivan. U svetu igre najčešće se ne menja geografija, topografija (predstavljena kao mapa), mehanika igre (skilovi, način interakcije sa predmetima, kompjuterski generisanim likovima – NPC) kao i predefinisanim elementima organizacije i interakcije među igračima: igrači se organizuju u gildove/korporacije, način i pravila trgovine su predefinisani itd. Kao i mogućnosti, putevi, grane narativa koje igrač može da izabere (videti u nastavku razmatranja pojma teksta kao igre). Na ovom principu, i drugi aspekti (npr. avatar, njegov izgled, oprema, uspesi i postignuća) aktuelni su u svetu igre, fiksirani u tekstu, a mogućnost menjanja i prilagođavanja prati unutrašnje uspostavljene zakone u svetu igre, koja je virtuelna u fizičkom kontekstu.

4.3. Koncepti teksta kao igre i teksta kao sveta - principi interaktivnosti i imerzije

Pre svega, treba naglasiti da se radi o dve različite „ravni“ odnosno pristupa različitim aspektima teksta iako se ovi koncepti postavljaju i analiziraju uporedo: u konceptu teksta kao igre radi se o načinu na koji se svet priče formira, građenju teksta slobodnim, odnosno prema pravilima određenim načinom slaganja i izbora datih ili u procesu stvaranja-igre nastalih elemenata. Tekst kao svet određuje pristup „gotovom“, monolitnom tekstu koji „donosi“, predstavlja završen i zaokružen svet priče. Dok je „tekst kao igra“ istovremeno način formiranja teksta koji podrazumeva recepciju čiji je deo stalno dopunjavanje i menjanje kroz interakciju) i pojmljena gotovog sveta priče – a akcenat se stavlja na način nastanka teksta, koncept „teksta kao sveta“ se pre svega odnosi na recepciju gotovog teksta (pri kojoj je moguća imperzija, prepuštanje i istraživanje postojećeg svet dela), a tek sekundarno, kao način nastanka ovakvog, zaokruženog sveta dolazi se do zaključka da je on nastao neinteraktivnim – „jednostranim“ autorskim procesom. Rajanova ne postavlja ova dva koncepta kao međusobno isključive opozicije, već ističe da veliki broj tekstova poseduje principe i igre i sveta, dok neki tekstovi pokazuju više karakteristika jednog, a neki drugog principa (2015: 136). Takođe, u odnosu igre i narativa, autorka ukazuje na dva moguća puta „mirenja“ odnosno spajanja interaktivnosti- odlika igre i narativa (koji uključuje imerziju) (Ryan 2015: 234) : narativne igre, u kojima je narativ podređen

igračevim aktivnostima (dodajem, često služi kao „dekoracija“ koju je moguće zanemariti – videti potpoglavlje o žanrovima) i priče koje mogu da se igraju – u kojima je narativ važniji element od igre, koja kontrolisano proizvodi priču.

Ovde izdvajam neke od relacija i odlika koje iznosi Rajanova, a koje su važne za MMORPG i kontekst ovog rada (2015: 131, tabela 2)

Igra	Svet
Relacioni	Refleksivni
Potrebno poznavanje internih pravila	Potrebno dodatno znanje o fizičkom ili fikcionalnom svetu
Odbija iluziju	Prihvata iluziju
Kretanje po površini	Otkrivanje
Konstruisanje permutacija, transformacija	Posmatranje postojećeg (fiksiranog i nepromenljivog)
Prostor (svet) popunjen tekstem: figure, raspored teksta, odnosi među delovima	Prostor (svet) je predstavljen tekstem: okruženje, predeli, geografija
Pisanje (u Bartovim terminima)	Čitanje (Bart)

Autorka zaključuje da se ovi koncepti, iako izgledaju suprotstavljeni, u određenoj meri dopunjuju i koegzistiraju u novomedijskim tekstovima (npr. video igrama), te da bi potencijalno istovremeno interaktivno i imerzivno delo predstavljalo idealnu, totalnu umetnost. U nastavku će naznačene karakteristike teksta, kao i koncepti imerzije i interaktivnosti koje iznosi Rajanova biti primenjeni na MMORPG, čime će se utvrditi njihova pozicija u datom sistemu i istovremeno ustanoviti njihov odmak od autorkinih zapažanja prema uzorku tekstova koje je analizirala.

4.3.1. Tekst kao igra i vrste interaktivnosti

Analiza elemenata i odlika igre kao kulturno-društvene aktivnosti u III poglavlju, dopunjuje se primenom vrsta i karaktéristika igre na igru u građenju priče, teksta, odnosno narativa: Ženet (1997) radove Ulipo grupe („ulipizme“) naziva „igramama [rečima, tekstualnim oblicima] na sreću“, Rajanova (2015) ukazuje na često korišćenje termina iz sfere igre u oblasti književnosti: igra reči, metafora, metonimija kao igra i slobodno kombinovanje asocijacija, slika i sveukupnog umetničkog i vanumetničkog iskustva.

Rajanova (2015) takođe, nalazi paralele između kategorija igara koje određuju Hojzinga i Kajoa, koje će u kontekstu narativa na ovom mestu biti kratko elaborirane drugim primerima. U teoriji Rože Kajoa, ludus odgovara strukturisanom ređanju elemenata prema određenim pravilima: gramatički određenom obliku i redu reči u rečenici, uzročno-posledični sled događaja, poredak epizoda/kvestova u epskom narativu/igri itd. „Nekontrolisana fantazija“ (Kajoa), asocijativno povezivanje elemenata, odnosno kreativnost u formiranju narativa, odgovara onome što označava pojam paidea. Na planu sadržaja, četiri kategorije igara koje izdvaja Hojzinga tvore različite elemente narativa. U kontekstu MMORPG-a: agon – u vidu takmičenja i borbi, alea kao način određivanja ishoda epizode i daljeg toka narativa, mimicry – kao element igranja uloga iilinx – kao kreativni momenat i zabavu koja funkcioniše nevezano za tok i elemente narativa, ali je neophodna kao estetski i zabavni momenat oslobođen imperativa utilitarnosti (analiza i primeri u ovom kontekstu poklapaju se sa onima iznetim u poglavlju III – o igrama).

Kako ove strategije u građenju narativa primenjuju i scenaristi, dizajneri i programeri igara (razvojni tim) i igrači, osnovni način pristupa tekstu-svetu igre jeste niz izbora koji dovode do formiranja jednog od mnogih mogućih puteva odnosno tokova priče – formiranja unikatnog narativa. Ovo se pre svega odnosi na bukvalnu, fizičku interakciju prema Manoviču, koja od ponuđenih varijanti, putem interfejsa odabira jednu (za razliku od misaone i kreativne interakcije u prethodno pisanim primenama kategorije igara u formiranju sveta dela – videti poglavlje II, o medijima).

Kategorije interaktivnosti, koje dopunjujem odgovarajućim primerima primene u kontekstu MMORPG-a: internu (gde je recipijent/korisnik/igrač aktivan unutar sveta priče – putem avatara,

u MMORPG slučaju) spram eksterne (gde nema svog predstavnika i nije deo sveta priče) i istraživačka (korisnik istražuje svet, ali ne može da ga menja) naspram ontološkoj (može da utiče na svet priče). MMORPG spadaju u ukršetni model interne-ontološke interaktivnosti, sa elementima istraživačke u onim elementima u kojima igrač ne može da menja svet (npr. u igrama, poput *Guild Wars*-a gde ne može da zida građevine niti da se bavi poljoprivredom, već samo sakupljanjem).

Druga podela, na osnovu strukture narativa prema mogućim interaktivnim elementima i ishodima interakcije (164–175) sa primerima višekorisničkih svetova igara:

Vektorski model (sa opcionalnim bočnim grananjem) – korisnik nema drugi izbor do da se kreće unapred kroz predviđeni narativ i pritom eventualno bira da li će obaviti sporedne kvestove. Ovo je model koji primenjuje veliki broj igara kroz strukturu misija – glavnog narativa kroz koji se mora proći, odnosno zadaci se moraju uspešno obaviti kako bi se napredovalo u otkrivanju narednih delova teritorije i saznanja o istoriji, politici i kulturi datog sveta. Kvestovi su bočne grane, kojima igrač po svom izboru može i ne mora da pristupi. Kompletna struktura (*graph*) u kome je svako čvorište – element zapleta povezan sa svim ostalim čvorištima u narativu, odnosno igrač može da pređe u bilo koji drugi deo igre/kvest po svom izboru. Ovakva struktura se sreće u manjim, izolovanim prostornim oblastima igre, u kojima je moguće slobodno birati izbor kojim će se obavljati kvestovi ili posle prolaska kroz ceo narativ i time otkrivanja kompletne mape sveta igre slobodno putovati – „skakati“/teleportovati se iz jednog grada u drugi/sa nebeskog tela ili svemirske stanice na drugi/dругu. Mreža – kako Rajanova primećuje (2015: 167) predstavlja standardnu strukturu literarnog hiperteksta. Svakom čvorištu je moguće pristupiti na različite načine, prateći različite rute (u slučaju MMORPG-a, kvestovi u jednoj oblasti ili dolazak od jedne do sledeće misije ili prostora-grada iz različitih pravaca te obavljajući različite kvestove na putu). U igri *Guild Wars 2*, igrači biraju „lične priče“ (personal stories) za svoje likove, koji svi prolaze kroz zajedničke tačke narativa – glavnih događaja u priči, ali na tom putu obavljaju različite zadatke, bivaju uključeni u „personalizovane“ kvestove i podzaplete koji odgovaraju biografiji njihovih likova. Ovakva struktura ipak zahteva određeni hronološki i logički redosled, te je broj izbora ograničen.

Zatim struktura drvo – priča ima zajednički početak i grana se u velikom broju mogućnosti, koje se nastavljaju još većim izborom razrešenja/raspleta/krajeva priče. Ovakve strukture su realtivno retke zbog principa virtuelnih svetova koji moraju da imaju zajedničke elemente za sve igrače koji nastavljaju da koegistiraju u svetu priče čak i kada iscrpe narativne opcije („prođu“ kroz sve misije i kvestove tzv „kompletiraju *storyline* igre“), odnosno MMORPG svetovi teže „uravnoteženju“ i izjednačavanju konačnog rezultata kako bi se održala jedinstvenost sveta i kako bi igrači mogli da se međusobno sameravaju u uspehu u igranju (element takmičenja, odnosno igre) uprkos personalizovanim sadržajima i utisku jedinstvenosti

Baza podataka – struktura koju Rajanova pripisuje vebsajtovima, u kojima je svaki element u određenoj vezi sa glavnim menijem, a sadržaj organizovan hijerarhijski. Primena ove strukture nalazi se u nenarativnim strukturama, već u korisničkom interfejsu, paratekstu (Ženet) igre, koji ne pripada svetu priče, a predstavlja informacije u vidu menija o postignućima i predstojećim zadacima i ciljevima lika, popisu opreme i oružja koje poseduje, te informacije o skilovima i drugim veštinama. Sledeća moguća struktura je lavirint – ovu strukturu Rajanova pripisuje avanturističkim i pučačkim igrama. Za razliku od struktura mreže i drveta, ovaj koncept podrazumeva jedinstvenu početnu tačku i zajednički kraj ili cilj za sve moguće izbore koji podrazumevaju varijetete na putu između početka i kraja, uključujući i „čorsokake“. Ova struktura koristi u prostornoj i narativnoj organizaciji tamnica (dungeons) odnosno posebne vrste misija. Glavne narativne linije igara, kroz misije najčešće ne sadrže slepe krake, već su svi delovi kroz koje igrač mora da prođe funkcionalni u kontekstu globalnog narativa i upoznavanja sveta.

Tokom se naziva struktura u kojoj odluke koje je igrač prethodno doneo utiču na buduće delove narativa. Narativi imaju različite tokove, u zavisnosti od izbora koje je igrač napravio, ponovo se susreću u nekom čvorištu, i zatim opet razilaze u brojne varijante. Skrivena priča podrazumeva dva nivoa, od kojih jedan podrazumeva linearni tok zapleta (npr. misije) a drugi delove priče koje igrač slobodnim redosledom otkriva i koji određuje ishod ili tok igračevog upoznavanja sveta (ovakvo tumačenje predstavlja za MMORPG prilagođenu verziju strukture detektivske priče za koji je Rajanova pretpostavila ovu formu).

Upleteni zaplet sastoji se od nekoliko paralelnih narativnih linija koje sadrže određene tačke u kojima se može preći iz jedne u drugu. Sastoji se od podzapleta koji je moguće preskočiti ili

informacije koje obogaćuju znanje o svetu priče ali nisu neophodne za obavljanje glavnih zadataka i upoznavanje sa centralnim zapletom (dnevnicima, istorija, mitologija sveta priče) ili skriveni ulazi u sporedne regije i prostore igre (npr. za vreme festivala i praznika, posebne tematske regije u igri ili podzemni svetovi). Akcioni prostor epskog lutanja – forma tipična za epske narative, pa time i igre koje u osnovi imaju epsku fantastiku (*World of Warcraft, Guild Wars, The Lord of The Rings Online, Star Wars The Old Republic*). Slobodno straživanje jedne oblasti, sa izborom u broju kvestova koje će igrač uraditi, delovima geografske regije koju će istražiti i njenim sadržajem s kojim će stupiti u interakciju, završava se prelaskom u drugu regiju određenim načinom (putem misije ili kvesta) ili određenim geografskim putem. Kao što Rajanova primećuje (2015: 174–175), radi se o smeni slobodnog kretanja i aktivnosti i sekvenci u kojima „sistem preuzima kontrolu“ i vodi igrača u određenu oblast ili aktivnost. Ovoj kategoriji dodajem i primenu kratkih animiranih filmova, odnosno scena koje igrač ne može da koristi i koje nisu interaktivne, koje se prikazuju između odigranih delova narativa (npr. u misijama) koje prikazuju rezultate ili posledice aktivnosti igrača i dalju sudbinu sveta ili igračevog lika u svetu, prevodeći igrača do sledećeg interaktivnog dela narativa ili u novootkriveni geografski prostor.⁷⁸

Nivoi interakcije ovde primenjeni na MMORPG tekstovima su periferna interakcija, koja omogućava samo pristup tekstu korišćenjem interfejsa, ali interaktivnost ne obuhvata nijedan aspekt samog fiksnog teksta, zatim interaktivnost koja utiče na diskurs i prezentaciju priče: svi elementi narativa su predefinisani, ali recipijent može da bira redosled kojim će mu pristupiti. Kao i prethodni nivo, ovaj Rajanova definiše kao „spoljašnji i istraživački“ (180). Interaktivnost koja stvara varijacije u delimično predefinisanoj priči – ovaj nivo je unutrašnji i ili ontološki ili istraživački. Ovo je slučaj video-igara u kojima igrač kontroliše lik koji je deo sveta priče, sa ciljem da prođe kroz predefinisani narativ, sa varijacijama u pristupu i načinu rešavanja zadataka (uključujući i reverzibilnu smrt avatara). Interaktivnost u pričama u realnom vremenu – priče nastaju tokom interakcije, koristeći informacije koje potiču od programa i od korisnika, te svaki prolazak kroz program stvara drugačiji narativ. Iako Rajanova naglašava da za sada ne postoji dovoljno razvijen program, odnosno podrška veštačke inteligencije, ovaj pristup se nalazi u svim

⁷⁸ Rajanova, pozivajući se na Dženkinsov pojam prostornog pričanja priče „spatial storytelling“ navodi jedan, netipičan primer struktuiranja MMORPG narativa primenom forme „akcionog prostora“, pogrešno tvrdeći da MMORPG igre ne sadrže centralni narativ, već samo niz kvestova – malih priča koje se odnose na određenu teritoriju i na koje je igrač usmeren lutajući po prostoru i komunicirajući sa NPC-ovima (2015: 175), što je kao što je izneto u ovoj analizi, samo jedan u nizu principa građenja priče i usmeravanja igrača ka kvestovima.

aktivnostima koje podrazumevaju više korisnika, a nisu orijentisane ka zajedničkom prolasku kroz predefinisani narativ: igra *EVE Online* je praktično u celosti orijentisana interakciji među igračima koji grade objekte u svemiru i na druge načine stvaraju sadržaj i sredstva u svetu igre, koja zatim služe za generisanje narativa (baziranih na ekonomiji, ratovima, diplomatiji, kriminalu), kao i u svim ostalim igrama koje poseduju PvP element, odnosno varijacije međuigračkog takmičenja (primeri „narativa koji izranjaju“ – emergent narrative)

Metainteraktivnost podrazumeva da korisnik ima pristup programskom kodu i menja njen sadržaj na soferskom nivou (već pomenuti „modovi“), te korisnik postaje kompletni koautor. Kao što je već izneto, „modovi“ su praktično neizvodljivi za implementaciju u višekorisničkom okruženju, ali su manji programi-alati treće strane, koji pomažu ili olakšavaju igranje prisutni, ali najčešće zabranjivani.

4.3.2. Tekst kao svet i pojam imerzije

Koncept teksta kao sveta i imerzivnog iskustva u takvom svetu, pre svega u književnosti, odnosi se na autorski stvoren zaokružen-aktuelizovan svet koji recipijent može da istraži, otkrije njegove elemente, odlike i fizičke, društvene i druge relacije na kojima je zasnovan. Ovi svetovi su uvek mimetički, bez obzira da li imaju referentni sistem u stvarnosti ili fikciji (64), što u slučaju MMORPG-a podrazumeva originalne svetove ili elemente franšiza (o čemu je bilo reči u okviru celine o transmedijalnosti – gde se svetovi igara npr SW *The Old Republic* and *LotR Online* svetova „kopije“ svetova nastalih u drugim medijima – film, odnosno književnost). Kako autorka ističe, fenomen imerzije, odnosno prihvatanja u delu datog sveta kao postojećeg i ispitivanje njegovih odlika, te intenzivno interesovanje za dešavanja u njemu, pripada polju susreta kognitivne psihologije (u smislu prebacivanja u konstruisani svet i „gubljenja“ u njemu), analitičke filozofije – u teoretizaciji mogućih svetova, fenomenologije u aspektima zamišljanja i prihvatanja fikcije (make-believe) i psihologije koja definiše mentalne procese simulacije. (2015: 64).

U relaciji sa pojmom sveta priče, koncept (teksta kao) sveta podrazumeva principe: povezanu grupu objekata i bića, okruženje u kome može da se živi, da bude razumljiv za spoljnog posmatrača, poseduje polje aktivnosti za svoje članove.

Tekst kao svet mora postojati „van jezika“, gde se pod tekstom (za razliku od značenja koje pretpostavlja ovaj rad), podrazumeva „prozor“ koji omogućava uvid u postojanje prostora i njegovog sadržaja – tj. sveta van jezika. Pojam prozora se u kontekstu novomedijskih sadržaja pogodno poklapa sa ekranom uređaja na kome se pristupa virtuelnom svetu igre (personalnih, laptop ili tablet računara ili telefona) i koji predstavlja i fizičku i simboličku kapiju – prelaz u svet igre.

Kao što je već istaknuto, u procesu recepcije fikcionalnog ili nefikcionalnog sveta (priče), javlja se fenomen imerzije, koja zahteva elemente:

„Uživljavanje u tekst“ (slobodan prevod „transportation or „to be lost in a book“, pri čemu igrač, da bi ovo bilo prijatno iskustvo uživanja u fantastici, mora da bude istovremeno svestan oba sveta. Što se tiče slučajeva igrača koji smatraju boravak, događaje i odnose u virtuelnom svetu stvarnijima i važnijima od onih u fizičkom svetu. Ovo poređenje je primenljivo uz izvesnu dopunu: MMORPG svetovi podrazumevaju interakciju sa drugim igračima, čime se izdvajaju od drugih svetova priča namenjenim jednom korisniku, te su tek donekle analogni tipu Don Kihotove zamene odnosno mešanja stvarnosti i fikcionalnog sveta tek donekle. MMORPG svetovi, kao što je izneto u poglavljima o novim medijima, igrama (deo o ekonomiji igara), izvođenju i identitetu podrazumevaju mnoge održive međuljudske interakcije (uključujući ekonomske), koje, međutim ne bi bile moguće da ne postoji svest o drugim kanalima komunikacije (od drugih novomedijskih platformi do izvođenja i socijalne interakcije uživo) i njihovog korišćenja. Dakle, prihvatanje fikcionalnog sveta kao stvarnijeg ili važnijeg od fizičkog ipak podrazumeva svest i svestan izbor o obe ravni i stalno prelaženje iz jedne u drugu.

Drugi zahtev je da svet mora da pripada mogućim svetovima. Ne ulazeći u detaljnija razmatranja mogućih svetova (Eko, Doležel, Pavel, Rajan), ovde napominjem samo najopštiji kriterijum (rekonceptualizujući jedan od kriterijuma koje navodi Rajanova 2015: 79) da svet teksta odnosno

priče treba da sadrži koherentne fizičke i društvene zakone i odnose koji stvaraju logički neprotivurečan sistem. Otpada primedba o ograničenosti programskim kodom. Imerziju ugrožava stalno poređenje sa stvarnim svetom ili epskoj konvencijom (npr. istovremeno postojanje magije i vatrenog oružja – *Guild Wars 2* i *Black Desert*) ili drugim fikcionalnim svetovima (npr. nanošenje štete neprijatelju sviranjem u igri *Lord of the Rings Online*, što nije moguće u originalnom Tolkinovom svetu). Imerziju održava konzistentnost sa elementima svetova prikazanim u drugim medijima (skupljanje atmosferske vlage kao izvora vode na planeti Tatuin (*Zvezdani ratovi*)).

Uživljavanje i prihvatanje fikcije (*make-believe*) obuhvata prihvatanje sveta kao postojećeg, kao i njegovih pravila i zakona, u slučaju MMORPG-a i korišćenje avatara i igranje uloga (gde se ovi zahtevi podudaraju sa poštovanjem pravila igre, odricanjem prekršaja i varanja – videti poglavlje o igri).

Mentalna simulacija – kako Rajanova ističe (2015: 78) neophodan je mentalni napor za postizanje imerzije, koji, primenjen na MMORPG, podrazumeva sameravanje iskustva i prihvaćenih normi i ponašanja u stvarnom svetu i onih koje podrazumeva svet priče, te njihovu zajedničku primenu. Iako je ovaj aspekt blizak već pretstavljenom konceptu narativa kao simulacije (sparam mimeze), kao i *make-believe* zahtevu, Rajanova kao njegovu posebnost izdvaja to što u ovom slučaju igrača stavlja u poziciju lika i produbljuje emotivni aspekt imerzije (2015: 80), uključujući i empatiju.

Upravo ovi aspekti ukazuju na različite vrste imerzije. Prema Rajanovoj (2001, 2015) to su prostorna, vremenska i emocionalna imperzija, koje nalaze odgovarajuću primenu u MMORPG tekstovima

Prostorna podrazumeva, slobodno interpretirano i primenjeno na virtuelne svetove, prihvatanje pozicioniranja avatara na određeno mesto (*place*) kao društveno-kulturno kontekstualizovani prostor (*space*) (2015: 86). U književnim delima, ovo se postiže detaljnim opisima i korišćenjem imena stvarnih lokacija ili imenovanjem fikcionalnih, koja zatim postaju mentalno i kulturno fiksirana sa svojim odlikama. U digitalnim grafičkim svetovima (MMO), prva odlika se zamenjuje detaljnim grafičkim prikazom i slobodom kretanja i istaživanja koju omogućava

programsko rešenje – osećaj stvarnog nalaženja u svetu igre, odnosno prostornu imerziju znatno oslabljuje ili ukida programska sprečenost da se pristupi nekim mestima (npr. hoda van ucrtane staze, ili „tapka u mestu“ kao pred nevidljivim zidom na usponu na planinu (*Guild Wars*)).

Što se tiče asocijacija i znanja o nekom imenovanom mestu koje recipijent, u ovom slučaju igrač, poseduje iz prethodnog iskustva, pre pristupanja svetu priče, podrazumevajući prethodno usvojene karakteristike datog prostora, posebno je karakteristično za transmedijalne svetove poput onih u igrama *Star Wars The Old Republic* i *Lord of the Rings Online* – iako za igranje igre nije neophodno prethodno zanje o svetu priče poznatom iz filmova i romana, imerziju potpomaže istovetnost ili hronološki moguća razvojna različitost prostora (npr. da je planeta Tatuin pustinja, slabo naseljena i negostoljubiva oblast, te da se skromna poljoprivreda održava zahvaljujući skupljanju vlage iz vazduha, ili podrazumevane odlike hobitskih naselja (oblik i struktura kuća) poznate iz Tolkinovog dela).

Vremenska imerzija, koju Rajanova takođe analizira u vezi sa književnošću i u manjoj meri filmom (2015: 99–106) i povezuje sa saspensom u kategorijama (sa pitanjima subjekta, objekta i načina (razloga) saspensa, kao i metasaspensa – upitanosti nad autorskim postupkom u građenju narednih elemenata zapleta), u slučaju MMORPG-a se može modifikovano koncipirati jer je igrač pozicioniran u svetu u realnom vremenu sa događajima, a saspens predstavlja osnovni podstrek za brže i efikasnije igranje – saznavanje narativa (najčešće kroz misije), u onim igrama koje imaju izražen predefinisani narativni element (npr. *Guild Wars* i *Guild Wars 2*), dok je on praktično nepostojeći ili marginalno zastupljen u igrama kao što je *EVE Online*. Potpuno drugačiji koncept temporalne imerzije stvara igra *Lord of the Rings Online*, koja vremenski prati (pretpostavlja se – svim igračima) prethodno poznate događaje i zaplete Tolkinovog romana, gde se faktor imerzije ostvaruje doslednom sinhronošću sa prethodno poznatim događajima u svetu i doživljajima Družine prstena.

Prostorno-vremenska imerzija, prema Rajanovoj (2015: 93–94), javlja se kada se ukine prostorna i vremenska distanca između događaja u svetu priče i onih u kojima se nalazi recipijent – umesto predstavljanja prošlih događaja u rečima ili slikom ograničeno opisanom i omeđenom (kadrom, fokalizacijom) sveta priče, igrač se nalazi „ovde i sada“, što je jedan od ključnih elemenata

identiteta MMORPG igara, a takođe predstavlja sponu sa tretiranjem fenomena digitalnih višekorisničkih svetova iz ugla izvođenja.

Emocionalna imerzija – prema Rajanovoj (2015: 107), podrazumeva, između ostalog, kognitivističko tumačenje važnosti „empatije, brige za likove i terapeutske uloge fikcije u shvatanju sopstvenih emocija“, čemu dodajem i zamenu i simulaciju u fizičkom svetu neostvarenih i neostvarivih postupaka (viteške borbe, podvizi kao što je oslobađanje gradova, ubijanje zmajeva ili sticanje slave i bogatstva herojskim delima, veštom trgovinom, pregovorima i diplomatijom ili, s druge strane, učestvovanje u piratskim i razbojničkim pohodima, prevare i ubistva), dakle katarzičkom funkcijom.

Tokom imerzije se javlja više vrsta emocija koje se javljaju tokom imerzije (2015:108): Reakcije na likove i njihovo ponašanje (primenljivo u MMORPG slučaju na druge igrače i na NPC likove u okviru datog narativa – ako ga ima), empatija prema gorenavedenim kategorijama likova, lične emocije (Rajanova navodi kao „emocije prema sebi“), strah, oduševljenje, uzbuđenje itd. koje su izazvane radnjom, okruženjem i likovima u svetu priče i koje u kontekstu MMORPG-a podrazumevaju identifikaciju sa svojim avатарom ili njegovom perspektivom i okolnostima u kojima se nalazi.

Imajući u vidu da su MMO igre dominantno orijentisane na interakciju sa drugim igračima, emocionalne reakcije i investiranje čvrsto su povezane sa socijalnim vezama i nisu isključivo, pa ni presudno vezane sa fikcijom. Izuzimajući umetničko-zabavno orijentisano igranje opredeljeno ka igranju uloga (RPG družine i serveri), gde je imperativ dosledno sprovođenje fikcije (te je i katarzičko preslikavanje glavni emocionalni princip imerzije), komunikacija i društveni odnosi među igračima obično se ostvaruju na ličnom nivou „realnih“ osoba, sa manje ili više ispoljenim odstupanjem od društvenih i emotivnih karakteristika igrača (više reči o tome u poglavlju o identitetima u tekstu).

Takođe se javljaju forme koje podrazumevaju i interaktivnost i imerziju, kao što su participatorne interaktivne forme (209–228), koje kontekstualizujem sa u ovom radu izloženim aspektima identiteta MMORPG igara i obrazlažem u ovom kontekstu: dečje igre zamišljanja i uživanja (make-believe) – kao stvaranja sveta namenjenog igri; vašari i zabavni parkovi – na

tragu karnevalske srednjovekovne kulture (Bahtin) prerusavanja (mimicry) i igranja uloga i hiperrealnosti savremenih zabavnih instalacija (Eko i Bodrijar), barokna umetnost i arhitektura, već pomenuta u ovom radu u kontekstu virtuelne – prostorne umetnosti koju analizira Oliver Gnau u knjizi Virtuelna umetnost (2008); ritual, koji, kao što je istaknuto u poglavljima o igrama i izvođenju, ima čvrste veze sa ove dve kategorije i prema korišćenju simbolične zamene i narativa (prelazak u drugi svet, putovanje, žrtvu, ontološku promenu – simboličnu smrt, vraćanje u redovno stanje – fizički svet u izmenjenom „ponovo rođenom“ stanju (porediti Ryan 2015: 215). Drama kao oblik interakcije i imerzije, koja obuhvata prostorno pozicioniranje i odnos publike i glumaca te značenje i interakciju njihovih tela, katarzu, participaciju i brehtovsku (anti)iluziju i zauzimanje distance... Stone igre uloga (tabletop RPG) – kao što je istaknuto, prethodnik MMORPG igara, čiji narativ dinamički nastaje u interakciji igrača korišćenjem datih pravila (narativi koji se pojavljuju (emergent narratives)

4.4 Transtekstualnost, transmedijalnost u kontekstu sveta priče⁷⁹

4.4.1. Transmedijalna adaptacija

Najuticajnije određenje transmedijalnosti dao je Henri Dženkins (Henry Jenkins), koji ovaj pojam definiše kao reprezentaciju jednog sveta priče kroz više medija, povezujući ovu pojavu sa kulturnom praksom konvergenca medija i narativnim praksama transmedijalnog pripovedanja (transmedia storytelling) i fenomenom transmedijalnih svetova (Henry Jenkins 2006, 2011...). Dženkinsovo određenje podrazumeva da su delovi fikcije rasuti kroz više kanala, stvarajući koordinirano iskustvo, gde svaki medij donosi jedinstven doprinos razvoju priče (Jenkins 2007). Džejson Mitel (Jason Mittell) primećuje da ovo određenje pretpostavlja da su svi tekstovi na hijerarhijski istom nivou, dok savremene strategije formiranja franšiza podrazumevaju postojanje centralnog proizvoda, npr. TV serije, koja ima centralno mesto u franšizi, dok ostali sadržaji, realizovani u drugim medijima, predstavljaju transmedijalne produžetke (extensions), koje autor označava kao paratekst matičnog teksta (Mittell 2015: 255). Razlikovanje transmedijalnog pripovedanja i transmedijalnog produžavanja ističe i Dženkins, ukazujući da produžavanje podrazumeva „dodavanje nečega postojećoj priči tokom njenog kretanja iz jednog u drugi medij“ (Jenkins 2011). Na osnovu ovog određenja, transmedijalno širenje može se smatrati širim pojmom od transmedijalnog pripovedanja, i pogodnijim za studiju slučaja ovog razmatranja. Druga tekstualno-medijska praksa koju Dženkins posebno definiše je adaptacija: prebacivanje priče iz jednog medija u drugi, što može da predstavlja duboko transformativan proces, pre svega zbog specifičnosti medija iz kog tekst potiče i medija za koji se adaptira (Jenkins 2011).

Jens Eder ističe da se najveći broj adaptacija obavlja u okviru transmedijalnih praksi i doprinose stvaranju mreže tekstova kroz različite medije sa zajedničkim centralnim elementom (Eder 2015: 66). Glavnu primenu ovih procesa Eder vidi u kontekstu franšiza i korporativnih kampanja, odnosno ekonomskim svrhama, komercijalizaciji i komodifikaciji. U užem smislu, adaptacija je ograničena na transkodiranje tekstova (celine, delova, sadržaja, forme, motiva likova...) u nove tekstove uklapajući se u kontekste medija, kulture itd. (Eder 2015: 69). Pozivajući se na analize Kristi Dine (Christy Dena) i Linde Hačeon (Linda Hutcheon), Eder naglašava da adaptacija, u

⁷⁹ Delovi teorijskog okvira i studije slučaja izložrnih u ovom potpoglavlju preuzet je iz rada Mitrović, Biljana. 2017. „Šekspir i video-igre“, u Daković, Nevena, Medenica, Ivan, Radulović, Ksenija (ur.) Šekspir i transmedijalnost. Beograd: FDU str. 55–70.

širem smislu, predstavljaju proces prenosa elementa sadržaja ili forme teksta u nove tekstove, otvoreno ukazujući na njihovo poreklo dok se uklapaju u druge kontekste (Huchon prema Eder 2015: 70).

Dok ovako definisana adaptacija obuhvata suviše široko polje (posebno imajući u vidu tekstualne prakse, o kojima će biti više reči kasnije), za potrebe ovog rada u sferi analize (novih) dijegetičkih svetova i pripovedanja u digitalnom okruženju, pojam **transmedijalne adaptacije** zadovoljavajuće obuhvata i definiše spoj polja transmedijalnosti (promene i širenja medija) i adaptacije kao tekstualne i medijske prakse.

4.4.2. MMORPG tekst u kontekstu inter i trans tekstualnost i (hiper)tekstualne transpozicije Žerara Ženeta

Imajući u vidu teorijske i terminološke neujednačenosti korišćenja termina intertekstualnost i transtekstualnost, u ovom radu će se koristiti određenje pojmova prema tumačenju i podeli koje je u studiji *Palimpsests: Literature in the Second Degree* (*Palimpsestes*, 1982/1997) izneo Žerar Ženet (Gerard Genette), podrazumevajući pod **transtekstualnošću** sve ono što jedan tekst stavlja u odnose sa drugim tekstovima. Autor identifikuje pet vrsta takvih odnosa: intertekstualnost, paratekstualnost, metatekstualnost, arhitekstualnost i paratekstualnost (Genette, 1997, str. 1-4), od kojih prva četiri nalazimo u gotovo istom obliku u XI – završnom poglavlju *Uvoda u arhitekt* (Ženet, 1985, str. 189–190). Za ovo razmatranje, međutim bitne su odrednice intertekstualnosti i hipertekstualnosti. Sužavajući značenje termina **intertekstualnost** u odnosu na ono koje podrazumeva Julija Kristeva, Ženet pod intertekstualnošću podrazumeva zajedničko prisustvo i odnos dva ili više tekstova, tipično kao prisustvo jednog teksta unutar drugog u formi citata, plagijata i u praksi aluzije, koja podrazumeva poznavanje i drugog teksta i njihovih međusobnih odnosa kao i njegove promene. Ovako definisanu intertekstualnost, dakle, predstavlja podvrstu transtekstualnosti, ograničenu na odedene stilske i autrske prakse.. Odrednicu **hipertekstualnost** Ženet koristi u semiotičkom značenju odnosa koji ujedinjuje tekst B – *hipertekst* sa prethodnim

tekstom A – *hipotekstom*, ugrađuje tekst izveden iz već postojećeg teksta, „kalemljenjem“,⁸⁰ pri čemu tekst A, hipotekst, prolazi kroz proces *transformacije*, odnosno gde B ne može da postoji bez A. (Genette 1997: 4).

Kao najvažniju hipertekstualnu praksu autor navodi transpoziciju zbog istorijske i umetničke važnosti dela koja su nastala ovim postupkom, kao i zbog obima i reznovrsnosti procedura koje obuhvata (isto. 212). U ovoj kategoriji, pored tematskih transformacija, u kojima se javljaju „pomeranja“ značenja, autor navodi i druge prakse koje se mogu uočiti i u sferi promene medija. U kontekstu transmedijalnosti već pomenuto produžavanje (*extension*), kao (hiper)tekstualna praksa najčešće je korišćena u klasicističkoj drami u cilju popunjavanja sadržaja pet činova. činova pri adaptaciji grčkih tragedija, i često za posledicu ima i kontaminaciju, mešanje dva teksta, koja mogu biti književna ili mogu da unose elemente iz stvarnosti. Ostali u ovom kontekstu značajni postupci su: proširenje (*expansion*), pojačavanje (*amplification*) – tematsko i stilsko produžavanje; promene motivacije (*transmotivacija*, *demotivacije* i *remotivacije*), *približavanje* (*proximization*, *promena na nacionalnom nivou*, *naturalizacija*, *približavanje u prostoru i vremenu novoj publici*, pri čemu hipertekst pokazuje veliku nezavisnost od hipoteksta i neobaveštenom čitaocu tekst može da izgleda zaokružen i dovoljan za razumevanje i razmatranje), *transvaluacija* (*operacija aksiološke prirode koja se odnosi na stavove, osećanja, delovanje, koji određuju književni lik*), anahronizam i modernizacija (na tematskom i stilskom planu); transformacija narativnog oblika (promena vremenskog redosleda, dužine i učestalosti, načina, perspektive, fokalizacije, pozicije pripovedača i transvokalizacija).

Razmatrajući pitanje dijegetičke transpozicije, Ženet najpre razlikuje tematsku i semantičku transformaciju, a zatim i dijegetičku i pragmatičnu (promene događaja i radnje u zapletu), dok premeštanje priče u drugi svet – transdijegetizacija neminovno ima uticaj i na radnju. Autor zatim razlikuje homodijegetičke transformacije, koje zadržavaju imena i indetitete i naglašavaju tematsku analogiju, i heterodijegetičke transformacije, koje podrazumevaju menjanje vremena, mesta i okruženja, a neizmenjen ostaje samo zaplet, podvlačeći tematsku analogiju.

⁸⁰ Ženet koristi ovaj izraz napominjući da ga nalazi kao pogodnu metaforičnu odrednicu i naglašava da on ovde nema negativno značenje (Genette 1997: 2)

Ženet studiju završava zapažanjem da hipertekstualnost omogućava komunikaciju sa tekstualnom tradicijom i stvara uslove za modernost ili postmodernost, stalno povezujući stare tekstove s novim značenjima (Genette 1997: 400), što je značajno za predmet ovog razmatranja posebno kada se istovremeno ima u vidu i specifičnost medija video-igara.

4.4.3. Svet priče (storyworld) i odlike sveta (worldness) u kontekstu teksta MMORPG video-igara

Drugi važan fenomen u ovom kontekstu predstavljaju pojmovi svet priče (*storyworld*) Mari Lor Rajan (Marie-Laure Ryan) i odlike sveta (*worldness*)⁸¹ Lisabet Klastrup i Suzane Toska (Lisbeth Klastrup, Susana Tosca).

Koncept sveta priče (storyworld) predstavlja pomak u naratologiji ka „fenomenološki pristup fokusiran na čin imaginacije koji je potreban čitaocu, gledaocu ili igraču“ u procesu pojmljenja, korišćenja sveta koji tvore tekstovi stalno imajući na umu medijske odlike u kontekstu naracije. Ryan 2014: 42–43). Dok jedan tekst može da podrazumeva mnogo različitih svetova priče, jedan svet priče može da otkrije više tekstova, čime se koncept sveta priče nadovezuje na Dženkinsovo shvatanje distribucije sadržaja kroz više medijskih platformi – transmedijalno pripovedanje i konvergenciju medija. Transmedijalni elementi mogu da prošire svet priče u slučaju da slede prethodni sadržaj ili da stvore drugi svet priče putem modifikacija i transpozicija postojećeg sadržaja. Drugim rečima, ako dođe do promene nekog postojećeg elementa priče, npr. radnje, osobine lika itd. – „nastaje novi svet priče, koji se u nekoj meri preklapa sa starim“ (Ryan, Thon 2014: 5).

Elemente sadržaja sveta priče su postojanje likova i objekata koji imaju ulogu u zapletu, pri čemu recipijent ili korisnik svojim znanjima i zamišljanjima dopunjuje elemente sveta priče koji nisu eksplicitno navedeni, zatim postavka – prostor u okviru kog je postojanje locirano, fizički zakoni – šta može a šta ne može da se desi u određenom svetu, npr. putovanje kroz vreme,

⁸¹ Bez adekvatnog i ustaljenog prevoda, pojammove *storyworld* i *worldness* (čiji bi direktan prevod, „svetovnost“ uneo konfuziju zbog drugog, postojećeg značenja te reči u srpskom jeziku, u radu će biti navođen i prevod i engleski termin.

životinje govore itd. Društvena pravila i vrednosti, koje određuju obaveze likova i čije prekoračenje predstavlja izvor konflikata, kao i događaji – uzroci promena stanja u vremenskom periodu ograničenom narativom, podrazumevajući užem smislu događaje koji su u fokusu priče i događaje koji su prikazani u narativu kao i, u širem smislu, pozadinsku priču – istoriju i razvoj (backstory) i događaje koji slede kao epilog. Mentalni događaji – motivaciju i reakcije likova na stanja ili događaje. „Svet priče se tako ukazuje kao „narativni univerzum koji čine faktički domen – [...], tekstualni stvarni svet“ – okružen mnoštvom privatnih svetova“ (Ryan 2014: 37).

Definišući „dimenzije“ koje definišu svet, odnosno odlike sveta (worldness), Klastrop i Toska (Klastrop, Tosca 2014: 297) navode elemente (koji se u značajnoj meri poklapaju sa onima koje iznosi Rajan): mythos – uspostavljene priče, legende, naracija o svetu sa definisanim borbama, pozadinska priča (backstory) koja daje smisao trenutnoj situaciji u svetu; topos – prostorna (geografska) i vremenska (istorijska) postavka sveta, koja podrazumeva i promene prostora i odvijanje događaja; ethos – eksplicitna i implicitna etika ili moralni kodeks ponašanja likova, koji važe za ceo svet ili lokalno, za određenu grupu.

Dok Rajan ističe promenu sveta priče, odnosno zamenu novim u slučaju promene nekog od elemenata, Klastrop i Toska ističu i uticaj, odnosno reakciju publike, koja negativno ocenjuje sadržaj ako je neka od navedenih kategorija podrivena. (Klastrop, Tosca 2014: 297).

4.4.4. Transtekstualnost i transmedijalnost svetova priča MMORPG video-igara

Primenjujući izloženi teorijski okvir na MMORPG video-igre, može se zaključiti o vrstama i strategijama uticaja i međuuticaja sadržaja, odnosno narativa koji su iz drugih medija ušli u MMORPG tekstove, kao i onih koji su iz ovih tekstova prešli u tekstove u drugim medijima. Ovakvi međuuticaji mogu se klasifikovati prema nivou, odnosno obimu zahvata sadržaja sveta priče na kojoj se primenjuju.

*Na nivou sveta priče, najtipičniji, „osnovni“ primer je svet priče u igri *Lord of the Rings Online*, koji transmedijalno prenosi svet priče Tolkinovog romana i prema Ženetu predstavlja tekstualno proširenje – „šta je bilo za to vreme“ u odnosu na događaje u romanu (sa kojima se na nekoliko*

mesta radnja prepliće – radnja u igri i likovi, odnosno igrači posredstvom avatara sreću likove iz romana tokom njihovog podviga uništavanja prstena i spasavanja Srednje zemlje). Igra se, dakle, događa istovremeno u istom svetu sa radnjom romana, zadržavajući sve odlike sveta (mythos, ethos i topos – neznatno prostorno izmeštena u istom svetu priče). U svetu igre *Star Wars: The Old Republic* – „osnovna“ priča u „osnovnom“ mediju je serija filmova. Svet igre predstavlja svet priče *Zvezdani ratovi* 3500 godina pre događaja u filmu i 300 godina posle događaja u najpoznatijoj igri franšize *Zvezdani ratovi – Knights of the Old Republic/KOTOR*, zadržavajući koherenciju etosa i mita postavljenog u filmovima (isti kontinuitet javlja se i u odnosu na druge video-igre franšize). Proučavajući vrste igara u raznim medijima i njihovo mesto u svetu *Zvezdanih ratova*, Henri Dženkins uočava da je ova franšiza svojim koordiniranim proizvodima u različitim medijima uvek bila paradigmatična po pitanju transmedijalnosti: igračke – figurice likova (action figures), koje podstiču decu da stvaraju svoje narative o fikcionalnim likovima, kostimi ili RPG-ovi koji „uvlače“ konzumente u fikcionalni svet. Na ovaj način se, kao u slučaju *Zvezdanih ratova* kod igrača može razviti interesovanje za likove koji su u filmovima imali malu važnost i tako za njih stvoriti veća uloga u novonastalim narativima (Newman, Simons 2011: 240).

Transmedijalno pripovedanje sveta priče igre *World of Warcraft* pokazuje sličan razvoj kao u slučaju sveta priče u okviru *Zvezdanih ratova*, sa drugačijim redosledom medijskih izdanja: MMORPG je nastao širenjem sveta priče prethodno izdatih video-igara namenjenih za jednog igrača, kao hronološki nastavak smešten u fikcionalnom svetu Azerot 4 godine nakon događaja u prethodnoj video-igri *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003, Blizzard). Filmski prednastavak, koji prikazuje događaje u svetu priče koji prethode onima u video-igramama, realizovan je 2016. godine, odstupajući u nekim elementima od *mitosa* i *etosa* sveta priče poznatih iz igara, proze i stripova i tako izlazeći iz tzv. *kanona*, odnosno koherentnog sleda – istorije fikcionalnog sveta.

Drugu vrstu transmedijalnog postupka predstavlja adaptacija sveta priče poteklog iz drugih medija – *Warhammer 40.000*, koja je inicijalno bila stona društvena igra, od koje su transmedijalnom adaptacijom nastale video-igre, uključujući i kratkotrajnu MMORPG verziju (*Warhammer Online*, 2008, Mythic Entertainment).

Specifična transmedijalna strategija, upotrebljena je u slučaju transmedijalnog pripovedanja sveta priče prikazanog u naučnofantastičnoj TV seriji *Defiance* (2013–2016) i istoimenoj MMORPG video-igri, koje su istovremeno objavljene i sinhrono prikazivale događaje u svetu priče, sa planiranim konceptom međusobnog dopunjavanja⁸², događaji u svetu igre bili bi usklađeni sa onima u seriji u vreme prikazivanja svake od epizoda. Kada je TV serija otkazana, igra je nastavila da postoji, ažurirana promenama i događajima u svetu priče koji su bili planirani za prikazivanje u četvrtoj, nerealizovanoj sezoni TV serije⁸³.

Sa druge strane, svetovi priča *Guild Wars-a* i *Guild Wars-a 2* kao „izvorni“ tekst imaju MMORPG, koji se transmedijalno širi na prozu koja prati sporedne epizode narativa ili iznosi sadržaj istorije sveta, podržavajući odlike sveta i dopunjujući informacije o njemu.

Primer složenije transmedijalne i intertekstualne mreže jeste u trenutku pisanja ovog rada najavljena (u fazi postprodukcije) ekranizacija romana *Prvi igrač na potezu (Ready Player One)* Ernesta Klajna (Ernest Cline). Realizacija Filma, u režiji Stivena Spilberga (Steven Spielberg) najavljena je najavljene za 2018. godinu. Radnja romana (i filma) bazirana je na postojanju i korišćenju sveta MMORPG igre u virtuelnoj realnosti koja objedinjuje brojna dela popularne kulture i video-igara.

Razmatrajući termine transmedijalnosti i transmedijalnog pričanja priče (transmedia storytelling) Dženkins (2007) primećuje da narativ biva „raspršen“ kroz različite medije, gde ne postoji samo jedan konkretan tekst koji bi bio dovoljan za upoznavanje celine narativnog sveta. Tako se stvara „mreža citatnosti“ nazvana „medija miks“ širenjem priče ili motiva priče kroz filmove, stone RPG i video igre, igre sa kartama, stripove, igračke, lego kocke, majice i drugu odeću, kompjutersku opremu, upotrebne i ukrasne predmete za kuću... Njumen i Simons prave poređenje između termina transmedijalnosti i multimedijalnosti, supersistema zabave (entertainment supersystem) (Kinder 1991) i horizontalna integracija. (Newman, Simons, 241).

⁸² Munn, Patrick (February 21, 2012). "Exclusive: Details On Syfy's New Series Defiance". TVWise. <http://www.tvwise.co.uk/2012/02/exclusive-details-on-syfy-new-series-defiance/>

⁸³ "Dark Metamorphosis is Live in Defiance – Defiance" <http://www.trionworlds.com/defiance/en/2016/03/01/dark-metamorphosis-is-live-in-defiance/>

Narativ je raširen kroz mrežu kanala (različitih medija) od kojih svaki nudi deo celine i doprinosi sagledavanju celine – pričanju dela priče. Tu se nalazi razlika u odnosu na multimedijalnost – „transmedijalni tekst može biti multimedijalni, ali odnos sa drugim tekstovima u širem sistemu pričanja priče je ono što ih razdvaja" (Newman, Simons, 242). U ovom pitanju postoje dve moguće opcije – da se, kroz različite medije, jedan narativ dopunjava i da samo zajedno čine zaokruženu celinu sastavljenu od sekvenci ili da narativi ponuđeni u različitim medijima čine zasebne celine koje mogu samostalno da se posmatraju, bez znanja o onima u drugim medijima. Tako, video-igre *Zvezdanih ratova* ne predstavljaju ponovo radnju filmova u drugom mediju već obogaćuju ili unapređuju iskustvo filmova (Newman, Simons, 242).

U posebnu kategoriju – pokušaj stvaranja sveta priče MMORPG igre od stvaralačkog opusa dramskog autora, predstavlja opsežan, mada nedovršen i otkazan projekat virtuelnog sveta zasnovanog na Šekspirovim delima – *Arden: The World of Shakespeare* (2006) koji je trebalo da, osim zabave, takmičenja, komunikacije i virtuelne trgovine među igračima, što je osnovna svrha MMORPG igara, pre svega služi u edukativne svrhe, kako bi se korisnici-igrači upoznali sa Šekspirovim delom (dolazeći u susret i komunicirajući sa liovima iz Šekspirovih dela, učestvujući ili prisustvujući delovima zapleta drama i na razne načine stupati u interakciju sa citatima iz Bardovog dela) i kao „laboratorija“ za akademska istraživanja ekonomije, komunikacije, socijalne strukture i odnosa i tehnoloških aspekata virtuelnih svetova. Autor projekta, profesor Edvard Kastronova razvijao je projekat na Univerzitetu Indijana kao svojevrsnu „praktičnu nastavu“ i kroz studentski rad. Objasnjavajući razloge izbora Šekspirovog dela za okruženje virtuelnog sveta, Kastronova je istakao je veze Šekspirovog dela sa pojmom virtuelnosti, imajući u vidu motive lažnih i umnoženih identiteta, paralelnog sopstva i maskiranja.⁸⁴ Takođe, autor je najavio da je u prvoj fazi bilo planirano da virtuelni svet bude baziran na svetu priče Ričarda III, zbog aspekata koji su pogodni za građenje mehanike igre – istorijski kontekst, rat, političke intrige, pregovori...⁸⁵ Iako projekat nije zaživeo (objavljeni razlozi se kreću od nedostatka finansijskih sredstava, nemogućnosti realizovanja projekta isključivo od strane studenata zbog vremenskih i tehničkih ograničenja, ali i kompetencije, do

⁸⁴ Intervju sa Edvardom Kastronomom, Research & Creative Activity, Indiana University “All the (Synthetic) World's a Stage”, Fall 2006. <http://www.indiana.edu/~rcapub/v29n1/synthetic.shtml> Poslednji put pristupljeno 15. aprila 2017.

⁸⁵ Izjava Edvarda Kastronove citirana u članku “Shakespeare coming to a virtual world” October 2006. <https://www.cnet.com/news/shakespeare-coming-to-a-virtual-world/> Poslednji put pristupljeno 15. aprila 2017.

neuspeha u kreiranja igre koja bi bila dovoljno zanimljiva za igrače, čiji je veliki broj neophodan da bi virtuelni svetovi mogli da funkcionišu⁸⁶). Navedeni razlozi prvenstveno ukazuju na specifičnosti realizacije video-igara, posebno onih namenjenih za veliki broj umreženih igrača (MMO) i zahteva ove industrije, pa i stanja tržišta, te na preširoko postavljene ciljeve Ardena (edukativna igra, socijalni i ekonomski eksperiment, zabava i komercijalni uspeh) nego na nespojivost virtuelnih svetova i Šekspirovih svetova priča (ili drugih svetova priča nastalih u domenu književnosti i drugih umetnosti).

Kada je reč o transtekstualnim i hipertekstualnim praksama unutar sveta priče, u svetovima igara često se mogu naći motivi, delovi zapleta, likovi ili se, u vidu aluzije, koriste njihova imena, imena mesta itd. iz drugih dela i proizvoda popularne kulture. Na ovaj način se poziva igračevo poznavanje iz oblasti umetnosti i (popularne) kulture, asocijacijama povezuju različite tematske oblasti i dela, i otvara dodatni nivo značenja i zadovoljstva u recepciji teksta, ali se, najčešće, sadržaj igara može pratiti i bez poznavanja hipoteksta.

Najopsežniji primer omaža delu jednog autora (dramskog) autora donosi igra *Mabinogi* (devCAT, 2004), koja sadrži virtuelnu geografsku regiju Stratforda na Ejvonu, Gloub teatar, Šekspira kao kompjuterski generisani lik koji komunicira sa igračevim avатарom, dajući mu uputstva i zadatke i tako usmeravajući dalje aktivnosti. Igrač u virtuelnom Gloub teatru prisustvuje prikazivanju scena iz Šekspirovih dela – *Hamleta*, *Makbeta*, *Romea i Julije* i *Mletačkog trgovca* (u višeznačnim, umnoženim medijskim varijacijama predstave u predstavi, odnosno animiranog filma koji označava „fiksiranu“ predstavu unutar interaktivne forme, gde je igračev avatar gledalac u pozorištu, prikazan na kompjuterskom ekranu, interfejsu video-igre). Igra, dalje, omogućava igraču da u svetovima priča ovih dela učestvuje u borbama i događajima direktno ili indirekto povezanim sa Šekspirovim tekstom, dolazi u posedstvo predmeta i stupa u interakciju sa likovima koji pripadaju sa ovim svetovima priča. Istovremeno se nalazeći u istoj dijegetičkoj ravni sa likovima drama i samim Šekspirovom, igračev lik predstavlja i delatnu figuru u zapletu i gledaoca u Gloub teatru čiji je cilj da, otkrivajući detalje zapleta delovanjem u svetu

⁸⁶MIT Technology review, “Virtual Labor Lost The failure of a highly anticipated, multiplayer game shows the limits of academic virtual worlds”. December 5, 2007 <https://www.technologyreview.com/s/409147/virtual-labor-lost/>

priče kompletira znanje o Bardovim delima, popunjavajući „knjige rukopisa“ drama – podeljene po činovima i scenama.

Druga strategija predstavlja slobodno korišćenje delova zapleta, imena likova i lokacija u vidu aluzija i citata (intertekstualnosti prema Ženetu) uklopljenih u svetove priča virtuelnih svetova, pri čemu se aprorpijacija kreće od citata teksta, korišćenja imena, motiva do delova zapleta ili celih tekstova.

Ovo predstavlja najčešće korišćenu strategiju u MMORPG tekstovima. Na primer, koriste se imena likova iz TV serija (u igri *Guild Wars*, nalazi se olupina broda *Serenity* oko koga stoji posada čija imena predstavljaju anagramske aluzije na imena likova iz istoimenog filma i TV serije *Firefly*), zatim se za plesne pokrete koje avatari generički izvode zadavanjem komande za igru aktiviraju plesni pokreti iz filmova (npr. *Pulp Fiction*) ili video spotova (nekromanser u *Guild Wars*-u koristi koreografiju poznatu iz spota Majkla Džeksona za pesmu *Thriller*), a nazivi kvestova ili imena sporednih NPC likova često predstavljaju omaž ranim video-igramama, filmovima, popularnoj muzici iz osamdesetih i devedesetih godina 20. veka, identifikujući zajednički supkulpturni milje razvojnog tima igre i igrača, koji deli isti ukus za proizvode popularne kulture i prepozaje ih u igri.

Konačno, posebno zanimljivu vrstu citata i intertekstualnih veza predstavljaju autoreference, kao što je pojava da NPC likovi (Maklain the Minstrel i Eegyoo) pevuje muzičku temu same igre *Guild Wars 2* (melodiju koja se čuje pri pokretanju igre). U jednom od kvestova od igrača se traži da pritiskajući tastere ponovi – odsvira istu melodiju prema priloženom notnom zapisu, dok NPC minstrel Maklain the Minstrel (imenovan u čast jednog od kompozitora muzike u igri), hvaleći svoj muzički talenat i slavu jedva prepoznatljivo (u ironičnom i komičnom maniru) interpretira muzičku temu. Imenovanje NPC likova u čast igrača, autora stranica na platformi Wikipedia ili članova razvojnog tima igre, česta je pojava koja bi se mogla ubrojati u intertekstualne postupke, kojom se u igri odaje počast zaslužnim pojedincima ali i stvara utisak zajednice igrača i razvojnog tima, te preklapanja i međusobnog dopunjavanja fizičkog sveta i sveta igre.

U minimalnom obimu i formi, inkorporirani elementi (citati, motivi, aluzije na likove) najčešće nisu direktno vezani za glavne ciljeve i narativ igre, već sporedne, opcionalne zadatke, zatim za imenovanje ili postupke, ciljeve, osobine likova koje ne kontrolišu igrači (NPC) u svetu igre. Za ilustraciju ovog postupka, mogu se navesti primeri iz najmasovnije MMORPG igre, *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Romulo i Džulien (Julianne) su likovi sa kojima igrači, saradujući u grupi, imaju priliku da se bore. Osim imena, nazivi njihovih veština i čarobnih moći (*Eternal Affection, Powerful Attraction, Blinding Passion, Devotion*, odnosno *Poisoned Thrust, Daring...*) predstavljaju aluzije na osobine likova i motive Šekspirove tragedije; zatim, NPC po imenu Ofelija Montagi, koji se javlja kao duh, žrtva kuge (aluzija na dve Šekspirove drame, tragično stradale likove i pojavu duhova, te kuge koju Merkucio priziva zavađenim porodicama (*Romeo i Julija*); zatim citati („Full of Sound and Fury“/„prepuna buke, pomame i besa“, Makbet, V čin, 5. scena) ili aluzije („Covered in blood that doesn't seem to wash away“, inspirisan epizodom ludila i nečiste savesti Ledi Makbet), za opise predmeta, zadataka ili dostignuća u svetu igre, koji osim imenovanja nemaju druge veze sa Šekspirovim delom. Na nivou sporednih zapleta, opcionalnih zadataka, citati mogu biti povezani sa zapletom i likovima sveta igara ili slobodno korišćeni u drugim kontekstima („More than a Pound of Flesh“, osim naslova i u radnji, odnosno sadržaju zadatka, poseduje određene veze sa motivom funte mesa iz *Mletačkog trgovca*, dok je naziv sporednog zadatka – epizode „O Brave New World The Tempest“ u igri *Guild Wars* (ArenaNet, 2005), citat je iz *Bure* (V čin, 1. scena)).

Još jedan način korišćenja teksta je uklapanje naslova drama, za nazive epizode u igri, čime se od igrača može očekivati poznavanje sadržaja imenovanog dela kako bi shvatio paralele ili sadržaj postavljenog zadatka („All's Well That Ends Well“ (*Sve je dobro što se dobro svrši*)) ili svojstva predmeta „Measure for Measure“ (*Mera za meru*).

Među često korišćenim citatima u govoru NPC likova u virtuelnim svetovima, karakteristične su tekstualne i paratekstualne aluzije i posvete u funkciji komentara ili karikature, koje pozivaju na poređenje likova, motiva i zapleta oba dela npr. u igri *Guild Wars* novom kontekstu (zapletu i govornoj situaciji i drugim elementima sveta priče igre) prilagođeni citat iz drame *Henri V* izgovara NPC po imenu Norgu posle pobede u borbi, naglašavajući paralelu govorne situacije i radnje: „We few, we happy few! We band of heroes! For he today who sheds his blood with me shall be forever remembered a hero on Nightfall Day!“ („Nekolicina nas, koji smo srećno/na

ovom mestu združeni ko braća/ jer onaj koji krv prolije svoju/sa mnom taj će odsad biti i brat moj“⁸⁷ V čin, 4. scena), zamenjujući u slobodnoj lokalizaciji i rekontekstualizaciji nastavka monologa Dan svetog Krispina sa motivom iz sveta priče igre – Nightfall Day.

Sa druge strane, sadržaji i motivi MMORPG video-igara ili sama igračka kultura pojavljuje se u ostvarenjima u drugim medijima. Osim pomenutih mašinima u epizodi serijala South Park, te reklamnih spotova, u TV serijama povremeno se javljaju likovi koji igraju MMORPG igre kao stereotipni socijalno neprilagođeni ali igri veoma posvećeni „gejmeri“ (u serijama kao što su *Štreberi*, *Kako sam upoznao vašu majku*, *Zvezdana kapija Atlantida* itd.).

4.5. Hipertekstualni identitet MMORPG teksta

Hipertekst je pojava karakteristična za postmodernizam, i odnosi se na mogućnost povezivanja tekstova putem veza (linkova) u digitalnom okruženju. Iako je devedesetih godina 20. veka najavljan kao budućnost narativa, do danas je ostao kao organizacioni princip sadržaja interneta, pre nego literarna forma. Fragmenti teksta (*lexias* kod Landaua, *tekstoni* kod Orseta) koji u stvari predstavljaju, kao što Rajan primećuje, unose u bazi podataka, povezane linkovima između kojih čitalac pravi izbor da li će, koje od njih i kojim redom „otvoriti“, prikazati na ekranu i u celini ili delimično čitati, što se često naziva nelinearnim načinom čitanja (Rajan 2015: 186–187).

Kao što Rajan (2015) primećuje, postmoderna estetika je u tesnoj vezi sa idejom interaktivnosti još od radova proučavalaca hiperteksta kao što su Džordž Landov (George Landow), Džej Bolter (Jay Bolter), Majkl Džojcs (Michael Joyce), i Stjuart Moulthrop (Stuart Moulthrop). Oni su u spoju teorije književnosti, programiranja, baza podataka i umetničkih dela dali svoj doprinos razvoju hiperteksta. Rajan dalje primećuje da su ovi autori:

(...) prodali hipertekst akademskoj zajednici – publici koja je generalno neprijateljski raspoložena prema tehnologiji ali je takođe generalno otvorena za postmodernu teoriju – promovišući svoj izum kao ispunjenje ideja najuticajnijih

⁸⁷ Prevod Živojin Simić i Trifun Đukić u Šekspir, Vilijam 2011. *Sabrana dela*. Beograd: Zavod za udžbenike

francuskih teoretičara, kao što su Bart, Derida, Fuko, Kristeva, Delez, Gatari i njihov usvojeni prethodnik Bahtin. (Ryan 2015: 187).

Hipertekst podržava postmodernistički pristup od pojma intertekstualnosti kod Barta i Kristeve (korišćenje citata, komentara, parodije, aluzije, imitacije, ironične transformacije, ponovnog pisanja, dekontekstualizacije i rekontekstualizacije). Konačno, Rajanova vidi hipertekst kao oličenje političkog i estetskog ideala očuvanja različitosti u mogućnosti izbora „višeglasja strukture koja integriše različite perspektive bez primoravanja čitaoca da pravi izbor između njih“ (isto. 188). U ovom kontekstu MMORPG se uklapa kao narativna mreža veza i izbora puteva za upoznavanje virtuelnog sveta, načine boravka u njemu i upoznavanje sa predefinisanim narativom, koji istovremeno menjaju ili bar usmeravaju drugi igrači mrežom svojih izbora ili kreiranjem sadržaja. U tesnoj vezi sa tehnikom brikolaža Levi-Strosa ili rizoma Deleza i Gatarija⁸⁸. Hipertekst, koji može da obuhvata multimedijalnu strukturu (može da povezuje tekst, video, audio sadržaje, odnosno literarne sadržaje, muziku, film, fotografije, animacije, tabele itd.), predstavlja mrežu koja nema početak i kraj, centar i periferiju. Istovremeno:

„Osnova hiperteksta počiva na kontradiktornim osobinama, zato što s jedne strane hipertekst može da ujedini naizgled nespojive elemente, a sa druge hipertekst može razjediniti elemente za koje se tradicionalno veruje da pripadaju zajedno. Razarajući efekat hiperteksta je još jedan način da se nastavi tipično postmoderno shvatanje da treba suspendovati koherentnost, racionalnost, zatvorenu narativnu strukturu, uskrati recipijentu zadovoljstvo jedinstvenog tumačenja teksta.“ (Milovanović 2013: 139)

⁸⁸ Pojam rizoma iz biologije (korenov sistem koji se račva) preuzeli i implementirali u svoju teoriju Delez i Gatari. Za razliku od jednog glavnog korena kod većine biljaka, rizomi se šire u svim pravcima, stvarajući mrežu u kojoj se svaka tačka može povezati sa svakom drugom. „U rizomskoj organizaciji, suprotno linarnoj/hijerarhijskoj strukturi, narativna progresija nije ograničena potrebom da se kreće ka jednom cilju jednim linearnim putem.“ (Milovanović 2013: 74). „Nasuprot centriranim (čak policentričnim) sistemima sa hijerarhijskim načinima komunikacije i preduspostavljenim stazama, rizom je acentriran, nehijerarhičan, neoznačavajući sistem bez Opštosti i bez organizovane memorije ili centralne automatizacije, određen samo cirkulacijom stanja. Rizom nema početak niti kraj; on je uvijek u sredini, između stvari, međubivstvovanje, intermezzo.“ (G. Deleuze i F. Guattari: Rhizome/Rizom, 1987: 92–93, citirano prema Milovanović 2013: 74).

Hipertekstualne veze u kontekstu MMORPG igara mogu da se sagledaju kao izbori koje igrač može da napravi u vezi sa rasporedom obavljanja određenih aktivnosti (misija i kvestova) ili izbora putanje kretanja i upoznavanja virtuelnog sveta, dakle kombinovanje narativa i kretanje u prostoru (razumevanje „geografske“ mape ili mape svemira virtuelnog sveta kao hiperteksta) ili, u igrama gde je to primenljivo (*Star Wars Old Republic*, delovi *storyline*-a u *Guild Wars-u 2*), gde različiti izbori u kvestovima ili misijama ili pri kreiranju likova utiču na dalje narativne linije. Ove prakse ilustruju zapažanje koje iznosi Rajan da svako čitanje (u slučaju MMORPG-a, svaki prelaz kroz igru) proizvodi drugačiji tekst, naravno pod uslovom da smatramo da se *tekst* jedino i konačno razume kroz određeni skup i redosled znakova koje skenira oko čitaoca.⁸⁹ (Ryan 2001: 8).

Džordž Landou (George Landow) analizirajući hipertekstualne načine povezivanja tekstova različitih medija u otvorene i umrežene narative ističe da je hipertekst konstruisan od slika, reči, zvukova, grafike, itd, „koji su povezani umogućenim stazama (kanalima) u neodređenu većito nezavršenu formu.“ (Landow 2006: 3 prema Milovanović 2013: 139–140).

U istom pravcu kreću se i zapažanja koja iznosi Pjer Levi u vezi sa kolektivnom inteligencijom u sajberprostoru, opisujući pojavu koju naziva kritikom neodabranih puteva – neaktuelizovanih čitanja: „svaka pozitivna misao, reč i delo suptilno ukazuje na put kojim je odabrala da ne krene” Kao što primećuje Ivana Uspenski, „atribut pozitivan na ovom mestu nema etičku, već ontološko-gnoseološku vrednost.” (Uspenski 2010: 110). A Orset, opisujući fenomen pristupa sajbertekstu, koji se ovde poklapa sa postupanjem sa hipertekstom primećuje: „(...) stalno bivate podsećani na nedostupne strategije i putanje koje niste odabrali, glasove koje niste čuli. Svaka odluka će neke delove teksta učiniti više, a neke manje pristupačnim i moguće je da nikada nećete znati tačne rezultate vaših izbora, odnosno šta ste tačno propustili.” (Aarseth 1997: 3).

Ovo ukazuje i na sve lokacije i sva moguća događanja u virtuelnom svetu koja su propuštena ili izostavljena izborom drugih opcija.

⁸⁹ Široko postavljeno razumevanje teksta kao skupa znakova takođe se uklapa u način korišćenja termina u ovom radu, mada bez odrednice isključivo vizuelnog sistema za beleženje verbalnog sadržaja.

4.5.1 MMORPG u kontekstu sajberteksta i ergodičke literature Espena Orseta

Espen Orset je u delu *Cybertext – Perspectives on Ergodic literature* (1997) analizirajući iz ugla književne teorije tekstualne prakse kao što su MUD video igre i interaktivna fikcija, dakle, tekstove čije su glavne karakteristike nastanak u digitalnom okruženju, element igara i epske fantastike (elemente koje se nalaze i u MMORPG video igrama). Koncept sajberteksta se odnosi na mehaničku organizaciju teksta, dok je specifičnost (kompjuterskog, odnosno digitalnog) medija integralni deo literarne razmene. Istovremeno, centralna figura fenomena sajberteksta je konzument ili korisnik teksta, koji ima važniju ulogu od one koju podrazumeva termin „čitalac“, koji sve operacije relevantne za tekst obavlja kroz svoj misaoni proces, dok korisnik sajberteksta obavlja radnje⁹⁰ – izbore u kretanju (prostornom i na nivou značenja) kroz tekst, čime zapravo tvori tekst. Imajući u vidu fenomen rada na oblikovanju teksta Orset koristi odrednicu iz oblasti fizike – ergodički (od grč. ergon i hodos – rad i staza). (Aarseth 1997: 1). Takođe, ovakvo sagledavanje teksta i rada na njemu dovodi do toga da Orset čitaoca sajberteksta sagledava i imenuje kao „korisnika“ teksta, koji odgovara igraču u slučaju MMORPG-a.

Orset analizira igru *Adventure*, kao prvu pojavu interaktivne fikcije i avanturističkih video-igara, zasnovana na igrama uloga. Sa stanovišta proučavanja video-igara, ali i razvoja literarnih dela u digitalnom okruženju, ova igra ima značajno mesto i kao prva igra koja je koristila prirodni jezik – igrači su sa programom stupali u interakciju ukucavajući komande koje su sastavljene od reči (uputstava od jedne ili dve reči, kao što su odluke i uputstva o pravcu kretanja), umesto znakova (npr. strelica) ili komandi koje su se sastojale od kombinacije određenih tastera. Za ovo razmatranje ova igra i Aarsethova analiza su važne zbog načina generisanja narativa koji se nalazi i kao osnova savremenih MMORPG igara. Igra *Adventure* je realizovana na mreži ARPANET, preteči interneta u aprilu 1976, a nasledile su je grafičke avanturističke igre 80-ih godina 20. veka (Aarseth 1997: 12).

Osamdesetih godina, na Univerzitetu Saseks, Roy Trubshaw i Richard Bartle, inspirisani igrom *Adventure*, stvorili su avanturističku igru koju više igrača može da igra odjednom – *Multi-User Dungeon* (MUD, što je ustaljeno ime za ovu vrstu igara, dok je sama prva igra te vrste ostala

⁹⁰ Orset koristi glagol „perform“, što za ovo razmatranje nije bez značaja u smislu povezivanja aspekata tvorenja teksta/značenja sa aspektima izvođenja u odgovarajućem poglavlju.

poznata pod skraćenicom *MUDI*). Na taj način nastao je pomak ne samo u korišćenju kompjuterske mreže kao sredstva komunikacije i kolaboracije (u realitovanju narativa ili društvenoj interakciji), već i načina generisanja narativa na relaciji korisnik – mašina ali i u saradnji više korisnika (igrača/autora, koji pristupaju predefinisanim tekstovima i povećavaju broj međuzavisnih odnosa i činilaca koji utiču na tekst. Kao što Orset primećuje, prve MUD igre su bile bazirane na igranju igre i rešavanju zagonteki i problema, dok su kasnije igre, kao što je Tiny MUD (1989) autora James Aspensa davale mogućnost korisnicima da dodaju sopstvene objekte i predele kroz tekst i „uskoro su korisnici pre svega bili članovi zajednice, više nego igre, dok je glavna aktivnost bila komunikacija umesto takmičenja (Aarseth 1997: 13).

Iako ne pripada štampanom mediju, Orset tretira MUD igre kao književnost, koju izdvaja po njenim specifičnostima, kao što su kontinuirani tok teksta i kolektivni i anonimni krug autora i čitalaca. Orset zapaža da se MUD igre oslanjaju na „čiste literarne strategije” što im obezbeđuje mesto kao predmeta proučavanja teorije književnosti. Osvrćući se na moguće metodološke i teorijske stramputice svoje studije, Orset ukazuje na problem koji je aktuelan i u istraživanju u ovom radu: moguće „pretvaranje termina teorije književnosti u sklop nefokusiranih metafora” s jedne strane i suprotnu tendenciju opisivanja „novog tekstualnog medija kao radikalno različitog od starog, čije su osobine isključivo opisane materijalnom tehnologijom medija” (isto. 14)

Za Orseta, izlaz iz ove opasnosti je mapiranje nove oblasti, tekstonomije (studije tekstualnog medija), kao polja tekstologije – proučavanja značenja teksta. Novi mediji su, prema autoru, važni kao posrednici evolucije ljudske komunikacije, a ne kao alternativa starim medijima, a njegov cilj je uočavanje razlika i sličnosti tekstualnih medija i onim što oni ukazuju u vezi sa književnom teorijom i praksom, te dopunjavanje postojeće teorije književnosti novim teorijskim pristupom, te davanjem okvira za teoriju sajberteksta ili ergodičke literature.

4.5.2. Primena koncepta tekstona i skriptona na MMORPG

Orsetova studija se prvenstveno bavi tekstualnošću, pri čemu autor tekst definiše kao „objekt čija je primarna funkcija da se oslanja na verbalnu informaciju“ (isto. 62) Prema Orsetu, tekst ne može da funkcioniše nezavisno od materijalnog medijuma i nije jednak informaciji koju prenosi, a koju Orset koristi u značenju niza znakova koji mogu (ali ne moraju) da imaju neki smisao za primaoca informacija. i pored ove razlike u značenju termina „tekst“, koncept je primenljiv na temu ovog rada, kao strategije tvorenja značenja na nivou stvaranja narativa ili aktivnosti i postupaka u svetu igre.

Centralni koncept koji Orset predstavlja a koji će biti primenjen na načine postupanja sa predefinisanim elementima i stvaranju novih od strane igrača MMORPG-a jesu **skriptoni i tekstoni** kao različiti oblici i jedinice teksta: skriptoni su nizovi koji postoje u tekstu, dok su tekstoni nizovi koji se ukazuju čitaocu njegovim radom na tekstu.

Uz to, skriptoni su ono što bi se moglo pročitati striktnim praćenjem linearne strukture tekstualnog *outputa* (engl. output), ali oni nisu određeni tekstem niti obavezno odgovaraju onome što čitalac zapravo i pročita (za šta Orset ukazuje da odgovara terminu *lexie* u bartovskom smislu). U ovom razmatranju, skriptoni će biti sagledani kao ekvivalenti raznim nivoima predefinisanih sadržaja i odrednica u igrama, dok su skriptoni sadržaji koji nastaju igračevim izborima i postupanjima sa predefinisanim sadržajima).

Orset (62–64) uočava promenljive koje omogućavaju da se opiše tekst prema osobinama skriptona i tekstona. Ovoj podeli i primerima biće priključeni primeri MMORPGa.

Jedna od promenljivih je dinamika: u statičnom tekstu skriptoni su konstantni, u dinamičnom tekstu sadržaj skriptona može da se promeni dok broj tekstona ostaje isti (intratekstonska dinamika IOT) ili broj (i sadržaj) tekstona može da varira (tekstonska dinamika ili TOT). Hipertekst kao što je Džojsov *Afternoon* (Joyce 1990) ima fiksni broj skriptona (i tekstona) dok *Adventure* ima fiksni set tekstona ali varijabilni broj skriptona (kombinacija tekstona), određenih prema napretku kroz igru. U MUD igrama, u kojima drugi korisnici mogu bilo šta da napišu broj tekstona je nepoznat.

MMORPG bi se mogao svrstati u statičan tekst, ako bi se pod tekstonima podrazumevao broj predviđenih misija ili kvestova, koji se mogu obavljati na tačno određeni način i određenim redom (u kom slučaju je i broj tekstone ograničen). Promenom redosleda ili načina obavljanja misija i kvestova, broj skriptona postaje varijabilan (*Guild Wars 2*). Igre poput *EVE Online*, koje nemaju predefinisane kvestove i misije ili se oni mogu ignorisati, imaju, poput MUD igara neograničen broj tekstone i skriptona. Takođe na planu vizuelnog identiteta avatara, ponuđeni elementi koji se biraju i kombinuju (npr. visina, izgled lica, boja kose itd.) predstavljaju tekstone, dok su nastale kombinacije skriptoni, čiji je broj gotovo beskonačan (drastičan primer je igra *Black Desert* (2016) koja omogućava gotovo beskonačan broj kombinacija najdetaljnijih elemenata fizionomije).

Sledeća Orsetova odrednica koja će se kontekstualizovati sa MMORPG igrama je ustaljenost (*determinability*): odnosi se na stabilnost traverzalne funkcije, tekst je određen ako su okolni skriptoni svakog skriptona uvek isti, ako nisu, tekst je neodređen. U nekim avanturističkim igrama, isti odgovor na date situacije uvek će dati iste rezultate. U drugim igrama funkcija slučajnosti (kao što je upotreba kockice) rezultat čini nepredvidivim. Isto važi za MMORPG, gde se misije ili kvestovi mogu ili ne moraju uvek završiti na isti način (npr. da li su predviđeni alternativni nastavci priče u slučaju uspeha/neuspeha u obavljanju određenih zadataka (npr. odbrana sela od napada kentaura, *Guild Wars 2*) ili je za (jedini mogući tj predviđeni) nastavak priče neophodno određeni zadatak obaviti na samo jedan način, na primer da je neophodno obavljati neki zadatak sve dok se ne eliminiše uvek isti broj neprijatelja, koji dolaze u određenom broju „talasa” – npr. odbraniti utvrđenje od napada odmetnika, a neuspeh podrazumeva ponavljanje kvesta, odnosno nemogućnost nastavka napredovanja (češće kod misija). Orsetov primer upotrebe slučajja i nepredvidivosti rezultata može se primeniti na MMORPG ako se kategorije tekstone i skriptona primene na sam nivo izvođenja određenih zadataka – ako se tekstone posmatraju kao skilovi, redosled ili uspeh njihove primene predstavlja varijabilnost rezultata, odnosno skriptona.

Prolaznost (*transiency*), s druge strane, određuje stanje u kome samo prolaženje korisnikovog vremena čini da se skriptoni pojave, tekst je prolazan, ako to nije slučaj, onda je neprolazan. Neki tekstovi se kreću u svom sopstvenom ritmu, dok drugi ne rade ništa dok ih korisnik ne aktivira. Primer ove karakteristike mogu biti određeni narativni nizovi koji se mogu u potpunosti

zaobići ali koji, jednom pokrenuti moraju biti do kraja ispraćeni (odigrani). Još jedan primer je koncept *living world* igre *Guild Wars 2* – u igri se povremeno objavljuje sadržaj koji se odigrava „sada i ovde” – bez obzira na involivarnost igrača – ovi skriptoni su nezavisni od aktivnosti ili čak prisustva igrača. Još jedan primer jesu takozvane cutscenes ili in-game cinematics – sekvence koje predstavljaju animirane „filmove” tokom kojih igrači ne mogu da kontrolišu svoje likove ili se scene ne odnose uopšte na njih, već na NPC likove ili druge pojave u svetu igre (prikazuju događaje – dijaloge, borbe, flešbekove itd.) Igrač se tokom trajanja ovih scena nalazi isključivo u ulozi gledaoca i ne može da utiče na tok ili trajanje ovih scena (mada može da izabere da ih ne gleda – „preskoči”, što ne utiče na sled događaja.

Perspektiva je određena imperativom teksta da korisnik igra stratešku ulogu kao lik u svetu opisanom tekstom, onda je tekstualna perspektiva lična, ako ne, onda je nelična. Tekstovi kao što su *If on a Winter 's Night a Traveler...* Itala Kalvina (Italo Calvino 1993) prividno uključuju čitaoca kao učesnika, ali čitalac zapravo ne radi ništa osim što čita. U MUD igrama, sa druge strane, čitalac je (bar delimično) lično odgovoran za ono što se dešava njegovom ili njenom liku. MMORPG radikalizuje perspektivu najčešće postavljajući lik kao igračevog predstavnika u virtuelnom svetu u centralnu poziciju i u pogledu tačke gledanja ali i delovanja.

Istovremeno, ako su svi skriptoni teksta dostupni korisniku u svakom trenutku, tekstu se može pristupiti nasumičnim redom (*radnom access*). Ako to nije slučaj, pristup je kontrolisan. U codex romanu može se okrenuti bilo koji deo (odlomak, pasus) u bilo koje vreme sa bilo koje tačke. U hipertekstu, da bi se pristupilo određenom delu teksta mora se pratiti arbitrarni put koji podrazumeva druge specifične delove pre nego što se stigne do željenog cilja. Hipertekst bez mogućnosti slobodne pretrage teksta je više linearan u poređenju sa kodeksom (codex). MMORPG kombinuju ova dva pristupa: za upoznavanje celog sveta igre svih predefinisanih narativnih linija, potrebno je prolaziti manje ili više kontrolisanim „putevima”, odnosno povinovati se predefinisanom nizu skriptona. Čak i ako igre ne podrazumevaju određeni redosled obavljanja zadataka već slobodno kretanje, postoji određeno prostorno povezivanje u smislu da nije moguće sa bilo koje tačke na mapi (u prostoru) „skočiti” bilo gde i time pristupiti bilo kom sadržaju (npr. kvestu), bar ne tokom prvog prolaza kroz prostor.⁹¹ Međutim, igrači mogu da

⁹¹ Nizovi „kapija“ i „teleport portala“ povezuju „geografski“ udaljena mesta, ali je njihovo korišćenje obično ograničeno ili uslovljeno na određene načine – npr. prvim prelazom u određenom redu.

izaberu da vreme koje provode u virtuelnom svetu ne posvećuju predefinisanoj priči već npr. upoznavanju sveta, usavršavanju u zanatima, trgovini ili drugim vrstama komunikacije i interakcije sa drugim igračima, kao i učestvovanju u RPG komunikaciji (pisanom, kroz chat kanale ili govornom na odgovarajućim programima koji podržavaju konferencijske razgovore (npr. TeamSpeak) u kom slučaju se primena termina tekstona i skriptona prebacuje na neograničeni nivo novog sadržaja koji isključivo generišu igrači u procesu igranja.

Još jedna odrednica teksta je povezivanje: tekst može biti organizovan tako da sadrži eksplicitne linkove koje korisnik treba da prati, uslovne linkove koji mogu biti praćeni ako se ispune određene okolnosti ili tako da ne sadrži linkove. U hipertekstovima su obično svi linkovi jednog skriptona istovremeno dostupni, dok se generatori priča se ne oslanjaju na linkove. Date mogućnosti u MMORPG igrama već su opisane u prethodnim modusima, ali se konkretno grupišu na kvestove i misije – narativne linije koji se moraju obavljati, one koji se mogu sasvim izostaviti ili one koji su neizostavni za napredovanje kroz igru.

Na kraju, Orset pravi osvrt na funkcije korisnika (isto, 62–64), koje određuje kao: interpretativnu funkciju, koja je prisutna u svim tekstovima; zatim funkciju istraživanja, u kojoj korisnik odlučuje kojom stazom da krene (slučaj tekstova koji se račvaju); funkcija konfiguracije, u kojoj korisnik u izvesnoj meri bira ili kreira skriptone i tekstonska funkcija, koju korisnik dobija ako tekston (tekst ili program ili deo progama) ili traverzalna funkcija može da bude (trajno) dodata tekstu.

Na ovaj način se kao tekstoni u MMORPG-u mogu označiti:

- a) na planu priče: kvestovi, misije, koje označavam kao narativne tekstone,
- b) na planu prostora: gradovi, kampovi, baze i druga mesta okupljanja – spacijalni tekstoni,
- c) skilovi i poznavanje zanata na nivou datih, fiksnih procedura – funkcionalni tekstoni, koji se mogu igrati/obavljati/kojima se može pristupati odnosno koji se mogu primenjivati fiksnim ili proizvoljnim redosledom, na koji način se tvore,

- d) elementi izgleda i imenovanje likova – jezički i vizuelni ili identitetski skriptoni ili skriptoni personalizacije avatara.

4.5.3 Pozicija autora, čitaoca, korisnika i igrača, „Smrt (i politika) čitaoca“ Espena Orseta

U potpoglavlju „Smrt (i politika) čitaoca“ („The Death (and Politics) of the Reader“) Orset primećuje da se iza koncepata pošiljaoca, poruke i primaoca, nalazi veliki broj pozicija ili funkcija. Autor navodi primer pucanja iz laserskog pištolja u igri *Space Invader* i postavlja pitanje ko sam „ja“ – pošiljalac ili primalac? i odgovara: „Kao deo medijuma, verovatno sam poruka“ (isto. 163). Kada igra postaje tekst za korisnika u trenutku igranja, da li korisnik postaje tekst igre pošto oni razmenjuju i reaguju na međusobne poruke prema određenim kodovima. „Igra igra korisnika (igra se korisnikom) baš kao što korisnik igra igru i nema poruke van igranja“ (isto.).

Postojanje jaza između konzumenta (čitaoca) i proizvođača (autora) Orset označava kao jedan od dubokih ideoloških razlika zapadnog društva. Čak i proizvodnja i potrošnja simboličkih artefakata, kao što je tekst predstavlja politički fenomen. Podela na visoku i nisku kulturu tradicionalno je ograničena na čitanje/konzumaciju, dalje se problematizuje u sferi sajberteksta i može se videti kao oslobađajuća ili opresivna i autoritarna. Ovakav pogled na poziciju autora/čitaoca u polju (popularne) kulture definiše i donekle miri fenomen kulture učestvovanja (Dženkins).

Za ovo ispitivanje je značajno Orsetovo zapažanje suprotnosti pozicija autora i pisca – autor ima mogućnost konfiguracije ne samo sadržaja, već i žanra i forme, uvođenja elemenata poetike, što, prema Orsetu, tvorce igre *Adventure* i Majkla Džojasa (Michael Joyce, tvorac hipertekstualne novele) svrstava u utemeljivače medija – „tvorce ne samog novog modusa diskursa, već, kroz njega, i novog medija.“ (isto. 165).

Konačnu poziciju autora i autorstva Orset mapira kao socijalnu a ne tehničko-tehnološku kategoriju, pozivajući se na Fukoa (1988: 202) „funkcija autora je da karakteriše postojanje, cirkulaciju i rukovanje određenog diskursa u društvu“ (prema Aarseth 1997: 172). Orset izdvaja i

određene korisničke nivoe: koristi izraz korisnik umesto čitaoca kako bi označio subjekat koji odgovara različitim vidovima teksta i načine njegove upotrebe. Korisniku je dozvoljen širi spektar ponašanja i uloga u široj polja medija, od gledaoca u pozorištu do koautora sveta igre. „Ova razlika je praktična i ideološka; čuva ustanovljene pojmove od iskrivljenja njihovih koncepata i signalizira da je korišćenje izraza čitalac na različite vrste medijskih praksi akt aproprijacije koji u najmanju ruku treba da bude razmotren unapred.” (isto. 174)

Ovde se može napraviti paralela sa Bartovim stavovima u vezi sa „smrću autora“ („Smrt autora“ 1968/prevod 1986). Pri čitanju teksta, umesto jednoznačne recepcije originalne zamisli autora, koji više nije dominantna figura, čitalac pred sobom ima mrežu mogućih tumačenja i perspektiva. Čak i na nivou reči, značenje je nestabilno. Čitalac postaje jedini kompetentni interpretator teksta, te se ukida mogućnost ispravnog i pogrešnog razumevanja i tumačenja sadržaja. Bartovo shvatanje autora približava se Orsetovom korisniku teksta koji raspolažući tekstonima tvori skriptone – Bartov autor tako pravi kompilacije postojećih mogućnosti jezičkog sistema i ukazuje se kao čitalac postojećih tekstova, a čitalac tvori značenje i na taj način postaje „autor“ teksta, te autor i čitalac zamenjuju aktivnu odnosno pasivnu ulogu.

4.6. Mašinima kao narativna forma

Kako je o pojmu mašinima (engl. machinima) već bilo reči u kontekstu prethodnih razmatranja u ovom radu, ovde će biti data samo rekapitulacija narativnih potencijala stvaranja video-materijala snimljenog u igri i njegovog obrađivanja kroz montažne postupke. Ovaj postupak kombinuje beleženje postojećih mogućnosti sveta igre (prostor, oprema, mogućnosti kretanja, borbe i drugih vrsta interakcije) sa autorskim (obično igrača) ili improvizovanim scenarijem ili koordinacijom najčešće većeg broja igrača koji predstavljaju ili izvode određeni sadržaj. Tačka gledanja i pozicija kamere su takođe stvar izbora autora ovih sadržaja, u okviru mogućnosti određene igre (u MMORPG igrama, jedan od igrača može imati ulogu kamermana, odnosno materijal se može beležiti iz tačke gledanja nekog od likova koji se u odnosu na ostale izvođače pozicionira u prostoru prema zahtevima scenarija). Kroz postupke montaže, ovi snimci zatim bivaju zaokruženi u određene celine (muzički spotovi, događaji ili „istorijski“ prikaz razvoja gildova, talk show programi). Ovo je „osnovni“ model realizacije mašinima, dok se sve više koriste različite modifikacije u okviru same igre ili naknadna obrada snimljenog materijala kako bi se bolje uklopio u scenarije. Opsežnim zahvatima grafičke obrade, preuzimaju se samo određeni elementi svetova igara, npr. izdvajaju se likovi ili predeli, koji se zatim obrađuju i kombinuju sa elementima iz drugih igara. Ove prakse, međutim, nisu karakteristične za MMORPG igre, u kojima se posebnost mašinima ogleda upravo u mogućnosti snimanja sa većim brojem avatara koje vode igrači u ulozi lutkara (ako se radi o snimanju dramske forme prema predefinisanim scenariju).

Osim amaterskih DIY ostvarenja, koja se često prezentuju na internetu, gde igrači (autori) koriste likove koje su kreirali za tu priliku ili one koje već koriste za igranje, ova praksa je ušla u upotrebu i u filmskim i televizijskim ostvarenjima, kada biva uklopljena sa drugim igranim ili animiranim sadržajem. Ova praksa se razlikuje od izvođenja organizovanih u igri po tome što je predviđena za video beleženje i prikazivanje posle montažne obrade. Njeni rezultati potencijalno stižu do većeg broja gledalaca nego obični snimci igranja video-igara koji se nalaze na YouTube-u ili drugim platformama. Na ovaj način širi krug publike dolazi u kontakt sa elementima igara (filmska, TV publika).

Prva mašinima snimljena u MMORPG igrama u drugim medijima (na televiziji) bila je epizoda serije *South Park* „Make Love Not Warcraft“ (2006), u kojoj je oko polovine materijala snimljeno direktno u svetu igre. Zahvaljujući ovoj epizodi širi auditorijum je upoznao tada tek dve godine star, a zatim veoma raširen fenomen igracke kulture igre *World of Warcraft*. Izdavač igre, Blizzard Entertainment pomogao je snimanje ovog materijala obezbeđujući prostor u igri, praktično virtuelni seting za snimanje filma. Osim što se epizoda na ironičan način u maniru karikature bavi društvenim i psihološkim fenomenima i stereotipima koji se vezuju za MMO gaming kulturu, snimci iz virtuelnog sveta igre uklopljeni su u animirani sadržaj epizode, odnosno predstavljaju doživljaje glavnih likova serije u svetu igre *World of Warcraft*.⁹²

Uzimajući u obzir da je snimanje mašinima prvobitno direktno zavisilo od uslova sredine u igri – osvetljenje, smena dana i noći, događaji u svetu igre (uz minimalno korišćenje programa koji, zbog smernica i pravila MMORPG igara ne mogu značajno da modifikuju svet igre – dozvoljeno je uglavnom menjanje osvetljenja ili položaja kamere), snimanje, kao i u fizičkom svetu mora da se prilagodi uslovima sredine (npr. Izbor lokacije ili regulisanje slučajnih prolaznika), te pokazuje i druge sličnosti sa snimanjem video-materijala u stvarnom svetu: kostime, statiste, montažne tehnike, korišćenje ambijentalnog zvuka, dodavanje voice-over-a i naknadno dodavanje zvučnih efekata. itd.

Mašninime mogu da obrađuju teme u vezi sa konkretnom igrom u kojoj se snimaju, drugim igrama ili umetničkim delima, stvarajući multiverzume, parodije ili dokumentarne programe o događajima i stanju sveta igre u određenom trenutku, odnosno da služe kao arhivski materijal koji dokumentuje *gameplay* i mehaniku igre, te sadržaje koje stvaraju igrači u određenom trenutku, narative koji se pojavljuju tokom igranja, imajući u vidu stalnu promenljivost MMORPG okruženja, koju menja kako razvojni tim igre programskim i sadržinskim modifikacijama, tako i igrači svojim delovanjem. Takođe, veliki broj mašinima služi za uputstva drugim igračima kako da obave zadatke, savladaju prepreke ili da stignu do određenog mesta. Mašninime ponekad imaju formu putopisa koji ukazuju na delove sveta koji pre snimanja nisu bili dostupni igračima ili oni koji su naknadno zatvoreni za igranje.

⁹²

<http://web.archive.org/web/20070519205936/http://www.machinima.com/article.php?article=459>

Materijali snimljeni u igri oblikuju se i u vidu serijala, redovne epizode *talk show* programa se snimaju u svetu igara, (npr. u okviru projekta *This Spartan Life* serijal *Selfies In the War Zone*), dok se filmski festivali mašinima organizju od 2002. godine i dodeljuju nagrade u brojnim kategorijama.

5. IZVOĐENJE U NOVOMEDIJSKOM OKRUŽENJU

I IZVEDBENI IDENTITET(I) MMORPG TEKSTA

Za razmatranje identiteta MMORPG teksta u kontekstu izvođenja i izvođačkih odlika i praksi u novomedijskom – digitalnom okruženju, pre svega je potrebno odrediti identitet samog izvođačkog čina, u društvenom i umetničkom kontekstu, zatim izvođačke prakse (igranja) uloga u društvenom i kulturnom – umetničkom i zabavnom kontekstu. Ovi aspekti su čvrsto isprepletani i povezani kako međusobno, tako i u odnosu na u ovom radu već izložene aspekte igre u kontekstu kulture, odnosno povezanosti igre, rituala i teatra, gde kao jednu od ključnih tačaka označavam široko i raznovrsno, a opet povezano i svedeno na zajedničku suštinu polje korišćenje termina *play* kao igre (u osnovnom značenju kulturnog čina koje koriste Hojzinga i Kajoa), društvene funkcije (npr. igrati važnu ulogu u nekom procesu) i umetnički oblikovane forme (u smislu dramskog/pozorišnog komada) ali i umetničkog izvođenja (igrati predstavu), te novomedijskih praksi u vidu digitalizacije, kulturnog transkodiranja i konkretnih aspekata funkcionisanja novih medija, kao što su upotreba interfejsa i interaktivnost. Odrednica igre i uloge spaja polja video-igara i izvođenja kroz prakse digitalizacije i kulturnog transkodiranja.

5.1. Određenje izvođenja u novomedijskom okruženju

Prisustvo i učešće izvođača – glumaca i publike ključni su činiooci izvođačkog čina. Tako Maks Herman (Max Herrmann) teatar opisuje kao igru u kojoj su svi učesnici – i publika i glumci – igrači, te i publika predstavlja tvorca teatra (Herrmann 1981: 19 prema Fischer-Lichte 2008: 32). Erika Fišer-Lihte dodaje da učešće svih učesnika dovodi do uzajamnog delovanja – povratna sprega je glavna karakteristika estetike izvođenja (isto. 50). Istovremeno fizičko prisustvo glumaca i gledalaca omogućava i konstituiše izvođenje: glumci i publika moraju da budu u isto vreme na istom mestu i da stupe u interakciju. Herman naglašava: teatar je društvena igra u kojoj svi igraju za sve (isto. 32) Gledaoci učestvuju u igri/predstavi fizičkim prisustvom, percepcijom i reakcijom. Pravila izvođenja odgovaraju pravilima igre, koju svi učesnici u jednakoj meri slede

ili krše. (isto.). Ovakvo određenje odnosi se na umetničku igru ali se može primeniti i na društvene izvedbe, o kojima će kasnije biti reči, u kojima je učestvovanje i saglasnost o tome ko ima koju ulogu i koja su pravila procesa, te prihvatanje tih pravila od strane izvođača i publike (u različitim kontekstima) neophodni da bi se održala društvena funkcija, događaj ili organizacija.

Iako u polju umetnosti izvođenja, Šeknerovo zapažanje primenljivo je i na druge vrste izvođenja: „Učestvovanje počinje tamo gde igra/predstava prestane da bude to što jeste i postane društveni događaj – kada gledaoci osećaju da mogu da se uključe u izvođenje kao ravnopravni” (Schechner 1973: 44, prema Fischer-Lichte 2008: 41), gde dakle učešće publike predstavlja granicu umetničke igre i društvenog događaja (koja bi se takođe moglo podvesti pod kategoriju igre, ali zbog terminološkog razlikovanja, ovde će biti razdvojena). Praktičnom razlogu iz oblasti uticaja na strukturu i niz delovanja, koji navodi Fišer-Lichte za slučaj umetničke izvedbe: „nije moguće kontrolisanje ili predviđanje reakcije publike i njihovog uticaja na izvođače i druge gledaoce“ (isto. 43), dodajem i argument nepoštovanja i zamene prihvaćenih uloga u prelasku publike u ulogu izvođača: npr. prelazak publike na javnom okupljanju na mesto govornika, navijača na sportskoj manifestaciji na teren takmičenja i uzimanje učešća u npr. utakmici šutiranjem lopte ili prelazak učenika i studenata na mesto predavača ili ispitivača tokom predavanja ili ispita u sistemu obrazovanja. Iako prema autorki, učešće pravi razliku između umetnosti, teatra i društvenog događaja kroz odnos subjekta i objekta (isto.), dodajem da je i u društvenom kontekstu važno pridržavanje konvencija, odnosno razgraničavanje domena aktivnosti, što je, između ostalog, neophodno i za definisanje identiteta.

Razliku između društvenog događaja i izvođenja u smislu umetničkog čina, Šekner postavlja naglašavajući nameru, odnosno predviđenu svrhu izvođenja dodajući da je, sa druge strane svako okupljanje ljudi, pa i ono prilikom teatarskog izvođenja, društvena situacija. (isto.). Funkcionišući prema istim principima povratne sprege (koja, dodajem, podrazumeva ne samo fizičko prisustvo, već i poštovanje uspostavljenih uloga i normi), umetnost, društveni život i politika prema Fišer-Lichte ne mogu da se razdvoje, oni se dopunjuju i transformišu. (isto. 51).

Uvodeći kategoriju novomedijskog ili digitalnog izvođenja, prva odrednica o koja se mora razmotriti je ustanovljena karakteristika izvođenja kao čina koji se odigrava uživo. U opštem slučaju, medijalizacija se pre svega odnosi na snimanje, dakle beleženje, čuvanje i kasniju

reprodukciju izvedbenog čina, kojim se gubi element uzajamne povratne sprege gledaoca i izvođača u vremensko-prostornom prisustvu. Sa druge strane, autorka naglašava da su i pozorište i elektronski mediji interaktivni i nemaju posebnih razlika u tome, mada izvođenje uživo ima prednost u interaktivnosti: „Elektronski mediji još moraju da uče od izvođenja uživo koji nastaje kroz autopoetsku povratnu spregu”. (isto. 71) – tvrdnja koja ne važi ili je radikalno izmenjena u slučaju okruženja MMORPG igara. Što se tiče drugih puteva prikazivanja video-materijala, bioskop i televizija podrazumevaju istovremeno prisustvo publike i glumaca, mada fizičko prisustvo glumaca nestaje jer je medijatizovano (isto. 73).

Iako i dalje u sferi fizičkog pojavljivanja glumaca u izvođačkom činu, za prelazna razmatranja od „klasičnih“ studija izvođenja ka novomedijskom izvođenju u virtuelnom svetu, odnosno tendencijama u promeni identiteta izvođačke prakse, indikativno je zapažanje o ulozi i posledicama uticaja elektronskih medija na izvođenje. Prema rečima Alvisa Hermanisa reditelja predstave *Dug život*, prikazane na Bitefu 2005, u medijatizovanom okruženju izbrisana je razlika između svakodnevnog života i glume u kontekstu pozorišne glume. Iako se zapažanje umetnika odnosi na *rijaliti* program, za oblast analize MMORPG tekstova važno je zapažanje o nastanku „poremećaj[a] u značenj[u] rada pozorišnih i filmskih glumaca. Monopol na podražavanje stvarnosti, koji je nekada pripadao glumcima, nestao je, a drastično se promenio i nivo uverljivosti.“ (Hermanis 2005, prema Jovićević 2007: 34). Pomenuti monopol nad umetničkim izvođačkim praksama sada se dodatno podriva korišćenjem novomedijskih platformi, poput YouTube-a, Instagram-a ili društvenih mreža, gde zahvaljujući DIY praksama kulture učestvovanja, svi kojima su dostupna tehničko-tehnološka sredstva (kamera bilo koje vrste, zatim uređaj koji može da obradi i na mrežu postavi materijal: kompjuter, pametni telefon, laptop ili tablet računar, kao i pristup internetu) i minimalno znanje rukovanja njima može da prikaže autorski materijal. Dalje promene uloge i mogućnosti izvođača kao i njihovih mogućnosti i shvatanja od strane publike, biće detaljno analizirana u razmatranju mogućnosti i odlika izvođenja u MMORPG okruženju.

Kao uvod u razmatranje konkretnog slučaja novomedijskog izvođenja, ali bez detaljnog uvođenja klasifikacije glume, kojom se ovaj rad ne bavi, može se predočiti i podela, odnosno skala koja se kreće od potpune matrične glume (full matrixed acting) do nematrične glume (non-matrixed acting) teoretičara i istoričara pozorišta Majkla Kirbija, a koju su usvojili Ričard

Šekner i Hans Tis Leman. Podela pravi razliku između izvođenja i glume, a za ovo razmatranje je važno određenje ne-glume, kao prisustva izvođača pri kome on ne čini nikakvu fokusiranu aktivnost pojačavanja svog prisustva (npr. binski radnik) i nije uključen u kontekst planirane igre. Ovo stanje se, prema Kirbyju, naziva nematrična gluma, koja se primenjuje i u hepeningu (koji Kirby upoređuje sa kolažom u likovnoj umetnosti u kome strukturu takođe tvore raščlanjeni, nematrični elementi). (Kirby 1965, prema Jovićević isto.). Iako se u referentnoj literaturi (scensko) prisustvo označava kao gluma, koristiću nadalje izraz prisustvo koje odgovara ovom kontekstu. U hepeningu o elementima mogu odlučiti neplanirane okolnosti i slučaj, ali su raspoređeni prema određenoj nameri. Prisustvo je nematrično jer uključuje zadatke koji ne podležu unapred planiranim odrednicama vremena, mesta i lika – odlikama glume u konvencionalnom smislu. Osnova hepeninga je improvizacija, važan je proces a ne sadržaj ili predmet izvođenja, pri čemu je izvođač i subjekat i objekat u odnosu prema posmatraču (uporediti Jovićević 2007: 34–35). Ovi elementi, već identifikovani u razmatranju ludičkih karakteristika MMORPG igara, mogu se najšire prepoznati u svetu igre pri aktivnom delanju na u predviđenim aktivnostima ili naizgled pasivnom koprisuštvu avatara igrača istovremeno predstavljaju naizgled pasivne posmatrača, čije prisustvo ipak unosi značenje i međuodnos sa drugim igračima (najevidentnije na nivou programskog odgovora, odnosno reagovanja veštačke inteligencije kroz promenu okruženja npr. broja kompjuterski generisanih neprijatelja izazvanog brojem i rasporedom avatara).

Kirby simboličnom matricom naziva prisustvo izvođača na sceni za koje posmatrač smatra da pripada liku, mada se izvođač ponaša kao da je on sam, koriseći i predstavljajući svoje fizičko i mentalno prisustvo „prema zakonima koji se razlikuju od onih u svakodnevnom životu“ (isto. 35). Prisustvo tela je kulturno koliko i prirodno uslovljeno jer kulture, prema svojim posebnim kriterijumima „nastoje da oblikuju, izmene, regulišu ljudsko telo i njegove fizičke potrebe i funkcije“, uključujući i specifičnu predstavu svake kulture o poželjnim karakteristikama (izgledu i funkcijama) tela (uporediti Jovićević, isto). Ovakvo određenje primenljivo je za slučaj digitalnog okruženja kroz izbor i definisanje elemenata koji čine avatar, odnosno grafički prikaz tela, koji istovremeno predstavlja i činioca-učesnika u svetu igre (generator značenja) i zbir informacija koje drugi igrači „čitaju“.

Na kraju, za vremensko i materijalno određenje, koje se u digitalnom okruženju nužno drastično menja, odnosno podleže promeni a ne transkodiranju, važno je određenje vremena i predmeta u izvođenju, koji se u konvencionalnoj – „fizičkoj“ formi, „ne sastoji od fiksnih, prenosivih ili materijalnih artefakata, već je kratkotrajan, prolazan i postoji samo u sadašnjosti „sачinjen je od stalnog nastajanja i prolaska (...)”(Fischer-Lichte 2008: 75)

U vezi sa igranjem društvenih ili umetničkih uloga, mogu se dodati i izvođenja u čijoj su funkciji te uloge u svakodnevnom životu: pozdrave i čestitke, izražavanje emocija, porodične prilike, profesionalne uloge itd, zatim igre, sportove, teatar, ples, ceremonije, obrede i performanse velikog obima (Schechner 1988: XVII), koji spadaju pod termin „kulturno izvođenje”, izraz je skovao Milton Singer 50-ih godina 20. veka za nabrojana društvena izvođenja (prema Fischer-Lichte 2014: 163). U tom kontekstu, kako je već istaknuto, mogu se razlikovati umetničko i neumetničko izvođenje, u tome da li im je svrha i prostor-kontekst održavanja institucionalizovano umetnički ili ne (isto.: 164), uključujući i opisanu praksu hepeninga, koju bih označila prema strukturisanju čina izvođenja, kao „prelaznu“. Na taj način se i hibridne forme (isto.: 157–158) javljaju kao spoj ne-umetničkih i umetničkih, prostornih i medijski posredovanih formi, koje se „prirodno” uklapaju u oblast izvođenja : „Budući da performansi uvek uključuju različite materijale, medije, sisteme znakova i čak različite umetničke forme, izvođenje po definiciji potpada pod termin „hibridnost”” (isto. 158). Navodeći primere izvođenja Shakespeare Company u igri *Secon Life*, autorka pokazuje neminovni kontinuitet u kome je performans, prateći razvoj tehnologije, usvojio novi medij redefinišući neke svoje aspekte (isto.: 160).

Upravo uz ove kategorije (igre, sportovi, teatar, ritual) određuje se mesto MMORPG video igara, imajući u vidu specifičnost medija i kulturnih i socijalnih okolnosti u kojima se javlja. Za određenje specifičnog medija i konteksta koji se neprestano mora imati u vidu u ovom razmatranju (medijatizovano postmoderno društvo, kulturna globalizacija i uronjenost u digitalnu sferu), može se upotrebiti Bordijarova tvrdnja: „Mi više nismo u drami alijenacije, mi smo u ekstazi komunikacije” (Bodrijar 1994: 14).

5.2. Oblici izvođenja u kontekstu kulture – društveno izvođenje i igranje uloga (role-playing)

Role-playing fenomen nije samo, a čak ni prevashodno, oblik društvenih igara i njihovih digitalizovanih formi RPG video-igara, zabava koja podrazumeva elemente izvođenja i naracije, dakle amatersko zanimanje umetničkim izražajnim sredstvima. Kako Gofman primećuje, ljudi su uvek uključeni u igranje uloga, stvarajući i predstavljajući svoje višestruke identitete. Pod ulogom se ovde podrazumevaju lične i društvene funkcije koje svakodnevno obavljaju (izvode). Da bi ovo uradili, ljudi razvijaju socio-teatarske konvencije (ili „rutine”), koncipirane „persone” (nekada svesno, a nekada nesvesno) koje su prilagođene određenim okolnostima. Tarner je ovome dodao da ova izvođenja često dobijaju formu rituala i društvene drame. (Schechner 1988: X), u kojima su neophodne uloge. Istovremeno, Šekner se, pozivajući se na Gofmana (Erving Goffman) i Kejdža (John Cage), poziva na istovetnost glume i običnog ponašanja osim u aspektu znanja da je određeno ponašanje gluma i da pripada pozorištu, odnosno tvrdnji „ovo je pozorište”, odnosno da izjava „ovo je igra” određuje neku radnju kao igru (Šekner 1992: 193).

U sferi RPG-a (stonog ili novomedijskog – MMO), igranje uloga se umnogostručuje na nivou identiteta – shvatanja i prihvatanja uloge od strane pojedinca i grupe koji su nosioci uloge i od strane publike pred kojom se uloga izvodi, odnosno svih onih koji dogovorno tu ulogu treba da prihvate kao postojeću. Konkretno, igrač bira od ponuđenih rasa, klasa i profesija ulogu koja se uklapa u svet priče i funkcionalna je u njemu (npr. u određenim tzv. „neizbalansiranim“ igrama, javlja se pojava da su određene uloge – profesije funkcionalnije i efikasnije od drugih, te su sa te strane i prijemčivije za igranje ili ih je lakše igrati, brže i lakše napreduju u razvoju, odnosno nivoima ili lakše osvajaju više materijalnih sredstava u svetu igre: u igri *Guild Wars* profesija elementalista dugo je bila efikasnija od ostalih u savladavanju kompjuterski generisanih neprijatelja, dok su u igri *Guild Wars 2*, nekromanseri u jednom od vidova ekipnog takmičenja igrača protiv igrača (tzv World vs. World) bila daleko uspešnija od drugih. Posledica ovakve neujednačenosti je da veliki broj igrača bira upravo tu klasu što dovodi do vizuelne i funkcionalne jednoličnosti – svet je ispunjen populacijom koja većinski pripada istoj profesiji, što razvojni tim igre s vremena na vreme „normalizuje“ programskim ažuriranjem, koje ili smanji mogućnosti jedne klase/profesije ili favorizuje neku drugu. Ovaj pristup se koristi i pri izdavanju novog nastavka određene igre, uključivanjem novih profesija/klasa, kojima se daju

određene prenodsti, sledeći tržišnu logiku reklame i privlačenja kupaca za novi proizvod davanjem određenih pogodnosti tokom početnog perioda prodaje. U pogledu sastava ekipa, u *Guild Wars*-u je bilo praktično neizbežno da svaka ekipa ima člana čija je profesija „monk“, koji će lečiti i štiti ostale članove ekipe u borbi. Kako je ova uloga bila dosta zahtevna i za uspeh ekipe ključna i odgovorna u igri, a uz to i ne posebno zabavna, i pored velike potražnje za funkcijama koje obavlja ova uloga, nedovoljan broj igrača se opredeljavao za ovu ulogu, što je ometalo ostale igrače u sastavljanju ekipa, a zatim i u funkcionalnom igranju.

U pogledu pozicioniranja prihvatanja i igranja određenih uloga u odnosu na druge članove zajednice (gilda, korporacije itd.), sam program igre predviđa određeno raslojavanje spram nivoa kompetencije i mogućnosti koje igrač ima (npr. vođa grupe, njegovi pomoćnici i organizatori različitih aktivnosti, sa zaduženjima u vezi sa određenim aspektima igranja ili mogućnošću primanja novih članova ili udaljavanja postojećih iz zajednice). Ove hijerarhijski strukturirane uloge potpuno pripadaju domenu društvenih uloga, koje su minimalno-programski transkodirane u digitalno okruženje, ali prenose stepenastu strukturu zaduženja, ovlašćenja i načina komunikacije među nosiocima različitih uloga. U određenoj meri, moguće je primeniti u određenoj meri i principe virtuelnosti i aktuelnosti u smislu programski predodređenih mogućnosti – potencijala za ostvarivanje određene pojedinačne ili kolektivne uloge, koju igrači mogu da razviju u zavisnosti od svojih interesovanja, sklonosti, igračkog ali i socijalnog umeća. Aktualizacija, ostvarivanje i razvijanje datih potencijala i osobenosti preuzete uloge, zavisi, dakle od programskih, sistemskih, ali i ljudskih – psiholoških i društvenih faktora, koji ukazuju na još jedan aspekt igranja uloga – a to je lična nadogradnja u okviru zadatih okvira. Igrač koji izabere neku od predefinisanih uloga, koje se mogu tretirati kao tipovi-likovi komedije del arte, personalizuje njen identitet, odnosno oformljuje ostale karakteristike uloge birajući elemente izgleda, imenujući lika, pridodajući mu određenu opremu, što osim vizuelnog i jezičkog identiteta zaokružuje i njegovu ulogu i drugim igračima – u funkciji gledalaca, daje obaveštenje o sposobnostima i uspehu igrača u igranju neke uloge.

Drugi igrači se u tom kontekstu javljaju kao publika pred kojom se izvodi odgovarajuća uloga i sa njom celokupni identitet koji igrač pripisuje avataru, bilo da ga tretira kao svog predstavnika u igri ili nezavisni konstrukt, čija uloga, osim funkcionalne u polju agona, odnosno ludusa (u terminima Hojzinge i Kajoa), može biti i društveno-komunikaciona (uspostavljanje i održavanje

društvenih veza među igračima) i umetnička u smislu novomedijskog izvođenja u užem smislu reči.

5.2.1. Simbolička zamena uloga i identiteta

Šekner rituale, igre i sport označava kao „društvene pandane individualne fantazije. Njihova socijalna funkcija je da se izdvajaju od svakodnevnog života idealizujući ga (u onim aktivnostima koje ljudi odigravaju po pravilima) ili ga kritikujući (zašto život ne može biti igra?)” (Schechner, 14). Ovim određenjem nisu obuhvaćene (kao što i ovo razmatranje ne uzima u obzir) igre ili pre digitalna okruženja poput *Second Life*-a, koje podrazumevaju duplikat ili bolju/drugačij verziju života, već video igre jednoznačno postavljene u svet fantastike.

Sa druge strane, u oblasti antropologije, može se naći paralela igara, sporta, pa donekle i pozorišta u borbi petlova koju je analizirao Gerc (Geertz) – ljudi na Baliju u borbi petlova vide „sebe, društveni poredak, apstraktnu mržnju, muškost, demonsku silu, arhetip vrline, arogantnog, odlučnog, časnog igrača sa živom vatrom” (Geertz, 442).

Kao i za borbu petlova, za igranje MMORPG-a se može reći da je simbolička supstitucija, svođenje životnih vrednosti, obaveza i postignuća na fantastički nivo (čime se može objasniti zašto mnogo nezaposlenih, socijalno ili emotivno izopštenih ljudi nalazi kompenzaciju postignuća u MMORPG-ovima, provodeći veoma mnogo vremena u igri i postižući visok nivo kompetencije igranja, ugleda i virtuelnih materijalnih dobara). No za razliku od borbe petlova, u video igrama niko ne gine. Povreda, ranjavanje ili smrt avatara jesu virtuelne, kratkotrajne i periodično ponovljive pojave sa ograničenim posledicama, dovoljnim da izazovu strepnju, trud da budu izbegnute, uznemirenje ako se dogode, ali ne i da ostave realne posledice. Mogućnost takmičenja sa drugim igračima, borba likova – *PvP* (player vs player) možda se najviše bliži fenomenu borbe petlova – simbolično proživljavanje epske herojske borbe – dvoboja ili naučno-fantastičnog avanturističkog scenarija, ono što Gerc označava kao „uzbuđenje rizika, očajanje zbog gubitka, zadovoljstvo trijumfa” (Geertz, 449).

5.3. Posebnosti izvođenja u MMORPG okruženju

Prateći Šeknerova zapažanja o odnosu igranja, igara, sportova, pozorišta i rituala, pokušaću da u ovaj sistem različitih polja izvođenja uključim i MMORPG video igre, imajući pre svega na umu njihovu interaktivnost i ono što je Gofman (Goffman) nazvao „*fokusiranim skupom* (focused gathering) – skupom ljudi zadubljenim u isti tok aktivnosti koji se međusobno odnose u odnosu na taj tok” (prema Geertz, 424).

Šekner (Schechner, 8–15) ispituje igranje, igre, sportove, pozorište i ritual u zajedničkim kategorijama, u kojima se mogu posmatrati i MMORPG:

1. Vremenski redosled
2. Vrednosti pripisane objektu (predmetima)
3. Odsustvo proizvodnje u smislu robe (dobara)
4. Pravila

Ove kategorije preispitujemo u kontekstu MMORPG-a kao elemente izvođenja, kategoriji vremena pridodajući prostornu odrednicu i dodatno ispitujući karakteristike tela, odnosno telesnosti u izvođenju u svetu igre.

U kategoriji **vremena**, Šekner izdvaja vreme događaja, zadato vreme (set u nekim sportovima) i simbolično vreme (u pozorišnim predstavama). Svaka od ovih kategorija može se primeniti i na MMO (vreme igranja, zadato vreme za obavljanje nekog zadatka u igri, fikcionalno vreme u koje je smešten narativ igre). Dodatna kategorija može biti i realno vreme igranja koje u ovom slučaju predstavlja važan faktor u pokušaju određenja izvođenja. Reč je o vremenu u kome igrači igraju – istovremeno pristupaju softveru, obavljajući istu radnju – nalazeći se pred svojim kompjuterima i upravljajući interfejsom.

Faktor **prostora**, detaljno opisan u poglavlju o igrama, kao omeđeni, unapred definisani prostor u kome važe druga pravila (i koji predstavlja drugi svet, odnosno pozornicu – uporediti korišćenje termina kod Dženet Mari, poglavlje o naratološkim aspektima igara), odnosno magični krug (igre, rituala) ili (umetnička) scena (porediti sa Schechner 1988:11) . Ograničeni prostor u kome se dešava izvođenje, kao što je već istaknuto, može se tretirati kao prostor ekrana u odnosu na

ostatak igračevog fizičkog okruženja, zatim programski kod, digitalni prostor na serverima i internetski kanali kojima je ograničena igra od ostatka digitalnih informacija (kao mesto skladištenja informacija i komunikacionog kanala sa njima). U daljem sužavanju koncentričnih krugova određenog prostora, mogu se uočiti određene oblasti i gradovi u svetu igre u kojima se odigravaju određeni segmenti igre, prostor u okviru virtuelne regije u kojima se dešava određena radnja: borba sa kompjuterski generisanim neprijateljima, takmičenje sa drugim igračima ili društveno (protest, proslava) ili estetsko (zajednički ples, snimanje mašinima) izvođenje. Na kraju, kao najmanji omeđeni prostor, takoreći jedinica delovanja, javlja se „area of effect” – prostor delovanja određenih magičnih i drugih moći (skilova). U okviru svakog od ovih prostora javljaju se posebna pravila, koja važe u toj oblasti i radnje koje nisu karakteristične ili bar ne istovremene sa onima van oblasti delovanja.

Prostor igre, odnosno, konkretnije prostorna udaljenost tokom igranja, može se odrediti u još najmanje dve kategorije: jedno je prostorna udaljenost avatara u svetu igre, a drugo udaljenost igrača tokom procesa igranja. Kao što primećuje Mirko Stojković (2016: 108), zbog podeljenosti, odnosno raspoređivanja avatara po serverima, istovremeno funkcionišu desetine „kopija” istog sveta igre, na kojima igrači obavljaju iste zadatke ili bar imaju isti prikaz sveta igre, a da se međusobno ne sretnu (osim ako, dodajem, međusobno ne dogovore pozicioniranje svojih avatara – susret na istom serveru). Ovakva organizacija po serverima i istovremeno novomedijsko „kršenje” jedinstva mesta izvođenja (uzrokovano tehničko-tehnološkim ograničenjima i uslovima), primenjuje se u igrama kao što je *World of Warcraft*, dok druge igre, poput *EVE Online*-a, upravo zbog neophodnosti stalnog prisustva i interakcije što većeg broja igrača (i tehničkih mogućnosti) stavlja neuporedivo veći broj igrača u zajednički prostor u kome mogu da stupe u interakciju.

Druga pomenuta prostorna specifičnost odnosi se na međusobnu fizičku udaljenost igrača (za razliku od avatara) tokom zajedničkog delovanja, nesvojstvena ostalim kategorijama (igre, sportovi, pozorište, rituali) osim u slučajevima globalnih manifestacija⁹³, dodatno radikalizovana odsustvom kompromisa sa lokalnim vremenom – da bi bili zajedno prisutni u igri, igrači iz

⁹³ *Occupy Wall Street* protest koji je podršku dobio sličnim manifestacijama u raznim delovima sveta ili *Earth Hour* – štednja energije i skretanje pažnje na zaštitu planete gašenjem svetla tokom jednog sata, širom sveta, osim što u ovim slučajevima manifestacija nije istovremena, već, u zavisnosti od vremenske zone, svetla se gase sukcesivno, kako u kojoj zoni “stigne” vreme početka manifestacije – 20:30 časova.

različitih delova sveta (npr. u Bostonu, Oslu i Seulu) moraju biti pred kompjuterom i obavljati iste operacije na isti ili sličan način u isto vreme, što znači u međusobno potpuno različito doba dana (pre podne, popodne, posle ponoći). Ova simultanost u radikalnoj prostornoj udaljenosti, zajedništvo aktivnosti u faktičkoj međukontinentalnoj razdvojenosti predstavlja jednu od ključnih odlika ove aktivnosti, dajući novu dimenziju pojmu „ovde i sada”. „Sada” je podeljeno u relano vreme pristupanja igri, uslovno rečeno „softversko vreme” igranja i vreme narativa kroz koji se prolazi u igri i pomenuto vreme zadato za obavljanje zadatka u igri.

“Ovde” se takođe razlaže na „softverski” prostor – prostor igre, fikcionalni prostor u kome se događa radnja, određen programskim kodom i grafičkim dizajnom i fizički prostor u kome se nalaze igrači. Ovaj **prostor**, kao što je već pomenuto, radikalno menja prostornu odrednicu izođenja „ovde”. Dok „ovde” jeste zajednički prostor u kome se nalaze kompjuterski generisani likovi kojima upravljaju igrači, prostor narativa, fizički prostor u kome su igrači, istovremeno i akteri i publika, jeste podeljen i međusobno udaljeni hiljadama kilometara, oni se nalaze u svojim domovima, u javnim prostorima, parkovima, kafićima, na aerodromima i sve češće na svojim radnim mestima tokom radnog vremena, ukratko bilo gde gde imaju kompjuter sa odgovarajućim hardverskim i softverskim karakteristikama i pristup internetu. Ovako se ukida „sakralni” prostor igre/sporta/rituala, nema, ili retko kada ima, društvene-fizičke blizine igrača (a time i uslovno rečeno publike), u pitanju je izvesna demokratizacija prostora delovanja (sa bilo kog mesta) i zajedništva i jedinstva u jednakom deljenju virtuelnog prostora.

Što se tiče odrednice predmeta i odsustva proizvodnje u smislu robe, za razliku od izvedbi u kojima **predmeti** imaju vrednost koja im je dodeljena pre svega u kontekstu aktivnosti koja se obavlja, a mnogo manje u smislu tržišne vrednosti (Schechner, 11), u MMORPG video igrama ova teza biva s jedne strane relativizovana – predmeta u fizičkom smislu nema – svi elementi igre *postoje* pa i imaju *predmetnost* samo u virtuelnom okruženju, a sa druge strane, aktuelna je tvrdnja o simboličkoj vrednosti na nivou aktivnosti u igri, npr. oružja

U vezi sa time i **proizvodnja i ekonomija** u kontekstu igara postoji kao zasebna pojava, kao virtuelni odgovor na proizvodnju i ekonomiju u realnom svetu i čije su kako materijalne tako i kulturne i psiho-socijalne funkcije i aspekti razmotreni u poglavlju 3.6. Međutim, u kontekstu profesionalnog sporta i igara i Šekner odbacuje ludološko (Hojzinga, Kajoa) određenje prema

kome igre karakteriše odsustvo ekonomske dobiti i proizvodnje navodeći primer profesionalnog sporta, što važi i za plaćene

Pravila u okviru sveta MMORPG video igara jednako su višeslojna kao i ona koja se odnose na rituale, igre, sport ili pozorište – reč je o društvenoj konvenciji, sporazumnoj, kulturološkoj, komunikacijskoj, ali i sa presudnim programskim određenjima, nepoznatim u kategorijama koje Šekner ima u vidu. Igrač je ograničen programskim rešenjima i grafičkim uređenjem u kretanju i postupanju, što je u vezi i sa pravilima i mogućnostima korišćenja virtuelnog prostora igre. Kao što Šekner primećuje, u kontekstu pravila i prostora igre, teatra i rituala, a što je posebno primenljivo na MMORPG, „Između zadatih okvira nalazi se prostor slobode” (Schechner, 15).

Analizirajući i poredeći date konstante igre, sporta, pozorišta i rituala, može se primetiti da je ovaj teorijski okvir funkcionalan i za proučavanje MMORPG igara, svrstavajući ga, po većini odlika u grupu u kojoj se nalaze sport i igra, ali pokazujući i gotovo istoj meri i sličnosti sa pozorištem i ritualom.

5.4. Telo u kontekstu izvođenja u MMORPG okruženju

Nadovezujući se na razmatranja prostora, javljaju se pitanja tela koja popunjavaju prostor (kao izvođači i gledaoci) i publike, kao posmatrača radnje, onih koji percipiraju tela i razumeju njihova značenja, te i se i sami pozicioniraju u odnosu na izvođače.

Iako je veći deo problematizacije tela već izložen u poglavlju o igrama i poglavlju o intenditetima u tekstu, ovde će biti razmotrena u kontekstu izvođenja. Značenje koje donosi izvođačevo-izvođačko telo, u MMORPG-u je donekle ograničeno izborom od ponuđenih rasa i profesija i većeg ili manjeg broja šalbonskih elemenata fizionomije koje igrač kombinuje (izuzetak je igra *Black Desert* koja nudi gotovo nebrojene mogućnosti pravljenja fotorobota i modifikovanja bezmalo svih elemenata tela – osim veličine glave – što umanjuje make-believe i imerzioni efekat). U najvećem broju slučajeva, pol i rasa, te visina i pretpostavljena fizička snaga su zanemarljivi jer u najvećem broju igara fizičke osobine i sposobnosti zavise od izbora profesije i usavršavanja veština, te je jedna od konvencija koja se mora prihvatiti paradoks (u

poređenju sa iskustvom iz fizičkog sveta) da veoma mali likovi vešto barataju teškim i nesrazmerno velikim oružjem i drugim predmetima, te da se ravnopravno bore sa mnogostruko višim i pretpostavimo snažnijim protivnikom. Kao što je već istaknuto u razmatranju ekonomskih aspekata igara, oprema koju avatar poseduje predstavlja značenje – informacije o kompetentnosti i uspesima igrača i o spremnosti odnosno opremljenosti za buduće zadatke ili učestvovanje u timskim aktivnostima određene složenosti. Avatar tako prikazuje – izvodi noseći na sebi obaveštenje o onome što je postigao. Istovremeno, glavna odlika tela i time važna funkcija u izvođenju je njegova povredivost, starenje, prolaznost i smrt. U većini igara, avatari ne stare, povrede se, zavisno od pravila i mehanike igre relativno brzo i mahanički saniraju, a smrt je reverzibilna i više je u funkciji tretiranja trenutnih neuspeha i pravila igre nego egzistencijalnog straha, opreza i poništivosti (iako u igrama poput *Guild Wars*-a postoji postignuće, odnosno titula za likove koji nisu nijednom „poginuli“ do određenog trenutka, čime se motivišu igrači da obrate pažnju na ovaj aspekt igranja, uživljanja i izvođenja, što opet više ukazuje i usmerava ih na spretnost i veštinu nego na egzistencijalna i egzistencijalistička pitanja). Ukidanjem smrti, dolazi i do pomeranja nivoa i vrste identifikacije i imerzivnog karaktera – stradanje samo vraća igrača na prethodnu prostornu tačku i usmerava ga da ponovi radnje i podvige koje nije uspeo da zaokruži u prethodnom pokušaju. Zamenljivost avatara, sa druge strane, ne dovodi do istog nivoa relativizacije tela i fizičkog predstavnika igrača u svetu igre, igrač sa drugim avatarom – likom mora početi da igra od početka, napraviti nove ili iste izbore u narativu, strategije upoznavanja sveta i sticanja dobara, te su dva avatara paralelna ali ne i zamenljiva izvođačka predstavnika, pa je i nivo i vrsta identifikacije sa svakim od njih različit.

U video-zapisima igranja i prenosima često se primenjuje praksa da se u uglu ekrana nalazi slika ili češće snimak samog igrača dok igra, te su tela multiplikovana – fizički izgled igrača dok izvodi – igra igru u fizičkom svetu i njegov predstavnik, avatar, u virtuelnom okruženju. U mašinima radovima, avatar je pak najbližiji glumcu-izvođaču u fizičkom svetu jer od datih elemenata u svetu igre (mogućih izbora fizičkog izgleda) igrač mora da odabere najpogodniji za koncept koji se realizuje, kao i u igranju uloga, gde (dramski) lik često zavisi isključivo od ličnog koncepta koji se može i ne mora usklađivati sa drugim likovima i prema tome može uobličiti da vizuelno odgovara liku koji se igra (osobinama, biografiji itd.). U talk-show mašinima projektima, avatari su često proizvoljni, odnosno funkcija tela jeste da zauzima prostor u

određenom abijentu i pozicionira se u odnosu na ostale objekte i tela, a ne da samo po sebi ispoljava neko značenje.

Prostorno deljenje stvara podelu između izvođača/igrača i publike ili posmatrača, onih koji su unutar „čarobnog kruga” ili van njega. Podela na one u krugu/pozornici i van tog prostora stvara složenu mrežu publike i izvođača: npr. oni koji u fizičkom svetu uživo (istovremeno) posmatraju igrače kako igraju (npr. na turnirima i takmičenjima), korisnici koji preko drugih novomedijskih kanala posmatraju prenose ili snimke igranja igre (često ispraćeno snimkom ili slikom igrača dok igra u uglu ekrana) ili igrači koji su jedni drugima publika u svetu igre pri izvršavanju određenih zadataka.

Kako Šekner zapaža:

(...) veliki jaz se nalazi između onoga šta je predstava za ljude iznutra i šta ona predstavlja za ljude spolja [i] uslovljava sva razmišljanja o scenskom izvođenju. Ove razlike mogu da budu podjednako velike u okviru pojedinačne kulture, kao što su u različitim kulturama. (...) izvođači iz različitih kultura su više skloni tome da razumeju jedni druge – da razmene tehnike, anegdote, informacije – nego što oni mogu da razumeju, da budu prihvaćeni od strane ljudi (...) koji nisu sami po sebi niti izvođači, niti su se potrudili da razumeju kroz kakvo iskustvo prolaze izvođači. (Šekner 1992: 218–219)

Ovakvo kulturno-psihološko zapažanje može se u potpunosti pripisati „kulturi” odnosno zajednici igrača spram populacije koja ne igra video-igre, i to specifično MMORPG. Igrači koji imaju iskustva sa nekom MMORPG igrom, dele zajednički pristup igranju i lakše se prilagođavaju novim igrama te komuniciraju o igrama sa igračima drugih igara (zajednički „tehnički” i „stručni” izrazi, slične anegdote i doživljaji).

Pozivajući se na Gofmana, Šekner (1992: 219) identifikuje više vrsta izvođača društvenih-neumetničkih izvođenja, kod onih koji „nisu svesni da glume”, izdvajaju se oni koji igraju „svoje životne uloge” (preneto u kontekst MMORPG-a, odabir određene profesije ili klase u okviru igre: ratnici, sveštenici, magovi itd.) i oni čije je svakodnevno ponašanje „stavljeno u scenski okvir” dokumentarnih emisija, informativnog programa i sl. (što je slučaj sa snimcima igranja).

Za klasično izvođenje u umetničkom ili estetski orijentisanom smislu, ostaju prakse igranja uloga u virtuelnom svetu (komunikacije među igračima i ponašanje odnosno usmeravanje avatara prema unapred određenom konceptu – „liku” sa određenim osobinama, ciljevima i navikama, što može, ali ne mora imati veze za predefinisanim sposobnostima i sklonostima određene klase/profesije avatara (koje su pre svega u službi mehanike igre i tipskog karaktera te se mogu, nezavisno od prethodno iznetih osobina igranja uloga, uporediti sa odlikama komedije dell'arte. Istovremeno, igrači (najčešće) ostaju istovremeno „prisutni” u komunikaciji sa drugim igračima u svoje lično ime (u ulozi igrača, pod pseudonimom ili ličnim imenom) pisano u čet kanalu u okviru igre ili programima za glasovnu komunikaciju (npr. TeamSpeak, Discord) pri tome govoreći o onome što se dešava liku/avataru ili o njegovim postupcima u prvom licu. (detaljnije o ovoj pojavi u poglavlju o identitetima u tekstu).

Još jedan faktor (popunjavanja) prostora čine tela – avatari i prostorni odnosi / jukstapozicije tela-avatare, NPC-jeva i kompjuterski generisanih neprijatelja. Ova tela, različitih dimenzija i vizuelno-jezičkih (u smislu imenovanja) identiteta, o čemu će biti reči u narednom poglavlju, proizvode značenje svojom pozicijom u prostoru. Već pomenuti marševi, protesti i okupljanja, koji podrazumevaju veliki broj igrača koji svoje avantare istovremeno pozicioniraju na istom virtuelnom prostoru (“Marš milion gnomova” ili protest 80.000 igrača u igri *Fantasy Westward Journey* (FWJ) u julu 2006). Na taj način, igrači pozicioniranjem u prostoru i fokusiranim prisustvom (imajući u vidu da se radi o medijatizovanoj pojavi i stalnoj relaciji sa programskim kodom, te kapacitetima servera i mreža da podrže određeni broj pojedinaca odnosno određenu aktivnost) izražavaju svoj stav spram meta-pozicije razvojnog tima igre i institucijama koje je održavaju (npr. preopterećujući servere prevelikim brojem avatara na jednom mestu). U tom pogledu, specifičan slučaj je naučna konferencija o virtuelnim svetovima, održana upravo u virtuelnom svetu „Convergence of the Real and the Virtual”, (od 9. do 11. maja 2008. godine) u igri *World of Warcraft*. Na konferenciji je učestvovalo preko 100 učesnika (Bainbridge 2010) a okolnosti organizovanja i održavanja konferencije, kao i rezultati teorijskih promišljanja i izlaganja objavljeni su u (meta)postkonferencijskom zborniku *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual* (ur. William Sims Bainbridge, 2010). Autor – organizator konferencije, detaljno opisuje preklapanje pravila i izgleda sveta igre i onih koje pripadaju društveno-kulturnom izvođenju – organizacije naučnog skupa: traženje lokacije za skup u svetu igre,

organizovanje i pozicioniranje učesnika na panelima (pozicija govornika i publike) i zabava – ples sa vatrometom za učesnike na kraju konferencije. Ovaj slučaj predstavlja preslikavanje određenog kulturnog izvođenja u svet igre, gde u pokušaju nalaženja adekvatne zamene ili predstavnika za određene elemente – društvene konvencije, izranjaju sličnosti i razlike fizičkog i virtuelnog sveta.

Tvrđnja da između posedovanja i bivanja (u i sa telom) glumac (ili izvođač) pretvara svoje telo u „tekst“ koji se sastoji od emocija i stanja koji čine lik, kao spoj dualističkog principa uma i tela (Fischer-Lichte 2008: 78), korespondira sa konceptom teksta u ovom radu, ali i višeslojnim odnosima uma i tela, aktuelnosti i virtuelnosti, kao potencijalnosti i višestukim shvatanjem tela kao fizičkog (ili grafički označenog) entiteta koji zauzima prostor i stupa u prostorne i značenjske relacije sa drugim telima i predmetima u prostoru, uspostavljajući različite nivoe i vrste prisustva tela u ponovo različitim pojavnim oblicima novomedijskog prostora – bilo direktno, u svetu igre, ili kao izdvojenog iz konteksta „modela“ (npr. u galerijama na formuma, sajtovima, društvenim mrežama) ili izvođačkog tela dramskih celina u mašinama filmovima. Najzad, telo prelazi u fizičko prisustvo u rekonstrukcijama u okviru cosplay manifestacija i maskembala.

Igranje uloga potvrđuje element prisustva koje osim tela podrazumeva i um, kome je telo, makar i sa ograničenjima serijalnosti (Manović) i automatizacije (pokreta i tipskih, programski dozvoljenih radnji, poput šablonskog plesa za svaku od profesija) nadogradnja i pojavni oblik (podsećajući na metaforu koborga kao „duha u ljušturi“) ili „otelotvoreni um, u stalnom nastanku“(isto. 99) – značenja.

Ako se uzme u obzir da u izvođenju koji se održava u fizičkom prostoru miris, svetlo i zvuk (Fischer-Lichte 2008) utiču kako na osećaj prostornosti tako i na značenje koje izvedba prenosi ili stvara, u svetu igre, ovi faktori se javljaju dvojako – kao oni predefinisani i programski određeni u svetu igre, koji se aktiviraju, odnosno javljaju pod određenim uslovima i oni koji se nalaze u igračevom okruženju tokom čina igranja.

Što se tiče zvuka, odnosno glasa, on određuje kako telesnost (što zapaža Fišer Lihte dodajući da glas stvara odnose među subjektima i ispunjava prostor i uspostavljaju veze (Fischer-Lichte

2008: 130), ali ukazuje i na odlike prostora. Zvuci u svetu igre su zvucima okruženja, borbe (koji su, uz pored zvukova oružja, često jednolična i stereotipna oglašavanja u kontekstu fizičkih napora, bola, besa, radosti ili očajaja...) ili „cover“ muzike, te ambijentalnih zvukova (zanimljiv primer je već naveden u delu u transtekstualnosti, gde kompjuterski generisani lik peva muzičku temu igre odnosno melodiju koja prati uvodnu „špicu“, početni ekran igre u vidu metatekstualnog komentara). U ovom kontekstu zanimljivo je uporediti praksu da su do 18. veka, samo zvuci nastali tokom predstave smatrani delom (auralnog) prostora izvođenja – izvođači, muzičari, tehničari. (Fischer-Lichte 2008: 122). Ako bi se ovaj princip primenio na MMORPG koji u poslednjih 10ak godina gotovo bez izuzetka podrazumeva audio vezu među takmičarima tokom igranja, zvuci komunikacije, odnosno dogovora među takmičarima ili igranja uloga u za to dogovorenim okolnostima, smatrali bi se jedinim zvucima izvođenja – igranja ovih igara, što je u striktnom smislu i tačno jer su zvuci iz sveta igre predefinisani i ne podrazumevaju sui generis samog izvošačkog čina.

Svetlo u svetu igre često oponaša ritam smenjivanja dana i noći ili vremenskih prilika. Ovi aspekti ne razlikuju se od drugih ekranom posredovanih slika, dok se u okolnostima igranja, spoljnoj strukturi – fizičkog sveta oni znatno izraženiji. Igrač mora biti pozicioniran ispred ekrana, bilo u halama u kojima se takmiče igrači (obično sa stereotipnim izgledom „borilišta“ stolova, rasporeda uređaja i položaja publike, ili u prostorima svog doma (ili, sve češće, u otvorenim prostorima ili čak na radnom mestu). Svetlo, koje često potiče od ekrana i uslovljeno je upravo grafičkom refleksijom – samog sveta igre. Pitanje mirisa ostaje isključeno zbog prirode medija (miris je, stereotipno, grafički naznačen bojom ili specifičnim linijama), dok se u fizičkom svetu kao vrlo graničan primer javlja u vidu asocijacija – specifičnog mirisa štampe propratnog, papirnog materijala i plakata koji se isporučuje uz CD nosač igre („miriše na *Guild Wars*“).

U sferi temporalnosti, javlja se kategorija radnji koje zahtevaju besprekidno delovanje, dakle vreme izvođenja koje mora biti kontinualno (posebno pri ekipnom igranju) ili zadaci koji zahtevaju tačan vremenski raspored ili ritam obavljanja određenih radnji u svetu igre ili interakcije sa interfejsom (npr. pritiskanje određenog dugmeta na tastaturi i pravilnim vremenskim razmacima, posebno izraženo pri aktiviranju određenih skilova koji imaju vremensku sekvencu „punjenja“, odnosno vreme posle kog mogu biti ponovo aktivirani) i vreme

koje mora da se provede bez prekida i ono koje može da se prekidaju. Igrač može da napusti svet igre ili da ostavi svoj lik da „miruje“, nepomično stojeći (sedeći ili radeći neku generičku zadatak radnju, poput plesa ili u igrama u kojima je to moguće jahanja konja), dok je odsutan od upravljačkog interfejsa i zatim nastaviti da obavlja zadatke u igri (npr. kvestove ili sakupljanje određenih predmeta i materijala ili pravljenje zanatskih predmeta).

Iako u teoriji izvođenja važi da su prisustvo i predstavljanje suprotni jer je prisustvo povezano sa neposrednošću i autentičnošću, a reprezentacija sa fiksiranim narativima (Fischer-Lichte 2008: 147), u kontekstu MMORPG tekstova ovakva tvrdnja modifikuje, pre svega jer je u manjem obimu radi o umetničkom a više o društvenom izvođenju uloga i radnji koji su više uporedivi sa sportom i javnim proslavama i okupljanjima nego sa umetnošću izvođenja i teatrom. Usled problematizovanog shvatanja neposrednosti i autentičnosti, kako izvođačkog čina ograničenog na kombinovanje predefinisanih ponuđenih radnji, pokreta i gestikulacija, tako i identiteta tela, takođe nastalog kombinovanjem ponuđenih elemenata fizičkog izgleda, opreme i npr. njihovih boja. Iako bi se moglo zaključiti da su ograničenja varijeteta izgleda i mogućnosti tela postojeća i u fizičkom svetu, ona su fizički i društveno postavljena mnogo šire od onih kreniranih i programiranih u digitalnom okruženju.

Koncept ljudskog bića kao otelotvorenog uma nije održiv. Koncept otelovljenja umesto toga uspostavlja veze sa makluanovskim medijskim produžetkom ljudskog tela, mašinom kojoj upravlja čovek da bi umesto neposrednog dodira sa ljudskim telom obavljala zadatke na nepristupačnim ili opasnim mestima. U ovom slučaju fizički nedostupnom okruženju simulacije fizičkog.

Ako u izvedbi u fizičkom svetu lik nastaje kroz otelovljenje, odnosno ne predstavlja repliku spoljnog, predefinisano i vezan je samo za telesnost izvođača, čije telo u okruženju-svetu ga čini postojećim, odnosno lik ne postoji van individualnog tela (Fischer-Lichte 2008: 147–148), ovakvo određenje ukida postojanje lika u digitalnom svetu igre (zbog zamenljivosti, arbitrarnosti i nesamerljivosti odlika tela – grafičkog prikaza avatara i tela igrača, koji je pre lutkar koji svoj fizički i mentalni identitet zadržava u drugom okruženju, za izvođenje pred drugom publikom nego izvođač u kontekstu prostora i narativa igre.

Iako je do sada uspostavljena razlika između glume i izvođenja u svetu igre, koje ima ludičku, zatim društvenu a tek onda umetničku funkciju, može se uspostaviti paralela između tvrdnje da glumac kada igra lik, ne ponavlja ono što je fiksirano (npr. u tekstu) već stvara jedinstveni entitet kroz svoju telesnost, te se reprezentacija ne može poistovetiti sa prisustvom (presence) – igrajući, predstavljajući ulogu, on je prisutan (Fischer-Lichte 2008: 148), što se može preneti na relaciju igrala i avatara/lika.

5.5. Izvođenje MMORPG (kon)teksta izvan sveta igre

Kao što je već razmotreno u kontekstu kulture učestvovanja i širenja medija, tekst MMORPG igara predmet je razmatranja na internet sajtovima, forumima, blogovima, društvenim mrežama, ali i konferencijama i sajmovima izdavača, razvojnih timova igre, igrača kao takmičara i kao publike. Na ovaj način MMORPG tekst izlazi, preliva se iz softverski omeđenog sveta igre u niz metatekstova i paratekstova (Ženet), pri čemu igrači razmenjuju iskustva, dele informacije o igri, izdavači i razvojni timovi – dizajneri, scenaristi i programeri daju informacije o novim izdanjima i drugim vestima koje se odnose na igre. Ovde u glavnom ne može biti reči o predstavljanju identiteta likova niti izvođenju drugačijem od onog na socijalnim mrežama, javnim skupovima i manifestacijama, mada se može povezati sa onim u svetu igre. Igrači često koriste ista imena za svoje likove u igri i kao svoje korisničko ime na portalima i mrežama ili se na drugi način identifikuju – povezuju svoj identitet sa svojim likovima u svetu igre. Kako se na društvenim mrežama formiraju, a zatim izvode identiteti koji su predmet konstruisanja i složenih psiho-socijalnih određenja i uzročno-posledičnih veza, podstaknutih procesima gemifikacije (primene sistema napredovanja, nagrada i sakupljanja poena, takmičenja prema određenim pravilima pri skupljanju nematerijalnih dobiti i pažnje publike⁹⁴), kako Čarli Bruker u dokumentarnom filmu *How Videogames Changed the World* (2013) zapaža, društvene mreže preuzimaju model MMORPG igara i same predstavljaju „apsolutni MMORPG“.

⁹⁴ Gemifikacija je bitan segment prenošenja elemenata igara i praktične primene izvođenja, posebno iz video igara u fizički svet. Pored navedenog, mnoge kompanije danas obavljanje posla, radne zadatke i ciljeve postavljaju prema modelu preuzetom iz igara: sakupljanje bodova i napredovanje prema nivoima, sakupljanje resursa, organizovanje *misija* (izazova) i na kraju koriste socijalne mreže kako bi svakodnevne poslovne obaveze i zadatke učinili privlačnijim. Ovaj princip se koristi i u oblasti obrazovanja, marketinga, poboljšanja kondicije i drugih zdravstvenih dobiti i sl.

Sa druge strane, u fizičkom svetu, igračke izložbe i konferencije privlače kako programere i digitalne umetnike, tako i fanove koji se predstavljaju svojim radovima kao odgovorom na umetničke koncepte igre ili kostimima koji oponašaju one iz sveta igre. Iako se ovde pre svega radi o razvijanju tržišta i publike, odnos uloga gledalaca i izvođača, te sadržaja i okruženja u kome se izvodi nalazi se u obrnutom odnosu spram onog u tekstovima u digitalnom okruženju, te nekoj vrsti inverznog kulturnog rekodiranja. Tako svet igre izlazi iz virtuelnog okruženja i ulazi u stvaran svet, pretendujući na postojanje u jednoj vrsti bodrijarovske hiperrealnosti.

6. IDENTITETI U TEKSTU MMORPG VIDEO-IGARA

Prethodno razmotreni identiteti teksta, uzimajući u obzir pre svega njihov novomedijski karakter kao „nosača“ odnosno okruženja u kome se identiteti teksta ispoljavaju, za rezultat imaju i poseban način razvijanja i ispoljavanja identiteta entiteta koji naseljavaju svet igre (pri čemu „naseljavanje“ ukazuje na stalan život, odnosno permanentno trajanje ovog okruženja i entiteta u njemu, kao i na kontekst „seobe“, prelaska iz fizičkog u svet igre u pogledu pažnje i angažmana igrača). Dok je u prethodnim poglavljima bilo reči o građenju i ispoljavanju teksta samog sveta igre, u ovom poglavlju će se pre svega razmotriti kako igrači artikulišu svoje prisustvo u svetu igre u odnosu na predočene medijske, kulturne, narativne i izvođačke osobenosti i potencijale teksta, shvaćenog i kao dato okruženje i prostor mogućih upisa sadržaja.

Ispitivanje identiteta usmereno je na odnos igrača prema konstruktima – avatarima/likovima, odnosno predstavnicima u svetu igre koje kontrolišu, i datim ili nadograđenim odlikama likova (bez čijeg velikog broja i aktivnosti MMORPG gubi odrednicu masovnog višeigračkog okruženja). Ovi identiteti uočavaju se na nivou jezika i vizuelnog identiteta kao manifestacije tela i telesnosti. Drugim rečima, telo kao znak i pitanje „po sebi“ javlja se i u MMORPG tekstovima kao izvođački subjekat i pokretač i delatni element narativa, ali i objekat recepcije. Elementi koji zajedno čine jezičke i vizuelne elemente identiteta, predefinisane i oni koje igrači biraju, ovde su ispitani u kategorijama pola i roda, te rase, dok je profesija (ili klasa) predstavljena u poglavlju 3. o pozicioniranju igara u kontekstu kulture i potpoglavlju 3.5, gde je kontekstualizovana sa ekonomijom u MMORPG tekstu.

Igrači, u zavisnosti od igre, od manjeg ili većeg broja ponuđenih elemenata kreiraju avatar: njegov izgled (pol, visinu, fizionomiju, boju i dužinu kose, odeću/oklope...), birajući rasu – najčešće među fantastičnim bićima epske (npr. patuljak, vilenjak, hobit) ili naučne fantastike (npr. u igri *EVE Online*, vanzemaljska rasa povezana je i sa društveno-političkim i filozofsko-etičkim uređenjem njihovih zajednica) i profesiju (npr. ratnika, rendžera, nekromansera, monka, različitih vrsta magova itd. u slučaju epske fantastike ili npr. krijumčara, agenta i lovaca u svetu *Star Wars The Old Republic*), te ga svrstavaju u određene grupe, klanove itd. (npr.

džedaj/sit – *Star Wars The Old Republic* ili alijansa/horda – *World of Warcraft*) ili, kasnije, tokom igranja, birajući opredeljenja i političke, nacionalne ili ideološke grupe (npr. Kurzici i Luksonci, *Guild Wars – Fractions*). Oblikovanje avatara, izbor fizičkih karakteristika i opreme, koje igrač izabere da mu pripiše ili zadobije tokom igranja, vodi se kako estetskim izborom, svrhom avatara/aspektom igre koja igrača zanima, kao i ukazivanjem na spretnost i kompetenciju u igranju, kako je već pokazano u kontekstu ludičkih manifestacija igre (nadmretanje u posedstvu i sposobnosti) i ekonomiji (ekonomsko-trgovačka kompetencija i veština igranja). Slaganje sa avatarima drugih igrača u gildu (npr. avatari imenima i izgledom odgovaraju dogovorenom konceptu) ili igranje uloge takođe su mogući faktori oblikovanja identiteta avatara. Izbor navedenih elemenata kao što je već izneto u kontekstu igre i ekonomije, ima ludički karakter, ali je značajno i u kontekstu drugih identiteta teksta – povezivanja sa narativom i izvođenjem koje igrači kreiraju u svetu igre, intertekstualnim odnosima i nadasve sadrži izvestan novomedijski karakter, što će u ovom poglavlju biti detaljno analizirano.

Drugi aspekt identiteta u tekstu obeležen je ciljevima i interesovanjima igrača u igri, zahvaljujući kojima oni obavljaju različito usmerene radnje i na različite načine međusobno komuniciraju, te se tako i ukazuju drugim igračima u različitim identitetskim karakteristikama uslovljenim novomedijskim okruženjem, ludičkim, narativnim i izvođačkim odlikama. Kao polazište ovakvog pristupa može se primeniti tipologija igrača Ričarda Bartla (1996), koju je autor izveo na osnovu iskustva sa igračima MUD igara, prethodnicama MMORPG-a. Ovaj pristup omogućava sagledavanje razvoja i eventualne promene ponašanja i načina komunikacije igrača izazvane razvojem medija i specifičnom upotrebom pisane komunikacije koju koriste određeni tipovi igrača.

6.1. (Samo)identifikacija i vrste likova/avataara

Stepen imerzije u svet igre (u kontekstu empatije) i identifikacije (poistovećivanja) zavisi od toga koji odnos igrač zauzima spram avatara koji je kreirao u igri. U definisanju odlika avatara mogu se razlikovati pojmovi „kapaciteta” i pojavnosti, odnosno izgleda (engl. *appearance*) (Tronstad 2008: 249–250). Prvu odliku autorka definiše kao zbir mogućnosti koje su dostupne avataru-liku, odnosno pri građenju lika, što se u ovom radu može kontekstualizovati sa predstavljanim razmatranjem virtuelnosti kao potencijali koji mogu da se razviju tokom igranja. Pojavnost ili izgled kao reprezentacioni kvalitet ne svodi se samo na fizički izgled, već uključuje različite elemente koji su ponuđeni i od kojih na početku igre igrač bira one koje će priključiti liku kao što su pol, profesija i fizički izgled, one koji se na osnovu početnih izbora mogu razviti (npr. rendžer može da usavrši korišćenje luka i strele, ali ne i rukovanje čekićem ili dvoručnim mačem) ili tipova oklopa ili odeće koje određena profesija ili klasa može da koristi (što unapred utiče na ograničen repertoar mogućih vizuelnih identiteta koji se mogu pridružiti liku) ili one koje igrač sam bira, kao što su ime, pripadnost gildu, ili koje će od ponuđenih i za određenih klasu veština razvijati (npr. da li će se monk ili *healer* specijalizirati odbijanje napada i zaštitu od čini ili direktno lečenje sebe i drugih likova sa kojima je u grupi ili nekromanser koji se može usavršavati za trovanje ili magijske napade na putem „kletivi” ili će se fokusirati na podizanje mrtvih...). Na taj način „kapacitet”odnosno potencijal stoji u interakciji sa mehanikom igre (isto.: 253).

Stepen identifikacije, takođe zavisi od izbora načina odnosno vrste igranja: da li igrač želi da igra ulogu – *role-playing*, upoznavanje sveta i predefinisanih narativa (PvE) ili takmičenje i borbu sa drugim igračima PvP, ili pak *farmovanje* (uporediti sa Tronstad 2008: 255–256). U prvom slučaju, avatar mora biti profesijom, izgledom, imenom u skladu da pretpostavljenim likom, aktuelizujući „narativnu/imaginativnu formu empatije” (isto. 256), ali se zapravo ne identifikujući s likom. Igrač u tom slučaju mora da konstruiše ceo identitet lika koji stoji u vezi sa svetom priče (njegovom istorijom, mitologijom i etikom – videti potpoglavlje o svetu priče) ili sa drugim svetovima priča sa kojima se može u manjoj ili većoj meri uklopiti po principu sličnosti ili razlike. Za razliku od navedenog opšteg slučaja, u kome igrač, igrajući ulogu i deluje/govori „iz lika“ u digitalnom okruženju, pre svega u svetu igre, u kontekstu igre *EVE Online*, identitet ili funkcije likova se iz digitalnog „prelivaju” u fizički svet, u kome igrači, kao

„predstavnicu” svojih likova u materijalnom okruženju (u obrnutoj perspektivi virtuelnog i stvarnog i ideniteta igrača i lika), učestvuju na konferencijama i sednicama u fizičkom svetu, gde donose odluke o upravljanju i organizaciji u svetu igre.

Sa druge strane, u zavisnosti od toga da li planira da se pre svega orijentiše na upoznavanje sveta igre i savladavanje prepreka, te postizanje ciljeva predefinisanih narativnih linija sam ili u grupi, odnosno kreira avatar namenjen za PvE ili PvP – borbu protiv drugih igrača, igrači (u drugom slučaju) često biraju profesiju i usavršavaju-aktuelizuju veštine avatara koje su neophodne grupi i koje mogu da doprinesu uspehu gilda ili tima, odnosno koje su korisnije u borbi protiv drugih igrača. Sa druge strane, ako igrač koristi avatar samo za farmovanje odnosno prikupljanje materijalnih dobara u igri, lik se „pretvara u depersonalizovanu alatku” (isto.: 255), kao što je u ovom radu kontekstualizovano sa aspektima ekonomije igre⁹⁵. U kontekstu teorije novih medija, avatar bi se tako mogao tumačiti samo kao interfejs, komunikacioni grafički prikaz koji prenosi igračeve akcije u virtuelno okruženje.

Na osnovu ove razlike, može se uspostaviti podela na korišćenje termina lik za autonomne konstrukte identiteta tokom igranja uloga i avatar za igračevog predstavnika u igri. Na kognitivno-jezičkom nivou, razlika se zapaža u pojavi da igrači u nekim slučajevima za „doživljaje“ i postupke avatara koriste prvo, a nekada treće lice. Ovde treba istaći i zapažanje Nika Jia (Yee 2006) da introvertni igrači stvaraju avatare koji liče na njih same ili predstavljaju njihove idealizovane ili usavršene varijante, dok su ekstrovertni igrači skloniji kreativnom eksperimentisanju, pravljenju smešnih, ironičnih avatara ili onih koji parodijski referišu na same igrače, istorijske ili poznate ličnosti ili likove iz popularne kulture, književnosti i filma.

⁹⁵ Videti potpoglavlje 3.5



Slika 1. Avatar kao konstrukt nezavisan od igračevog identiteta, *Guild Wars* (2005), lična arhiva



Slika 2. Avatar kao idealizovana predstava igrača, *Guild Wars* (2005), lična arhiva



Slika 3. Avatar koji aluzijama i asocijacijama ima sličnosti i prenosi karakteristike identiteta igrača, *Guild Wars 2* (2012), lična arhiva

6.2. Rasni i nacionalni identiteti, tretiranje *drugosti* u MMORPG tekstovima

Pri razmatranju pitanja rase, roda i drugih uloga (npr. profesije ili „klase“) u MMORPG tekstovima pre svega treba imati u vidu da ponuđeni izbori od kojih igrač bira elemente identiteta i stvara lik imaju koren u tradiciji žanra epske, odnosno naučne fantastike i da u najvećem broju slučajeva praktično transkodiraju ustaljene konvencije (kao što je slučaj i sa stonim RPG igrama). Tretiranje rasnih identiteta je u tom smislu posebno indikativno jer se radi o esencijalističkom, odnosno fiksiranom elementu, koji igrač na početku igranja igre i kreiranja avatara dodeljuje svom liku (kao što je on rođenjem dat identitetu u fizičkom svetu). Rasu avatara igrač može da stavlja u različite kontekste i odnose sa drugim elementima identiteta svog lika, npr. imenovanjem ili, u igrama koje ostavljaju tu mogućnost, slobodnim izborom opreme i tako je stavlja u različite kontekste i značenja, ali ne i da je menja.

U brojnim igrama javljaju se i rase koje predstavljaju hibride ljudi i životinja: čarovi – ljudi-mačke u *Guild Wars*-u, tauren – ljudi-krave u *World of Warcraft*-u i ljudi-jeleni u *Black Desert*-u. Predstavnicima rasa i rasnih spojeva, kao NPC-ovi, tako i igrački avatari, poseduju predefnisane, stereotipne osobine, izgled, manire, sklonosti i sposobnosti, što potvrđuje zapažanje Džesike Langer (Jessica Langer) za slučaj igre *World of Warcraft*, „rasa nije samo biološka funkcija, već je neodvojivo vezana za karakterne i intelektualne osobenosti“ (Langer 2008: 103).

Rasni identiteti ogledaju se u predefinisanim postavkama sveta priče, posebno uočljivim na primeru *World of Warcraft*-a: svet ljudi, koncipiran prema zapadnoevropskom srednjovekovnom poretku, predstavlja *alijansu*, dok je *horda*, kao osvajačka, plemenska grupa, divljih (i divljačkih) običaja i svetonazora (sastavljena pre svega od oraka), očigledni uljez, divljački „drugi“, kulturno zaostali necivilizovani protivnik, te se sukobi ovih frakcija ogledaju u sudaru civilizacije i primitivnosti, poznatog i nepoznatog, što opredeljuje dobru i zlu stranu (uporediti sa drugačijim, etičkim konceptom *sile* i njene *tamne strane* u svetu *Zvezdanih ratova*, uključujući igru *Star Wars: The Old Republic*). Drugim rečima, igre koriste stereotipe zapadnog kolonijalizma (Langer 2008: 102), koji, dodajem, nisu posebnost video-igara već su eksploatisani u raznim vidovima (popularne) i online kulture (u vezi sa temom ovog rada, mogu se dati primeri

rasa u Tolikovom delu i njihovih paralela sa (post)kolonijalnim stereotipima i pripisanim karakteristikama dobra i zla, kulture i divljaštva itd.

Pomenutu povezivanje pitanja rase i društveno-političkog uređenja zajednice i njenih kulturnih odlika, posebno je uočljivo u igri *EVE Online*. Rase amarr, caldari, gallente, minmatar, jove pojedinačno žive u zajednicama organizovanim spram različitih društvenih uređenja: imperijalizam, liberalno kapitalističko društvo, demokratska republika, rodopska zajednica, visoko tehnološki razvijene, zatvorene i mistične zajednice. U rasu je, tako, upisan i čitav niz značenja i izvođačkih i narativnih odrednica koje igrač kao predefinisane usvaja pri izboru jedne od njih.

6.3. Rodni identiteti

U pogledu analize roda, polaznu tačku može da predstavlja razlikovanje pola kao rođenjem datog, biološkog, esencijalističkog elementa identiteta, dok se rod konstruiše u kulturi, odnosno predstavlja društvenu tvorevinu. Džudit Butler (2001) naglašava da bi, prema ovakvom shvatanju, pol bio samo osnova za nadgradnju koju donosi društveno delovanje i začenje konstruišući rod, pa se „rodne uloge“ nadovezuju, upisuju na telo (a time i pol), što relativizuje razlikovanje kategorija jer obe stavlja u funkciju društvenog tumačenja i njegove nadogradnje, i uloga, i postavljanja u prenete i „standardizovane“ šablone, koji se izvode – norme se performativno ponavljaju.

U kontekstu MMORPG-a, u opštem slučaju (epske) fantastike, pre svega se radi o fizičkom izgledu „standardizovanom“ za određeni rod, odnosno repertoaru ponuđenih elemenata izgleda koji se apriorno smatraju očekivanim i poželjnim za određeni rod, ali i standardnim funkcijama u predefinisanim narativu (junak spasava princezu). Sa druge strane, često muški i ženski likovi mogu da izvode iste aktivnosti bez obzira na pol (njihova fizička građa, izdržljivost i mogućnosti su jednake nezavisno od pola i telesne građe), što se može pripisati stepenu apstrakcije koji zahteva mehanika igre. Drugim rečima, u mnogim igrama pol lika ne utiče na snagu, izdržljivost i druge sposobnosti, već je isključivo vizuelna karakteristika (ženski i muški avatari jednako dobro rukovanje teškim ili velikim predmetima, opremom i oružjem bez obzira na visinu i

građu). Sa druge strane, u pojedinim igrama, kao što je *Black Desert* određene profesije vezane isključivo za određene polove (npr. ne postoji ženski nindža niti muški pripitomljiivač zveri).

Vizuelno, dihotomija roda i pola se tek marginalno može primeniti – transkodirati na kreiranje likova, odnosno avatara u slučaju razlikovanja avatara kao „rođenog“ odnosno od datih mogućnosti izabranog pola (kao aktuelnog), a kroz igranje uloga i dodavanje specijalnosti, određene opreme i ostalih opcionalnih elemenata razvijenog roda (koji je prethodno pripadao polju potencijalnosti) – ovaj slučaj se pre svega odnosi na likove koje igrači ne smatraju ličnim predstavnikom u svetu igre, već nezavisnim konstruktom, kreativnim kao nezavisni entitet. U drugom slučaju, u kome bi se uzeo u obzir nivo pola/roda igrača kao fiksiran (ne ulazeći u njegove karakteristike) ili određen u fizičkom svetu (aktuelan), performativni konstrukt u svetu igre predstavljao bi rod izveden u igri (ovde se ima u vidu slučaj u kome se igrač identifikuje sa avатарom). Dekonstrukcija kategorije roda i teorija performativnosti rodnog identiteta se na taj način može primeniti na analizu rodnog identiteta kako predefinisiranog od strane razvojnog tima, tako i izvedenog od strane igrača u kategoriji transformacija, ogledanja i preslikavanja u odnosu na fizički svet u biološko-telesnom i socijalnom polju, performativnosti fluidnih i konceptualnih identiteta.

Pored teorije Džudit Batler, u kontekstu novih tehnologija, a time i novih medija, treba pomenuti i kiberfeminizam Done Haravej (Donna Haraway „Manifest za kiborge“ 1984/korišćeno izdanje na srpskom 2008). Kiberfeminizam je značajan za analizu i problematizaciju rodnog (i ne samo rodnog) identiteta u novom, tehničko-tehnološki razvijenom, pre svega kompjuterizovanom društvu, pretpostavljeno pogodnom za osvajanje novih sloboda, odnosno rodne jednakosti (ili se tako bar činilo u osvit novomedijske kulture osamdesetih godina 20. veka). Kiborg je predstavljao obećanje postrodnog društva, oslobođenog od stega patrijarhata i kapitalizma, kao hibrid mašine i čoveka, društva/kulture i fikcije (Haravej 2008).

Iako se radi o metaforičnom i pokazalo se, sasvim utopijskom gledištu na nastanak i naseljavanje nove teritorije, koja omogućava brisanje postojećih kategorija, granica i ograničenja kolektivnog i individualnog identiteta, kao što su rod, rasa, nacionalnost, društveno-ekonomski kriterijumi i druga društvena raslojavanja, te fizički izgled, pa i starost, ovakav koncept je važan kao pretpostavljena, „nulta tačka“ mogućnosti i relacija u novomedijskom okruženju bez obzira na

potpunu iluzornost i utopijski karakter ovog koncepta. Digitalno okruženje je zapravo „samo“ transkodiralo, prenelo društveno-kulturne okolonosti fizičkog sveta, poput indikatora samo markirajući i naglašavajući njegove karakteristike, ostavljajući doduše lakune koje se mogu popuniti fluidnim identitetima, pre maskiranim nego realno poništenim kategorijama. Za ovaj rad je važno stanovište Done Haravej da sajber prostor (koji se može izjednačiti sa digitalnim okruženjem) omogućava da se rodni identiteti i rodne uloge gube, preuzimaju identiteti, slobodnim kombinovanjem i korišćenjem prirodnog i veštačkog, relativizujući postojeće kapitalističke i patrijarhalne norme. Drugim rečima, zanemarujući predočena razočaranja i suprotnosti nastale razvojem umreženog društva, važno je imati u vidu udaljavanje od homogenog, fiksiranog i jednoobraznog koncepta identiteta i potencijal (virtuelnost) ovog okruženja za umrežavanje, ambivalencije, fluidnosti, razmene i zamene raznih sfera identiteta, ne samo rodnog.

Ovako pojmljen sajberprostor važna je polazna tačka ispitivanja, mada sam koncept kiborga nije primeljiv jer on nije digitalizovana, već fizička forma – sastavljena od mašine i živog bića, čije fizičko postojanje i prisustvo nije primenljivo, na digitalnu, grafičku predstavu iako u tom otvara na sajberprostor primenljive mogućnosti i implikacije misaonih, duhovnih, psiholoških i kulturnih procesa, koji su, u krajnjoj instanci, središte promišljanja sajberpanka (uporediti sa filozofskim i psihološkim postavkama u najznačajnijim ostvarenjima ovog pravca – u svetovima priča franšize *Duh u ljušturi* (*Ghost in the Shell*, započete 1989 i popularizovane istoimenim anime ostvarenjem iz 1995), koja se direktno bavi pitanjem kiborga, te franšize *Matriks* (*The Matrix*, započete 1999) i romana *Neuromanser* (*Neuromancer*, 1984, William Gibson). Zajedno sa teorijom performativnosti Džudit Batler, postavka Done Haravej može da posluži kao polazna tačka za razmatranje aktuelnosti i potencijala – oblika i granica identiteta u digitalnom okruženju.

Jessica Langer (2008: 65) zapaža na primeru igre *World of Warcraft* da MMORPG svetovi ne predstavljaju samo prostore koje treba otkriti i u kojima se igrači bore, već i one u kojima se „rod konstruiše, reprezentuje i menja“, te se u tome ne razlikuje znatno od zapadnog sveta. Ženski likovi su zastupljeni gotovo koliko i muški. Iako autorka to pripisuje povećanoj jednakosti polova u zapadnom društvu, ova pojava se pre svega može pripisati strategiji proširivanja tržišta na ženske igrače, uprkos tradiciji epske fantastike u kojoj su protagonosti ili delatni likovi po

pravilu muškarci (*Guild Wars 2* dodatno krši epske obrasce dodajući u predefinisani narativ, svet priče odnosno istoriju sveta više homoseksualnih ljubavnih zapleta). Već opšte mesto koje iznosi Edvard Castronova (Castronova 2005:7) da su virtuelni svetovi mesto gde igrač može da bude šta god želi, kao što je već pokazano, nije sasvim tačno imajući u vidu komplikovane društvene sprege u virtuelnim svetovima kao i programska ograničenja. Iako zbog velikog broja elemenata koji mogu da se prilagođavaju u izgledu (praktično pravljenje foto-robotu u igri *Black Desert*), nešto manje je aktuelna tema „hiperseksualizacije” (termin preuzet od Langer 2008) ženskih, ali i muških likova (hiperseksualizaciju avatara razmatraju Lager 2008, Pearce 2011 i Yee 2014). Neke od hipertrofiranih vizuelnih odlika su, takođe, postale karakteristike žanra savremene epske fantastike, posebno u video-igramama i kao takve se mogu tretirati kao opšta mesta koja ispunjavaju horizont očekivanja. Drugim rečima, i u slučaju da su u igrama ponuđeni izbori različitih telenih odlika, starosti (npr. dodavanje bora, sede kose itd.), fizičkih mana, asimetrije lica, disproporcionalne telesne građe, u svetovima igara se češće sreću avatari koji odgovaraju stereotipu mladih, snažnih ili tipično oskudno obučениh likova kao dosledno praćenje žanrovske konvencije. Na ovo se može nadovezati česta pojava da igrači prave avatare suprotnog pola, čak i u slučaju igranja uloga (pojava se dodatno izvedbeno i identitetski usložnjava ako igrači tokom igre (uloga) koriste komunikaciju glasom, npr. koristeći programe kao što je *Skype* ili *Discord*, kada glas igrača nije u skladu sa avатарom).

Zanimljiv je argument da su „tradicionalne igre za devojčice fokusirane na ’zaplete orijentisane na likove, pitanja prijateljstva, socijalnih odnosa’ (Cassell and Jenkins 1998: 10), romanse, igranje uloga ili strategije (Gansmo, Nordli, and Sørensen 2004)” (prema Langer 2008: 66) zapravo opisuju MMORPG igre, koje, ako uzmemo u obzir i imperativ nabavljanja najboljeg/najskupljeg oklopa, koji često ne podrazumeva samo najbolju zaštitu i pogodnosti koje obezbeđuje u borbi, već često iskupljivo vizuelni/estetski utisak i znak prestiža, neodoljivo podseća na igre oblačenja lutaka, zabavu tipično pripisivanu devojčicama, te se MMORPG prema ovakvim definicijama ukazuje kao tipična igra za ženske igrače, što nije slučaj.

6.4. Jezički aspekti identiteta u MMORPG tekstu⁹⁶

Levi-Strosova (1966) tvrdnja da imenovanje predstavlja glavni kognitivni i društveni način uspostavljanja poretka, odnosno organizacije i sistematizacije sveta, primenjena na MMORPG, podrazumeva imena likova, koja i vizuelno-grafički prate avatar – grafički prikaz, tekst – ime prati likove igrača kao i kompjuterski generisane likove dok se kreću, često pokazujući osim imena i ime ili akronim gilda. U gildovima, svi igrači se kreću pod istim imenom, odnosno nazivom gilda, u igrama kao što je *Black Desert* svi avatari koje koristi jedan igrač imaju isto prezime odnosno pripadnost „familiji”, dok se sam igrač u čet kanalima ili gildovima imenuje ili imenom avatara posredstvom kog je trenutno prisutan u svetu igre ili svojim korisničkim imenom/nadimkom, koji često koristi i na forumima i drugim platformama u vezi sa igrom, povezujući jezički identitet kroz više novomedijskih platformi.

Ime lika je često deo identiteta ili prvog utiska koji drugi igrači imaju o liku (i preko njega igraču), i često je u skladu sa izgledom avatara. Hagstrom primećuje da igrači često imaju određeni obrazac za imenovanje svih svojih likova u jednoj igri ili ista imena koriste u više igara (2008: 271). Često se koriste imena iz epske fantastike, varijante sopstvenog imena ili metatekstualno imenovanje (u vezi sa NPC likovima iz sveta igre ili istorijom datom u svetu priče), te u skladu i dogovoru sa drugim igračima iz gilda.

Lingvistički aspekti i jezik dolaze do izražaja u imenovanju likova i čet komunikaciji između igrača (gde igre imaju potencijal približavanja sajberizvođenju (Vujanović 2007: 135–136)). Ovo su sasvim različita polja dva razdvojena „nivoa“ identiteta.

Imenovanje likova na prvi pogled predstavlja oblast slobode u formiranju identiteta i jezičkog izvođenja. Međutim, u pitanju je ipak privid nesputanih mogućnosti: ime je ograničeno predviđenim brojem slova koji je dozvoljen. U većem broju igara nije dozvoljeno korišćene brojeva i znakova u pisanju imena, koje uz to mora imati bar dve reči i mora biti jedinstveno (ne sme da se ponavlja), što predstavlja posebno ograničenje u okruženjima koja obuhvataju veliki broj igrača.

⁹⁶ Delovi ovog potpoglavlja preuzeti su iz rada: Mitrović, Biljana (2015) „Medijska (ne)pismenost i (ne)pismenost u medijima: slučaj MMORPG video-igara“ u *Medijski dijalozi časopis za istraživanje medija i društva*, godina VIII, br.22, ur. Mimo Drašković, Podgorica: Istraživački medijski centar Podgorica i IVPE Cetinje, str. 335–347

Konstituisanje identiteta imenovanjem likova obuhvata široko polje intertekstualnosti i različitih relacija u odnosu igra–svet, igra – umetnost (popularna kultura). Igrači često nazivaju svoje likove imenima likova iz filmova, romana, oblasti muzike i popularne kulture, a koriste i imena političara, javnih i istorijskih ličnosti (iako korisnički ugovori i uslovi korišćenja igara često zabranjuju korišćenje imena u fizičkom svetu postojećih ili poznatih ljudi). Na taj način se grade identiteti koji predstavljaju inovativne, komične ili ironične spojeve identiteta i aluzivne veze u relaciji ime – fizički izgled – pol – rasa – profesija. Igrači tako mogu da naprave konstrukt koji predstavlja karikaturu, *fanovski* kreiran avatar sa vizuelnim i jezičkim odlikama fikcionalnog lika ili lik istorijske ličnosti ostvaren postupkom burleskne travestije.

Imena gildova takođe mogu predstavljati intertekstualne reference na oblasti popularne kulture, umetnosti, istorije, ukazivati na geografsku ili nacionalnu pripadnost igrača. Na primer, u igrama *Guild Wars* i *Guild Wars 2*, nekolicina igrača sa prostora bivše Jugoslavije okupljeni su u gildu *ExYu*, a određeni broj igrača sa prostora Balkana u gild *Balkan ekspres* u igri *Black Desert*. Ime gilda *Hard Core* u *Guild Wars-u 2* predstavlja aluziju na termin koji se koristi za intenzivno, dugotrajno i posvećeno igranje video-igara.

Pisana komunikacija u igrama stvorila je posebnu lingvistiku igara koja se, u skladu sa potrebom za ekonomijom izraza, uglavnom oslanja na korišćenje skraćenica engleskih reči i fraza u komunikaciji. Učešće u ovakvoj komunikaciji takođe zahteva određeno znanje, odnosno upućenost u pravila korišćenja i običaje o načinu i situaciji u kojoj se koristi, i pokazuje da li je igrač proveo dovoljno vremena u igri da bi savladao njen „jezik“. Veoma važna karakteristika čet komunikacije je da je ona najčešće odvojena od konstruisanog identiteta lika, igrač se oglašava u svoje ime, ali potpisan imenom avatara (što se često koristi i kada igrači komuniciraju koristeći „eksterne“ programe za komunikaciju poput TeamSpeak-a i Discord-a), što stvara rascep u predstavljanju identiteta, ili tačku gde se identitet igrača i njegovog lika preklapaju. Granica govora „iz lika (uloge)“ i „van lika (uloge)“ ovde biva zamagljena, kao i identitet.

6.4.1. Karakteristike pisane komunikacije u igrama

Iako je usmena komunikacija pomoću programa i protokola za prenos glasa u velikoj meri potpisnula pisanu komunikaciju u igrama, treba se osvrnuti na pisanu komunikaciju zbog njenih posebnih jezičkih specifičnosti. Igračima su najčešće na raspolaganju sekcije za dopisivanje – čet usluge kao sastavni delovi igre, ali se, kao što je već istaknuto, komunikacija širi i na druge medijske platforme koje se odnose na igre. Dopisivanje u sekcijama same igre gotovo po pravilu je omogućeno tako što je ovaj deo korisničkog interfejsa vizuelno preklopljen sa jednim delom ekrana koji prikazuje svet igre.

Igrači pomoću ove opcije obavljaju komunikaciju koja se odnosi pre svega na svet igre i postupanje u njemu: dogovori i organizacija udruživanja radi zajedničkog igranja, razmena informacija o svetu igre (načinima postizanja nekog cilja, obaveštavanje o lokacijama u svetu igre itd.), međusobnoj trgovini i razmeni virtuelnih dobara (najčešće oružja, oklopa i odeće, materijala potrebnih za pravljenje predmeta). Zatim, komunikacije se odnosi na proces i okolnosti igranja, na primer: obaveštenja o tome da su igrači prisutni (online) u svetu igre, koliko dugo nameravaju da se „zadrže” u igri ili o pojavi koja je bila česta u vreme početaka MMO igara – nestabilnost konekcije i česti prekidi rada interneta. Igrači mogu da razmenjuju informacije i o drugim temama i podacima, koji nisu u vezi sa igrom, u kom slučaju kanal za dopisivanje u igri poprima odlike društvenog umrežavanja opšteg tipa i gubi metatekstualnu odrednicu.

S obzirom na to da je komunikacija najčešće simultana sa procesom igranja, neophodno je brzo i jasno sporazumevanje. Zbog toga što su korisnici koji su umreženi često iz različitih delova sveta, komunikacija se uglavnom održava na engleskom jeziku. Upotreba drugih jezika, osim među igračima koji se ciljano obraćaju drugim igračima za koje znaju da dele isti jezik, može da znači jezički ekskluzivitet, npr. javno upućena poruka na francuskom znači da je namenjena samo igračima sa određenog govornog područja i jasno postavlja kulturološke granice uspostavljene u fizičkom okruženju, odnosno one koje se ne odnose na svet igre. Različiti nivoi znanja (engleskog) jezika predstavljaju dodatni faktor u prilagođavanju i oblikovanju efikasne komunikacije. Korišćenje skraćenica se tako ukazalo kao najčešće primenjivana jezičko-komunikaciona strategija. One omogućavaju jednoznačnu, preciznu i brzu komunikaciju među

igračima i obezbeđuju ekonomičnosti izražavanja: tokom simultanog procesa igranja i pisane komunikacije, pisanje i čitanje skraćenica ne zahteva puno vremena i minimalno skreće pažnju sa praćenja igre i omogućava efikasnu interakciju sa svetom igre – igrač može da se fokusira na upravljanje igračkim interfejsom, umesto na pisanje metateksta. Osim vremenske ekonomije, brzog pisanja i čitanja, na ovaj način se ostvaruje i svojevrsna „prostorna” ekonomija – tekst koji zauzima manji prostor u čet kanalu omogućava bolju preglednost i zbog ograničenih dimenzija ovog korisničkog interfejsa pruža vizuelno bolji utisak, koji ne ometa proces igranja i ne skreće pažnju sa sveta igre. Igrači najčešće nemaju utisak da je ovaj način komunikacije odvojen od sveta igre, već podrazumevaju njegovo postojanje kao integralni deo igre, bez obzira na vizuelnu i strukturnu različitost.

Preciznost i demokratičnost komunikacije: skraćenice obezbeđuju prepoznatljivu i jednoznačnu poruku i zahtevaju samo bazično poznavanje njihovog značenja. Iako su gotovo po pravilu izvedene iz engleskog jezika, za igrača je dovoljno da znaju njihov smisao ali nije neophodno da znaju kako da napišu ceo izraz. Na ovaj način veliki broj igrača, govornika različitih jezika, može da komunicira bez obzira na nivoe znanja engleskog jezika.

Skraćenice koje se u ovom načinu komunikacije koriste su mahom akronimi, među kojima se nalaze i oni za imena samih igara. Tako se i van igara i u stručnim, teorijskim tekstovima koriste skraćenice kao što su MMORPG, FPS itd. Čak se i na same igre referiše akronimima: WoW – *World of Warcraft*, GW/GW2 – *Guild Wars/Guild Wars 2*, LOTRO – *Lord of the Rings Online*, SWTOR – *Star Wars: The Old Republic*.

Koriste se još i skraćenice koje se odnose na trgovinu (WTS /want to sell, WTB/want to buy, WTT/want to trade), pronalaženje grupe igrača kojima bi se igrač pridružio za obavljanje određenog zadatka (LFG/looking for a group), označavanje raspoloženja, stavova (FTW/for the win), ukazivanje na deo igre ili tip igranja (PvE/player vs environment, PvP/player vs player, WvW/world vs world) ili opšta obaveštenja o pristupanju igri (AFK/away from keyboard, BRB/be right back, WB/welcome back).

Veći broj ovih skraćenica zajednički je i primenljiv u većem broju MMO igara, dok su neke od njih, posebno one koje se odnose na pozdravljanje, obaveštavanje drugih korisnika o svom

prisustvu ili odsustvu, zajedničke za mnoge sisteme i usluge za komunikaciju na mreži i razmenu poruka.

Druge skraćenice specifične su za određene igre i upotrebljive i razumljive samo u specifičnom kontekstu, kao što je obeležavanje karakteristika igračevog avatara, korišćene opcije igranja: 55monk (*Guild Wars*); označavanje lokacija, odnosno geografije sveta igre: LA (Lion's Arch, fiktionalna luka u igri *Guild Wars*), EB (Eternal Battlegrounds, fiktionalno borilište u igri *Guild Wars 2*) itd.

Osim skraćenica, koriste se i reči preuzete iz engleskog jezika koje zbog specifičnosti i ograničenosti polja upotrebe nisu našle prevode ili zamene u pojedinim jezicima, na primer: *lag*, – kao oznaka pojave zastoja u igri, privremene nemogućnosti interakcije sa svetom igre zbog prekida ili usporavanja internet konekcije ili hardverskih i softverskih nedostataka ili *farming* i prilagođeni oblik u srpskom jeziku – *farmovanje*, izraz prezet u metaforičnom značenju iz oblasti poljoprivrede, koji u online igrama označava najčešće repetitivne postupke orijentisane na sakupljanje ili druge vrste sticanja materijalnih dobara umesto na prolazak kroz narativ igre ili takmičenje sa drugim igračima.

Treća vrsta specifičnog izražavanja u okviru čet sistema jeste upotreba skraćenica ili kombinacije znakova i slova koji služe za dočaravanje stanja, raspoloženja i okolnosti govora. U kategorijama dramskog teksta, one odgovaraju jednoj vrsti didaskalija.

Neki od primera skraćenica su one koje označavaju smeh, odnosno da korisnik/igrač smatra neki iskaz ili situaciju smešnom: LOL (laughing out loud) ili ROFL (roll(ing) on the floor laughing).

Veći broj i značajniji udeo pripada neverbalnim konstruktima, jednostavnim grafičkim prikazima koji obeležavaju raspoloženja i kontekste govorne situacije, zamenjujući gestove, facijalne ekspresije i način artikulacije iskaza. „Upotreba neverbalnih elemenata u tekstualnoj virtuelnoj interakciji obezbeđuje učesnicima neke od mogućnosti i karakteristika komunikacije licem u lice u realnom vremenu” (Gajadhar, Green 2005).

Jedan od često navođenih izvora odnosi se na poreklo i prvu primenu znaka, poznatog kao *emoticon* ukazuje na profesora Skota Falmena (Scott E. Fahlman) koji je u jednoj prepisci upotrebio kombinaciju znakova :-) kao *smiley face*, odnosno oznaku za osmeh.⁹⁷

Osim označavanja facijalnih ekspresija, koje su u najširoj upotrebi u svim sferama internet komunikacije i za koje je specifično da se „čitaju”, odnosno posmatraju u horizontalnom nizu sleva nadesno, u sve široj upotrebi su vertikalni grafički prikazi koji kombinuju znakove, brojeve i slova kako bi predstavili različite gestove: o/ (pozdrav) \o/ (radost), o// (aplauz, odobravanje), _o_ („sleganje“ ramenima ili širenje ruku kao znak ravnodušnosti ili da igrač ne poseduje određenu informaciju) itd..

Bez obzira na vrstu i način izvođenja, navedene specifičnosti komunikacije, kao i svi komunikacioni sistemi, zahtevaju da svi učesnici razumeju i ispravno koriste njegove elemente, kao i da poznaju dogovorene norme određene zajednice. U ovom slučaju neophodna je kompetencija u smislu igračkog iskustva i kontinuiteta jer mnoge skraćenice nastaju spontano, u igračkoj zajednici tokom igranja ili se javlja potreba za novim skraćenicama ili drugim izrazima uporedo sa izmenama, dopunama i novim izdanjima koje izdavači dodaju u svoje igre posle njihovog objavljivanja, kako bi novim sadržajima zadržali pažnju igrača i privukli nove korisnike.

Kao što su mnoge od navedenih skraćenica i drugih izraza preuzete iz komunikacije na internetu koja se ne odnosi na video-igre, tako su i skraćenice i izrazi nastali u igrama ili u vezi sa njima prešli na druge platforme u vezi sa sadržajima koji se tiču igara, pa se korisnici na forumima, socijalnim mrežama ili YouTube kanalima služe istim jezičkim sredstvima koje koriste u igrama.

⁹⁷ Scott E. Fahlman 2002 *Smiley Lore :-)* <http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm>, pristupljeno 15. juna 2017.



Slika 4. Primer komunikacije igrača u video-igri *Guild Wars 2*

Značenje:

- Zdravo svima.
- (radost zbog susreta)
- (pozdrav)
- Da li hoćete da zajedno igramo World vs World? (**opcija igre u kojoj se igrači u grupama takmiče-bore sa drugim grupama igrača*)
- Hoću/prijavljujem se.
- (pozdrav)
- Da li ćemo da igramo Eternal Battlegrounds ili Gunnar's Hold Borderlands? (**lokacije*)
- Eternal Battlegrounds.
- Biću odsutan/odsutna 1 minut.
- Nema problema.

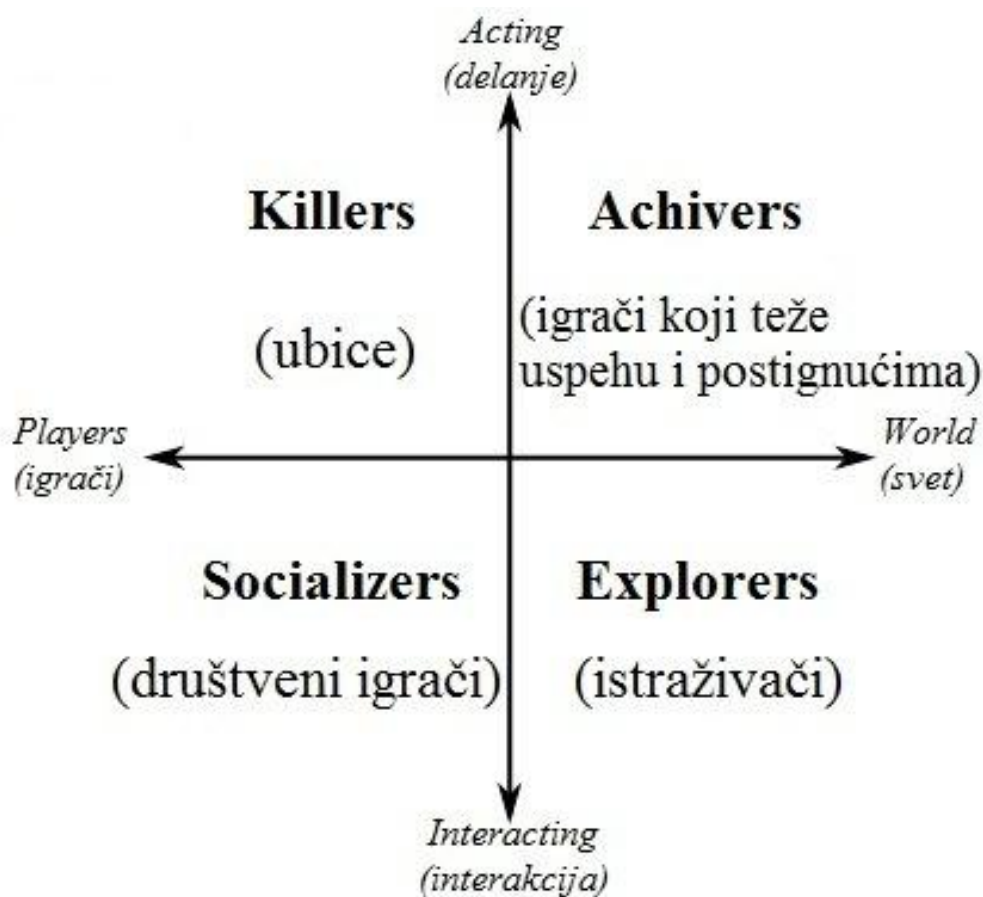
6.5. Tipovi igrača prema Ričardu Bartlu u kontekstu identiteta u MMORPG tekstu

Ričard Bartl je 1996. godine objavio podelu igrača MUD igara⁹⁸ na osnovu njihovih motiva za igranje i sklonosti koje ispoljavaju u igri, komunikaciji i udruživanju sa drugim igračima. Bartlova podela, kontekstualizovana sa igračima MMORPG video-igara, kao grafičkih „naslednica“ MUD igara, kao i autorova zapažanja aktuelni su i 20 godina kasnije u znatno kompleksnijim višekorisničkim okruženjima (mada se može primetiti da se repertoar stereotipnih iskaza i posebno uvreda koji određeni tipovi igrala upućuju drugima u izvesnoj meri proširio tokom vremena). Autor je igrače podelio na one koji su orijentisani na postizanje što više ciljeva i uspeha, pre svega onih predefinisanih u igri, a njima dodajem i one koje je postavila zajednica igrača (*achievers*), društvene veze i postignuća, komunikacija i druženje sa drugim igračima (*socializers*), ubice (*killers* – odnoseći se kako na kompjuterski generisane neprijatelje tako i na takmičenje sa drugim igračima, kako na novu avatara, predefinisanih načina sukoba i takmičenja tako i na nivou igranja uloga ili komunikacije) i istraživači svih aspekata sveta igre (*explorers*).

Pre konkretne analize tipova igrača i njihovog pristupa kako igri i predefinisanim narativu, tako i odnosu sa drugim igračima, pa time i izvođenju uloga i „svakodnevnog“ ponašanja, treba kontekstualizovati ovu podelu sa prethodno iznetim zapažanjima odnosno pozicionirati interesovanja igrača spram drugih faktora sveta igre. Kako je već izneto, MMORPG video-igre u sebi obuhvataju, druge žanrove video-igara koji u mehanici igre uspostavljaju zadatke ubijanja neprijatelja (pucanje iz prvog lica), postignuća i priznatog uspeha (simulacije, strategije i nadasve RPG igre, u kojima je razvoj i usavršavanje lika glavni element igre) i istraživanja sveta priče (avanture). Može se zaključiti da su istraživači, koji teže da upoznaju svet igre, odnosno svet priče, da istraže što više elemenata predefinisanih sveta, uporedivo sa čitaocima ili posetiocima izložbi, ubice karakteristična pojava pucačkih i borilačkih video-igara, kao i igrači posvećeni uspesima i dostignućima koji su generalno zastupljeni u igrama. Društveni igrači, međutim, autentična su pojava MMORPG okruženja i zapravo predstavljaju prenošenje – transkodiranje prakse komunikacije, umrežavanja u drugim novomedijskim kanalima, kao što su društvene mreže i forumi ili YouTube kanali. Grupa igrača orijentisanih prema uspostavljanju

⁹⁸ Bartle, Richard. 1996. “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDS” <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Poslednji put pristupljeno 17. avgusta 2016.

društvenih kontakata, zajedno za igračima koji teže postignućima reflektuju pomenutu zapažanje Čarlija Brukera (2013)⁹⁹ da su društvene mreže (preuzimanjem i sistema bodovanja, odnosno nagrađivanja iz igara) – najrazvijeniji oblik MMORPG igara.



Slika 5. Podela igrača prema Ričardu Bartlu (Bartle 1996)¹⁰⁰

⁹⁹ *Kako su video-igre promenile svet (How Videogames Changed the World*, dokumentarni film, 2013, Charlie Brooker)

¹⁰⁰ Zbog nezgrapnosti direktnog prevoda nekih termina, grafikon je dat dvojezično.

U kategorijama igara, može se zaključiti da su navedene grupe igrača odnosno njihovi ciljevi analogni grupisanju prema postizanju slave, ugleda, materijalne dobiti i pobjede u takmičenju, pri čemu bi gde bi istraživači, čiji cilj naizgled nije usmeren na druge igrače, već na sopstveno „zadovoljstvo u tekstu“, mogli da se, uslovno, priključe podeli ako bi se njihovoj motivaciji doda element postignuća cilja – otkrivanja delova sveta igre.

U polju narativa i izvođenja, potencijalno bi istraživači bili usmereni na aktuelne, predefinisane ciljeve i imerzivnu prirodu sveta, dok bi igrači koji teže uspehu bili jednako posvećeni predefinisanim narativu kao i takmičenju sa drugim igračima i sportskim izvedbama, takođe u polju aktuelnog (i, eventualno, realizaciji potencijalnog u smislu angažovanja u kreaciji, stvaranju novih elemenata u igri, npr. gradnji objekata). Društveno orijentisani igrači, prema ovom konceptu, zainteresovani su pre svega za interakciju, i u okviru nje pre svega za stvaranje novih narativa, društvene izvedbe, ali i virtuelnog, kao igranja uloga, proizvodnje novih tekstova i značenja. Ubice – čiji se cilj odnosi kako na aktuelni, predefinisani svet tako i na druge igrače, obuhvatali bi polje aktuelnog, ali bi zauzimali i sferu imerzije i interaktivnosti

Nik Ji (2014) potvrđuje ovu podelu ispitivanjem (anketa, intervju) igrača, grupišući ih prema motivima: postignuća, društvene interakcije i imerizije (Yee 2014: 29). U kontekstu ovog rada, podela se može tumačiti i spram orijentacije igara ka različitim aspektima – identitetima teksta na koje se igrači fokusiraju: igre, društvenog izvođenja i narativa.

Bartl naglašava da navedena podela ne predstavlja međusobno isključive kategorije u koje igrači pojedinačno spadaju već se radi o njihovim primarnim interesovanjima i motivima, često obuhvatajući i ostale. Oni koji su orijentisani na postignuća ne moraju biti asocijalni, dok se ubice mogu istovremeno orijentisati i na postignuća ili istraživanje. Nasuprot tome, postoje igrači koje ne zanima napredak kroz svet igre (otkrivanje još neposećenih regija ili prolazak kroz narativ). Njima po konceptu više odgovaraju igre kao što je *EVE Online* koje nemaju obavezno predviđene narativne linije, a otkrivanje svemira po sebi bi bilo iluzorno kako zbog veličine prostora, tako i zbog udaljenosti i opasnosti na putu, koji uz to ne pruža mnogo živopisnih detalja. Drugim igračima je važno društveno priznanje i dominacija nad npr. organizacijom i uređenjem gilda, vođstvo u grupi igrača pri zajedničkom rešavanju zadataka i savladavanju neprijatelja (dok su neki *gild lideri* ili *komandiri* prihvatili tu ulogu ne zbog društvenih

interesovanja, već zbog ličnih sposobnosti i znanja bilo u vođenju grupe ili u dobrom poznavanju igre, a motivi su im efikasno igranje ili upoznavanje sveta, za šta je potrebna dobro organizovana grupa igrača). Igrači koji su fokusirani na interakciju vide igre kao čet kanale, ali ne moraju obavezno da teže uspostavljanju trajnih međuljudskih odnosa. Igrači koji su fokusirani na imerziju u svet priče mogu da usmere svoje aktivnosti kako na predefinisani narativ, istoriju, mitologiju i politiku datog sveta priče, kao i da se udubljuju u sopstvene aspekte i stvaranje priče kroz igranje uloga (Nik Ji (Yee 2014: 34) povezuje razne elemente igranja uloga (role- playing) u ratnim igrama na tabli sa figuricama, gde je izraz porazumevao promenu fokusa sa odreda na figuru koja predstavlja pojedinačan lik, što nije povezano sa narativom, ukazujući na različita značenja u kojima se termin koristi u igrama).

Takođe, pripadanje jednoj od grupa motivacije i interesovanja ne ukida mogućnost zajedničkog igranja u grupi sa igračima čiji su motivi i interesovanja različiti: okupljeni u jednu grupu mogu da budu orijentisani ka istom cilju (npr. savladavanju zahtevnog kompjuterski generisanog neprijatelja (*bosa*) ili borbu u pećini/tamnici: Ji (2014) daje primer gde jedan igrač možda samo želi da ubije zmaja, drugog zanima kako se priča završava (ili, dodajem, kroz koje predele će na putu proći i na koji način), dva igrača, člana porodice u fizičkom svetu, koja žive u različitim zemljama na ovaj način provode vreme zajedno i nadomešćuju nedostatak zajedničkih aktivnosti i komunikacije, dok drugi igrač želi da komunicira, odajući humor i zabavne komentare. Lično igračko iskustvo kao i iskustva drugih igrača kazuju da se, međutim, ovakvi spojevi ne stvaraju uvek optimalno igračko iskustvo svim učesnicima jer zbog različitih motivacija „krizne situacije” u igranju (npr. napad velikog broja neprijatelja u nekom trenutku ili zahtevno savladavanje terena, te iznenadno odsustvo nekog od igrača iz igre) mogu da daju različite, razočaravajuće efekte po neke igrača, zavisno od motivacije. Na primer, igračima zainteresovanim pre svega za istraživanje, biće od većeg značaja da skrenu sa najkraćeg puta da bi videli šta ima iza brda ili će u kritičnom trenutku „proviriti” u pravcu kretanja kompjuterski generisanih neprijatelja i privući im pažnju na grupu igrača, dok će sa druge strane ostati uskraćeni za upoznavanje sveta ako slede striktnu logiku efikasnosti savladavanja prepreka na kojoj mogu da insistiraju igrači u čijem centru pažnje je ubijanje neprijatelja ili najbrži dolazak do cilja i postignuća.

Igrači koji su posvećeni igranju uloga i socijalizaciji mogu da budu zadovoljni i smatraju uspešnim višesatno igranje koje se završilo stradanjem grupe neposredno pre ostvarivanja cilja (npr. pre savladavanja neprijatelja koji čuva blago na kraju puta kroz pećinu) zato što su tokom igranja dosledno sprovodili uloge i zajedno stvorili zanimljiv narativ ili produbili i razvili likove čije uloge igraju, te da su se dobro zabavili u razgovoru sa drugim igračima i bolje ih upoznali u kontekstu van igre (*van lika*), dok bi igrači posvećeni postizanju cilja i ubijanju smatrali višesatno igranje potpuno izgubljenim i uništenim.

7. ZAKLJUČAK

Razmatranje identiteta teksta MMORPG igara počelo je, prema odrednici u glavnoj hipotezi, od određenja novih medija u smislu tehničko-tehnoloških karakteristika ka strukturi i postupanju sa sadržajem do (pop)kulturnih implikacija u vidu umreženih subjekata među kojima je uspostavljen stalni protok i razmena informacija, sadržaja i znanja. Korisnici, igrači, stavaljaju se u pasivnu poziciju, kao konzumenti ponuđenih sadržaja (kao publika i kao kupac), a istovremeno i kao subjekat koji date sadržaje koristi kao sredstva za stvaranje novih saržaja, postavljajući se u poziciju autora, odnosno koautora, bez čijeg delovanja ponuđeni sadržaji ne bi mogli da opstanu. U konkretnom slučaju: svetovi MMORPG igara bez igrača čiji avatari u njima borave – koriste ih i stvaraju nove sadržaje – nisu funkcionalni. Igra neće privući druge korisnike ako u njoj već nema igrača, koji za sebe ali i za druge igrače konstantno proizvode značenje obogaćujući svojim upisima tekst igre. Tako se potvrđuje pozicija MMORPG tekstova kao egzemplarne pojave popularne kulture i postmodernih praksi dopunjavanja, povezivanja, kontekstualizacije sadržaja, rada na tekstu koji sprovode svi učesnici (autori-publika), stvarajući mrežu samoreferentnih međuzavisnosti, dok se ovaj princip ponavlja i na nivou strukture, tehničke organizacije u vidu hiperteksta. Imperativ participacije u višekorisničkim sistemima i kolektivnog dopunjavanja sadržaja, predstavlja glavni princip generisanja fluidnog, promenljivog, višeznačnog i nefiksiranog sadržaja, odnosno identiteta teksta, koji, između ostalog, obuhvata i pitanja autorstva i identiteta korisnika.

Novomedijski principi digitalizacije praksi i sadržaja iz prethodno postojećih medija i kulturnih pojava, kao i nadovezujuća teza o kulturnom transkodiranju, kao paralelna – uporediva praksa tehničkog postupanja prenosa npr. pisanog ili likovnog sadržaja u elektronski oblik, ukazali su se kao glavni principi kojima u novomedijskom okruženju MMORPG tekstovi sveobuhvatno objedinjuju i modifikuju ludičke, narativne i izvođačke prakse iz fizičkog okruženja i drugih medija u digitalno prostor. Ovi postupci u MMORPG video-igramama uočavaju se na planu prenošenja, preslikavanja prethodnih faza razvoja i porekla ovih igara: stone RPG igre su, preko tekstualnih avantura (MUD) i grafičkih video-igara namenjenih za jednog igrača, napredovanjem grafičkih, memorijskih i procesorskih mogućnosti, a pre svega korišćenjem interneta

digitalizovane i hibridizacijom sa drugim novomedijskim funkcijama (društvene mreže, kultura učestvovanja) dobile formu MMORPG-a, prenoseći elemente udruženog, participatornog rada igrača na formiranje teksta igre. U ovom polju, poziciju *game master-a/story teller-a* preuzela je veštačka inteligencija (sa svim ograničenjima kreativnosti koja programski kod i dalje sadrži), knjige pravila prenete su u vidu programskog koda i eksternih (u vidu sajtova i zvaničnih prezentacija) uputstava igračima, dok su listovi papira sa karakteristikama likova „transkodirani“ kao korisnički interfejs inkorporiran u igri kao para i meta tekst, a stokastički element – udeo slučaja, prepušten je algoritmu – softveru koji unosi udeo šanse (bacanje kockica, određenje ishoda „na sreću“ reguliše program). Unekoliko suprotan proces i logiku označava interfejs, koji se sa tehničko-tehnološkog polja komunikacije čoveka i mašine, te vizuelne-ekranske i logičke (struktuirano grananje i rizomski sistem hiperlinkova) organizacije sadržaja prenosi na polje kulture, tretirajući kulturne prakse i postupanja u okviru njih kao vrstu posrednika u prenošenju i proizvodnji značenja. Istovremeno, u spoju transkodiranja i interfejsa, uočljiv je i proces svojevrsnog kružnog toka u razvoju ludičko-izvođačke prakse RPG-a u novim medijima. Prvobitno u digitalnom svetu „maskirana“ i deprsonalizovana instanca korskričnika/igrača korišćenjem grafičkih predstavnika/zamenika u digitalnom svetu u vidu avatara i tekstualne komunikacije, iz anonimnosti izvlači igrača recentnom primenom kamera i protokola za audio komunikaciju – prenos glasa, što ponovo približava igru i izvođenje izvođačkom subjektu u fizičkom svetu.

Kultura učestvovanja, kroz princip kolektivne inteligencije, na isti način iz drugih novomedijskih oblika – sajtova, foruma, društvenih mreža, ponavlja principe organizacije, razmene i udruživanja i prenosi ih u MMORPG igre, koje svojim konceptom slede imperativ udruživanja (u zajednice igrača koje timski deluju u svetu igre – gildove, korporacije, alijanse itd.) ali i razmene znanja i informacija. Ne samo da je princip prenet u svet igara (najočigledne predstavljen neizostavnim *čet* kanalom, odnosno delom interfejsa rezervisanim za komunikaciju među igračima), već je delovanje u svetu igre uslovljeno prikupljanjem informacija i komunikacijom u vezi sa svetom igre na drugim medijskim kanalima, šireći rizomsku strukturu koja kao čvorišta ima novomedijske elemente npr. softver igre, platforme kao što je Wikipedia, forum ili društvena mreža, na kojima se dele u igri nastali audio i video materijali ili tekstovi u vezi sa igrom, koji se zatim prenose drugim digitalnim kanalima kao osamostaljene forme.

Istovremeno, razvojni tim igre – za koji je tokom analize s razlogom izbegavan termin „autori igre“ (jer se ne ukazuju kao jedini autori), tvorci inicijalnog sadržaja i angažovani u održavanju svetova igara – komunikacijom sa igračima na forumima, društvenim mrežama potvrđuju neophodnost istovremenog korišćenja brojnih medijskih kanala kao i važnost razmene informacija sa igračima jer, kao što je naglašeno, njihov proizvod – MMORPG igra ne može da opstane bez velikog broja igrača. Ovo potvrđuje snažan novomedijski karakter komunikacije i fragmentarnog protoka informacija kroz brojne kanale kao distinktivne odlike u odnosu na druge video-igre.

Novomedijsku posebnost u odnosu na druge igre i istovremeno približavanje društvenim i informativnim oblicima sadržaja digitalnog okruženja MMORPG ispoljava i imperativom stalnog dopunjavanja teksta, čime se stvara nefiksirani, fluidni sadržaj, nasuprot fiksiranim elementima.

Nadovezujući principi potencijalnog, kao mogućeg, ali (još ne) fiksiranog, fluidnog nasuprot ostvarenom, prisutnom i artikulisanom (sadržaju, postupanju), potvrđuju opredeljenje u korišćenju terminologije *virtuelnosti* u ovom radu, proisteklo iz sprovedene analize – svetovi igara u ovom razmatranju sistemski nisu određeni kao virtuelni, ne zbog toga što im se poriče ta karakteristika u kontekstu digitalne tehnologije, već zbog širokog određenja potencijalnosti sadržaja i mogućnosti koju podrazumeva termin. Umesto toga, principi virtuelnog i potencijalnog primenjeni su i upotrebljeni kao referentna tačka razmatranja ludičkih, narativnih i izvedbenih elemenata mapiranja identiteta ovih tekstova.

Razumevanje teksta MMORPG-a kao igre u kontekstu kulture ukazuje na dva toka istraživanja video-igara, kao narativa i kao igre. S jedne strane, radi se o imaginarnom uzročno-posledičnom nizu koji tvori priču, a s druge o društvenoj praksi sprovođenja pravila kao svrsishodnog postupanja sa fiksiranim ciljem (igra). Ova dva identiteta odredila su dalje tokove istraživanja, potvrđujući određenje da MMORPG tekstovi podjednako funkcionišu na oba plana i obuhvataju sferu svetova priča (sa različitim identitetima korisnika kao autora, lika, glumca, izvođača i publike) ali i sferu izvršavanja predefinisanih radnji sa prethodno utvrđenim ciljem koji ima društvenu funkciju pobeđe, ugleda, uspeha itd. Nadovezujući se na razvoj i odlike novih medija – jer video igre kao igre postoje samo u digitalnom okruženju – pregled istorijskog razvoja igara,

od onih na tabli i društvenih takmičkih igara, te igranja uloga kao zabave (od srednjovekovne narodne kulture, zatim komedije del arte i karnevala do društvene igre razvijene u drugoj polovini 20. veka na osnovu procvata epske fantastike, ali i osnovnih principa građenja bajki kao univerzalne usmene tvorevine), potvrđuje primene kulturnog transkodiranja i aproprijacije prethodnih formi u nove i pokazuje da MMORPG objedinjuje prethodno razvijene vrste igara.

Ovo zapažanje se potvrđuje i u sferi žanra, obuhvatajući elemente mehanike igre i *gameplay*-a ključnih žanrova (avanture, simulacije, igranje uloga, akcione igre i pucanje iz prvog lica itd.). Zato se, prema iznetom razmatranju, MMORPG ne smatra (samo) žanrom video-igara, već hiperžanrom, odnosno metažanrom, uporedivo sa Manovičevim novomedijskim konceptom metamedija.

Takođe su potvrđene odlike koje su Hojzinga i Kajoa ustanovili za polje igre u domenu kulture, odnosno da MMORPG igre ispunjavaju principe igara koji su postavljeni za igre u fizičkom svetu i domenu kulture od početaka civilizacije do sredine 20. veka, kada su ove teorije oformljene. Obuhvatajući svaku vrstu igara koje autori predviđaju u okviru podele (agon, mimicry, alea, ilinix) i sfere koje podrazumevaju ludus i paidia, MMORPG tekst je izvršio aproprijaciju navedenih vrsta, pojava oblika i aspekata igre u jednu formu koja se potvrđuje ne kao vrsta igre već kao svet – digitalno igralište koje objedinjuje različite igračke prakse. Istovremeno, odlike igara kao kulturne pojave (igra prema prethodno utvrđenim pravilima, pretvatanje, maskiranje i uloge, igra na sreću i vrtoglavi zanos) nalaze svoje odgovarajuće referente u načinu građenja narativa, hipertekstualnim izborima, granajućih struktura, te u igranju uloga, koje se reflektuju na žanrove igara, narativne aspekte, performativne (društvene i estetske) i identitetske. Ovo se pre svega odnosi na pojam magičnog kruga, koji potiče iz bazičnih, antropoloških i kulturnih određenja igre, a koji je već u teoriji izvođenja i naratologiji prepoznat i prihvaćen kao spona sa ritualom i igrom.

Nadovezujući se na odrednice igre kao slobodne delatnosti i nesputanog stvaranja (koja dijalektički ipak biva organizovana spram određenih pravila), analiza sveta igara inkorporirane ekonomije, koja doprinosi formiranju zaokruženog sveta, samerljivog sa fizičkim svetom, ukazala je da tržište i kapitalistički koncipirana ekonomija MMORPG igara odaljava ove igre od

klasičnog shvatanja igara u domenu kulture, ali prati novomedijsku i kapitalističku logiku nadmetanja, postavljanja ciljeva i pretvaranja avatara u sredstva proizvodnje, otuđujući proces igranja od kulturnih postulata i podležući automatizmu kapitalističke proizvodne logike.

Prelaz između polja ludologije i ispitivanja u polju naratologije – sadržaja svetova igara, uspostavljeno je primenom koncepta apstrakcije, koji predstavlja i sponu između igara i polja izvođenja, koje takođe zahteva podrazumevanu – simboličnu zamenu značenja i funkcija predmeta. Mehanika igre, koja određuje potreban nivo apstrakcije da bi igra medijski ali i pravilima održala funkcionalnost, postavlja se spram polja – vrsta narativa: predefinisanih, onih koje igrači stvaraju u igri i onih u vezi sa igrom. Prve dve strategije formiranja narativa funkcionalno su povezane razvojem i napredovanjem lika tokom „prolaska“ kroz narativ, ali i „izgradnje“ lika kroz nivo njegovih sposobnosti – ludička odlika koja se zatim „vraća“ u narativ čineći takvo „usavršen“ lik delatnijim činiocem u svetu igre.

Svet igre je pak, za potrebe utvrđivanja statusa novomedijskog pripovedanja i sadržaja, okarakterisan kao okruženje, igralište i prostor (naglašeno predstavljen mapom) koji sadrži predefinisani svet priče, dok se delovanje igrača i njihovi upisi tretiraju kao narativni iskazi.

Ovakvi svetovi funkcionišu na principima interaktivnosti i imerzije, odnosno stalnog dopunjavanja i menjanja, ali i uranjanja u njihov poredak, prihvatanja programskih, grafičkih i hardverskih ograničenja i datosti. Drugi par suprotnih principa na kojima počiva sadržaj ovih tekstova – virtuelnost i aktuelnost, definiše od polja programskog koda do ispoljavanja u domenu izvođenja, sve potencijalne i ostvarene, moguće i realizovane mogućnosti, koje se na planu sadržaja ostvaruju kao zadato, u smislu pravila i ciljeva igre (i mehanike), ali i moguće na planu narativa, interaktivnosti i izvođenja, što igrači mogu da realizuju svojim delovanjem (između ostalog, i snimanjem mašinima filmova – kreativnih formi u svetu igre, koje poseduju dokumentarni, arhivistički, društveni ili umetnički karakter, u duhu demokratičnosti novih medija i popularne kulture, čineći svima dostupnim kreativne prakse).

Druga uočena postmoderna odlika svetova igara, koja takođe prati novomedijsku logiku, jeste prostiranje narativa kroz više medija i više tekstova, povezivanje kroz postupke adaptacije i

intertekstualne/transtekstualne i transmedijalne veze sa drugim tekstovima (popularne) kulture i umetnosti stavljajući MMORPG igre čvrsto u kontekst drugih tekstova i medija i zajedno tvoreći i održavajući tzv. kanonske svetove priča, kontekstualizacijom sa narativima u drugim medijima.

Konačno, logika građenja narativa *hipertekstualnim* praksama, koje je na primeru MUD igara, tekstualnih prethodnika MMORPG formi, analizirao Espen Orset, u MMORPG igrama primenjena je na nove kategorije, koje su u ovom radu identifikovane kao narativni tekstoni – na planu priče: kvestovi, misije, zatim spacijalni tekstoni – na planu prostora: gradovi, kampovi, baze i druga mesta okupljanja, funkcionalni tekstoni – skilovi i poznavanje zanata na nivou datih, fiksnih procedura, koji se mogu igrati ili obavljati ili kojima se može pristupati odnosno koji se mogu primenjivati fiksnim ili proizvoljnim redosledom, na koji način se tvore i jezički i vizuelni, odnosno identitetski elementi.

Drugo ishodište primene hiperteksta jeste umnoženo pozicioniranje i uloga svakog od učesnika u proizvodnji i igranju igara kao autora ali i publike, što se dodatno aktuelizuje u sferi izvođenja u digitalnom okruženju svetova igara. Dominantno se javlja radikalna promena odrednice „sada i ovde”, koji i dalje postoje, samo u novomedijski izmenjenom shvatanju i omogućavaju virtuelno prisustvo izuzetno velikog broja učesnika-gledalaca (koji su zajedno izvođači) kao i specifičan odnos prema telu koje se ne menja i ne umire, ali unosi široka polja upisa. Telo, dvostruko posmatrano kao telo živog izvođača-igrača i njegovog novomedijskog, virtuelnog predstavnika paralelno se pojmi u zasebnim – fizičkim i digitalnim – ravnima, otvarajući i dva prostora izvođenja – fizički prostor igre u kome se nalazi igrač koji upravlja interfejsom i virtuelni prostor kojim upravlja. Istovremeno se javljaju i dva nivoa izvođenja, umetničko i društveno, sa političkim, igračko-sportsko-ekonomskim i drugim implikacijama. Izvođenje u digitalnom okruženju je, dakle, osim medijskog opredeljeno kao antropološki fenomen nadovezujući se na analizu igre kao tekovine kulture i analizu identiteta nastalih u procesu igranja i naracije kao kulturnih pre no umetničkih pojava.

Identiteti koji se javljaju u tekstu su tipična ispoljavanja identiteta u novomedijskim sadržajima kroz kategorije rase, roda i vizuelnih aspekata, kao i korišćenje jezika, ponavljajući pre svega predefinisane društvene i kulturne uloge i binarne opozicije. Iako inicijalno pokazuju veliki

potencijal odvajanja od ustaljenih društveno-kulturnih obrazaca fizičkog sveta (virtuelno kao potencijalno), zapravo u velikoj meri ponavljaju – digitalizuju, kulturno transkodiraju ustaljene obrasce pola, roda, rase, nacije, ne samo one ustaljene u društvu već i u žanrovsko-tematskim konvencijama epske i naučne fantastike (koje, u krajnjoj liniji, predstavljaju prvi nivo preslikavanja, palimpsestnih tekstova određenih društvenih, istorijskih i kulturnih okolnosti). Ispoljavanja identiteta putem upotrebe jezika predstavlja dvosmernu dinamiku u kojoj jezik (npr. imenovanjem) tvori konstruisani identitet lika (predstavljenog avатарom), dok, istovremeno, u svet igre „izranjaju“ identiteti igrača/autora iz fizičkog sveta ili sa drugih medijskih platformi.

Identitet teksta MMORPG igara ukazuje se tako kao nerazlučivo integrisana pojava koja istovremeno i paralelno poseduje odlike igara u kulturnom kontekstu, koje se zatim ponavljaju i dopunjuju u narativnom polju, odnosno načinu generisanja i predstavljanja priče, te performativnim aspektima, koji svi zajedno ponavljaju stalni kapacitet virtuelnog i aktuelnog, primenjen u svakoj od kategorija. Ovakav multipojavni identitet, koji obuhvata istovremeno sve kategorije, javlja se kao hipernovomedijska forma u kojoj se identiteti samog MMORPG teksta, kao i autorstva u njemu javljaju, kao fluidni, multiplikovani, promenljivi, višeslojni, višeznačni i isprepletani (što potvrđuje opravdanost izbora reči „tekst“ na metaforičnom nivou), istovremeno donoseći iz formi, žanrova, kulturnih, umetničkih i društvenih praksi elemente koje transkodiraju, digitalizuju ili prisvajaju. MMORPG video-igre vrše aproprijaciju identiteta drugih medijskih, kulturnih (i zabavnih) i umetničkih formi kao gotovih, datih – esencijalističkih, dok se u svetu igre konstruišu igrački, izvođački i autorski identiteti sledeći principe novih medija primenjene na prostiranje kroz veći broj platformi, koje se međusobno dopunjavaju, dodaju sadržaj ili elemente identiteta.

Odlike novih medija preslikavaju se odnosno transkodiraju na nivou građenja priče, a organizacija sadržaja koji tvori prostornost virtuelnog okruženja dovodi do formiranja mape i sveta – 3D prostora sveta priče, koji predstavlja pozornicu za izvođenje konstruisanih identiteta ili estetskih ili društvenih formi izvođenja i mašinima.

U prilog tezi o povezanosti svih ispitivanih polja govori i formalni aspekt organizacije sadržaja u ovom radu – sfere ispitivanja, odnosno ostvarivanja ciljeva i odgovora na problemska pitanja,

organizovane prema poglavljima, obrađuju slične elemente svetova, stalno se pozivajući na druge aspekte (npr. ludički aspekti referišu na izvođenje, dok su odlike novih medija povezane sa narativnim karakteristikama, dok analiza interesnih grupa igrača po Bartlu – ponavljaju elemente žanrova igara i novomedijske kulturne prakse, te mogućnosti narativa i izvošenja). U istom pravcu uviđa se i perspektiva i primena svetova igara kroz kreativne prakse stvaranja mašinima i digitalnog izvođenja i kao „poligona”, vežbališta i laboratorije za umetničke projekte.

Odgovarajući na glavno problemsko pitanje, može se dakle zaključiti da MMORPG igre predstavljaju novomedijsku formu koja ispunjava i na sveobuhvatniji način primenjuje premise popularne te participatorne kulture, zajednica znanja i konvergencije medija, procesima digitalizacije i transkodiranja obuhvatajući druge medijske, ludičke, narativne i izvedbene forme u postmodernu hiper i meta formu multiplikovanih, fluidnih, promenljivih, višeslojnih i višeznačnih identiteta. Iako ne predstavlja originalnu i zasebnu pojavu u odnosu na druge novomedijske oblike, MMORPG se prepoznaje kao indikativna forma za trenutno stanje medija, te umetničkih i kulturnih (i zabavnih) medijski posredovanih formi.

Ne poričući zapažanje (Manović, Rajan) da ustrojstvo novih medija predstavlja praćenje utvrđenih straza određenih tuđom (programeri, dizajneri) logikom uspostavljanja organizacije teksta i pasivnog praćenja datih hiperveza, kako je pokazano, predefinisani virtuelni prostori predstavljaju sfere kreativnosti i slobode – ako se njihova ograničenja shvate kao uporediva sa fizičkim i društvenim ograničenjima fizičkog sveta. Ovaj zaključak nas vraća na Šeknerovo zapažanje, kojim se ovde objedinjuju sfere igre-zabave, izvođenja, kulture i neiscrpane ljudske potrebe za stvaranjem i prenošenjem narativa, te ontološka određenja virtuelnosti i aktuelnosti primenjena na MMORPG svetove:

Unutar okvira, nalazi se prostor slobode, što je igrač bolji, bolje će moći da iskoristi slobodu. (Schechner 1988: 13)

Između fizičkog sveta, društva, igre, stvaranja narativa, pričanja priče, izvođenja u svakodnevnom životu i u umetnosti, a zatim i u višekorisničkim svetovima igara, razlika je u vrsti pravila koja stvaraju okvir delovanja. Određeni prirodnim zakonima u fizičkom svetu ili omeđeni programskim kodom i raspoloživim hardverom u digitalnom okruženju, orijentišemo se

spram društvenih i kulturnih normi, pravila igara, logičkog, jezičkog ili tehničkog ustrojstva generisanja ili prenošenja sadržaja, datih, izabраниh ili modifikovanih uloga koje pojedinci i grupe preuzimaju i izvode u društvu ili u kreativnim formama i umetnosti. U svakoj od datih sfera, mogućnosti i sredstva su jednaki – usavršavanje igranja i izvođenja, napredovanje, ispunjavanje ili nadilaženje postavljenih okvira, upoznavanje mogućnosti i osvajanje slobode kreativnosti. Tako pojmljena, ograničenja i mogućnosti digitalnih svetova predstavljaju samo nove prostore vaskolikog ljudskog delovanja u najšire postavljenom kontinuumu stvaralaštva i kulture.

LITERATURA

1. Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature* Johns Hopkins University Press.
2. Aarseth, Espen. 2003. “We all want to change the world: The ideology of innovation in digital media“ in Liestol, G. et al., *Digital media revisited*. London: The MIT Press,
3. Aarseth, Espen. 2008. “A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice” in Corneliussen, Hilde G. and Rettberg Walker, Jill (Eds.). *A World of Warcraft Reader*. Cambridge, London: The MIT Press, pp. 111–122
4. Aarseth, Espen J. 2014. “Ontology” in *The Routledge Companion to Video Game Studies* Edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York and London: Routledge pp. 484–492.
5. Abbott, H. Porter 2008 *The Cambridge Introduction to Narrative*, second edition.
6. Adorno, Theodor and Horkheimer, Max. 1989. *Dijalektka prosvjetiteljstva. Filozofski fragmenti* (prevod Nadežda Čaćinović Puhovski). Sarajevo: Veselim Masleša, Svjetlost.
7. Arsenault, Dominic. 2014. *Action in The Routledge Companion to Video Game Studies* Edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York and London: Routledge pp.223–231.
8. Atkins, Barry. 2012. “Game Engine” in Wolf Mark J. P (ed.) *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Volume one Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood, pp. 228–230.
9. Bahtin, Mihail. 1978. *Stvaralaštvo Fransoa Rablea i narodna kultura srednjega veka i renesanse*. Beograd: Nolit
10. Bainbridge, William Sims (Ed.). 2010. *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer.
11. Bal, Mieke. 1997. *Narratology Introduction to the Theory of Narrative Second Edition* Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press
12. Banks, John and Humphreys, Sal. 2008. ‘The Labour of User Co-Creators Emergent Social Network Markets?’, in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, London, Los Angeles, New Delhi, Singapore, and Washington DC: Sage Publications (Vol 14(4)): 401–418.
13. Bart, Roland. 1975. *Književnost, mitologija, semiologija*. Beograd, Nolit.
14. Bart, R,orland. 1975. *Zadovoljstvo u tekstu*, Niš, Gradina.
15. Barthes, Roland. 1986. „Od dela do teksta” u Beker, Miroslav, *Suvremene književne teorije*. Zagreb, SNL.

16. Barthes, Roland. 1986. „Smrt autora” u Beker, Miroslav. 1986. *Suvremene književne teorije*. Zagreb: SNL
17. Bartle, Richard. 1996. “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDS” <http://mud.co.uk/richard/hcuds.htm> . Poslednji put pristupljeno 17. avgusta 2016.
18. Bartle, Richard. 2003. *Designing Virtual Worlds*, Boston, London: New Riders.
19. Bartle, Richard. 2010. “From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds” in Klastrup, Lisbeth, Allen, Matthew (eds.) *International Handbook of Internet Research by Jeremy Hunsinger*, London and New York: Springer, pp. 23–40.
20. Batler, Džudit. 2000. *Nevolje s rodom: feminizam i subverzija identiteta*, Zagreb: Ženska infoteka.
21. Batler, Džudit. 2001. *Tela koja nešto znače: o diskurzivnim granicama „pola“*, Beograd: Samizdat B92.
22. Beker, Miroslav, *Suvremene književne teorije*. Zagreb, SNL.
23. Bodrijar, Žan. 1991. *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: IP Svetovi.
24. Burn, Andrew. 2014. Role-playing. In *The Routledge Companion to Video Game Studies* Edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. New York and London: Routledge 241–250.
25. Caillois, Roger. 1961. *Man, Play, and Games*, Champaign: University of Illinois Press.
26. Calvino, Italo. 1993 (1979). *If on a Winter's Night a Traveler*. New York: Knopf.
27. Castronova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago and London: University Of Chicago Press.
28. Hagström, Charlotte. 2008. “Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft” in Corneliussen, Hilde G., Rettberg, Wallker Jill (Eds.) *A World Of Warcraft Reader* Cambridge, London: The MIT Press, pp. 265–285.
29. Chatmen, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press.
30. Cook, Ann D. 2009. *A Case Study of the Manifestations and Significance of Social Presence in a Multi-user Virtual Environment*. Saskatoon: University of Saskatchewan.
31. Daković, Nevena. 2006. *Pojmovnik teorije filma u Omon, Žak, Bergala, Alen at al. Estetika filma*. Beograd: Clio.
32. Daković, Nevena. 2014. *Studije filma: ogledi o filmskim tekstovima sećanja*. Beograd: FDU, Institut za pozorište, film, radio i televiziju.
33. De Zwart, Melissa. 2009. “Piracy vs. Control: Models of Virtual World Governance and Their Impact on Player and User Experience”, in *Journal of Virtual Worlds Research*. Volume 2, Number 3, Technology, Economy, and Standards, October 2009.

34. De Zwart, Melissa and Humphreys, Sal. 2014. "The Lawless Frontier of Deep Space Code as Law in *EVE Online*", in *Cultural Studies Review*. volume 20 number 1 March 2014, <http://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/csrij/index>, pp. 77–99.
35. Deleuze, G., Guattari, F. 1987. *One Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
36. Delez, Žil i Gatari, Feliks. 1990. *Anti-Edip – Kapitalizam i šizofrenija*. Sremski Karlovci: IK Zorana Stojanovića.
37. Derrida, Jacques. 2007. *Pisanje i razlika*, Sarajevo: Šahinpašić.
38. Doležel, Ljubomir. 2008. *Heterokosmika: fikcija i mogući svetovi* (prevela s engleskog Snežana Kalinić). Beograd: Službeni glasnik.
39. Eder, Jens. 2015. "Transmediality and the Politics of Adaptation: Concepts, Forms and Strategies". In: Hassler-Forestand, Dan Nicklas, Pascal (Eds.). *The Politics of Adaptation. Media Convergence and Ideology*. Basingstoke: Palgrave Macmillan pp. 66–81.
40. Eko, Umberto, 1965. *Otvoreno djelo*, Sarajevo: Veselin Masleša
41. Eko, Umberto. 1973. *Kultura, informacija, komunikacija*. Beograd: Nolit.
42. Eskelinen, Markku. 2001. "Towards Computer Game Studies". in *Digital Creativity. Year 2001*. volume 12, pp. 175–183.
43. Fernandez-Vara, Clara. 2014. "Adventure". in Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard (Eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York and London: Routledge pp.: 232–240.
44. Fischer-Lichte, Erika. 2008. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. New York and London: Routledge.
45. Fischer-Lichte, Erika. 2014. *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*. New York and London: Routledge.
46. Fisk, Dž. 2001. *Popularna kultura*. Beograd: Clio.
47. Foucault, M. 1980. *Power/Knowledge: Selected interviews and other writings, 1972-1977*. New York: Pantheon Books.
48. Frasca, Gonzalo. 2003. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. New York: Routledge.
49. Frissen, Valerie. 2015. *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: University Press.
50. Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures, Selected Essays*. New York: Basic Books, Inc.
51. Genette, Gerard. 1997 *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln: University of Nebraska Press.
52. Gibson, William, 2000. *Neuromancer* New York : Ace Books,

53. Giddings, Seth 2014. "Simulation" in Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard (Eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York and London: Routledge pp. 259–266.
54. Gir, Čarli. 2011. *Digitalna kultura*. Beograd: Clio.
55. Goffman, Erving. 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.
56. Grau, Oliver. 2008. *Virtuelna umetnost*. Beograd: Clio.
57. Grau, Oliver. 2008. *Virtuelna umetnost*. Beograd: Clio.
58. Hansen, Mark. 2004. *New Philosophy for New Media*, Cambridge, London: MIT Press.
59. Hansen, Mark. 2006. *Bodies in Code: Interfaces with digital media*. New York, London: Routledge
60. Haravej, Dona, 2008. "Manifest za kiborge: nauka, tehnologija i socijalistički feminizam osamdesetih godina XX veka" (prevela Ivana Spasić) u Jelena Đorđević (ur.) *Studije kulture: zbornik*. str. 604–640.
61. Harviainen, J. Tuomas and Hamari, Juho. 2015. "Seek, share, or withhold: information trading in MMORPGs" in *Journal of Documentation*, Vol. 71 Iss 6 pp. 1119–1134, <http://dx.doi.org/10.1108/JD-09-2014-0135>
62. Huizinga, Johan. 1970, *Homo Ludens*. Zagreb: Matica hrvatska.
63. Huizinga, Johan. 1991. *Jesen srednjeg vijeka*. Zagreb: Naprijed.
64. Humphreys, Sal. 2005. "Productive Players: Online Computer Games Challenge to Conventional Media Forms" in *Communication and Critical/Cultural Studies*. 2:1, pp. 37–51, <http://dx.doi.org/10.1080/1479142042000332116>
65. Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, NC: Duke University Press,
66. Janković, Aleksandar S. 2009. *Dug i krivudav put, Bitlsi kao kulturni artefakt*. Beograd: Red Box,
67. Jaus Hans Robert. 1978. *Estetika recepcije: izbor studija*. (prevela Drinka Gojković, predgovor Zoran Konstantinović). Beograd: Nolit.
68. Jenkins, Henry 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
69. Jenkins, Henry 2006a. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press
70. Jenkins, Henry, Puroshotma, Ravi, Clinton, Katherine, Weigel, Margaret, & Robison, Alice J. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Mass: MIT Press

71. Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua. 2013. *Spreadable Media: Creating Meaning and Value in a Networked Culture*. New York: New York University Press
72. Jenkins, Richard. 2008. *Social Identity*, London and New York: Routledge
73. Johnson, Phylis. Pettit, Donald. 2012. *Machinima The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. Jefferson and London: McFarland & Company, Inc., Publishers
74. Jørgensen, Kristine. 2008. "Audio and gameplay: An analysis of PvP battlegrounds in World of Warcraft." *Game Studies* Volume 8 Issue 2 December 2008. <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>.
75. Jovičević Aleksandra, Vujanović Ana, 2007. *Uvod u studije performansa*. Beograd : Fabrika knjiga
76. Joyce, Michael.1990. *Afternoon: A Story*. Cambridge, Mass: Eastgate Systems.
77. Juul, Jesper 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press
78. Juul, Jesper 2014. "On Absent Carrot Sticks, The level of Abstraction Video Games", in Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 173–192
79. Kajoa, Rože. 1965. *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit
80. Kelner, Daglas. 2004. *Medijska kultura*. Beograd: Clio
81. Kirby, Michael. 1965. *Happenings*, New York: Dutton
82. Klastrup, Lisabeth and Tosca, Susana. 2014. Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom and Social Gaming. in Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 295–314
83. Kristeva, Julia. 1986. "Word, Dialogue and Novel", in Moi, T. (ed). *The Kristeva reader*. New York: Columbia University Press.
84. Landay, Lori. 2014. "Interactivity". in Wolf Mark J. P., Perron, Bernard. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies Edited*. New York and London: Routledge pp. 173–184
85. Landow, George P. 1997. *Hypertext 2.0*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
86. Landow, George. 1994. *Hypertext Theory*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press
87. Landow, George. 2006. *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore: Johns Hopkins University Press,
88. Langer, Jessica. 2008. "The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft" in Corneliussen, Hilde G. and Rettberg Walker, Jill (Eds.) *A World of Warcraft Reader*. Cambridge, London: The MIT Press, pp. 87–108

89. Lehmann, Hans-Thies. 2004. *Postdramsko kazalište*. Zagreb: Centar za dramsku umjetnost; Beograd: Tkh.
90. Lenhardt, Eva and Rauscher, Andreas. (Eds.) *Films and Games, interactions*. Frankfurt am Mein: Deutsches Filmmuseum 2015
91. Levi-Stros Klod. 1962. *Divlja misao*, Beograd: Nolit
92. Levi-Stros, Klod. 1983. *Mitologike*. Beograd: Prosveta
93. Levy, Pierre. 2001. "Collective intelligence" u Trend, D. (ed.), *Reading Digital Culture*. Oxford: Wiley-Blackwell.
94. Lotman, Jurij. 1976. *Struktura umetničkog teksta*. Beograd: Nolit
95. Lotman, Jurij. 2004. *Semiosfera: u svetu mišljenja. Čovek, tekst, semiofera, istorija*. Novi Sad: Svetovi
96. Lowood Henry and Nitsche Michael (Eds.) 2011. *The Machinima Reader*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press
97. Lyotard, Jean-François. 1995. *Šta je postmoderna*. Beograd: Art Press
98. Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*
99. Makluan, Maršal. 1971. *Poznavanje opština – čovekovih produžetaka*, Beograd: Prosveta
100. Manović, Lev. 2001. „Avangarda kao softver“ u *Metamediji*, izbor tekstova. Beograd: Centar za savremenu umetnost
101. Manović, Lev. 2015. *Jezik novih medija*. Beograd: Clio
102. Manovich, Lev. 2003. "New Media from Borges to HTML" in Wardrip-Fruin, Noah & Montfort, Nick (Eds.) *New media reader*. Cambridge, London: The MIT Press
103. Marić, Sreten. 1965. "Igre i zbilja" predgovor u Kajoa, Reže. *Igre i ljudi*. Beograd: Nolit
104. Marx, Karl and Engels, Frederick. 1988. *Economic and Philosophic Manuscripts of 1844 and the Communist Manifesto*, New York: Prometheus Books
105. Marks, Karl. 1972. "Ekonomsko-filozofski rukopisi iz 1844. godine" (preveo Stanko Bošnjak) u *Dela*, tom 3. Beograd: Prosveta i Institut za izučavanje radničkog pokreta
106. Marks, Karl. 1973. *Kapital: Kritika političke ekonomije 1–3* (preveli Moša Pijade i Rodoljub Čolaković). Beograd: Prosveta
107. McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media, The extensions of Man*. Cambridge: MIT Press
108. Milosavljević Milić, Snežana. 2016. *Virtuelni narativ: ogledi iz kognitivne naratologije*. Niš: Filozofski fakultet; Sremski Karlovci, Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića
109. Milovanović, Aleksandra. 2011. *Imaginaro polje filmske slike, čitanje i reinterpretacija*. Beograd: Andrejević

110. Milovanović, Aleksandra. 2013. *Modeli naracije u žanru, filmski žanrovi i žanrovi televizijskih serijala*. doktorska disertacija. Beograd: FDU
111. Mitrović, Biljana (2016) "Information as a Product, Necessity and Prerogative in Digital Environment: The Case of Virtual Worlds" u Drašković, Mimo (ur.) *Medijski dijalozi časopis za istraživanje medija i društva*. godina IX, br.24, Podgorica: Istraživački medijski centar Podgorica i IVPE Cetinje, str. 137-156
112. Mitrović, Biljana. 2015. „Medijska (ne)pismenost i (ne)pismenost u medijima: slučaj MMO video-igara“ u ur. Drašković, Mimo, *Medijski dijalozi časopis za istraživanje medija i društva, godina VIII, br.22.*, Podgorica: Istraživački medijski centar Podgorica i IVPE Cetinje, str. 335–347
113. Mitrović, Biljana. 2016. "Digital media archiving practices – video game texts" in Daković, Nevena, Nikolić, Mirjana, Rogač Mijatović Ljiljana (Eds.) *Media Archeology*. Beograd: FDU pp. 195-204
114. Mitrović, Biljana. 2017. „Šekspir i video-igre“, u Daković, Nevena, Medenica, Ivan, Radulović, Ksenija (ur.) *Šekspir i transmedijalnost*. Beograd: FDU str. 55-70.
115. Mittel, Jason. 2015. "Strategies of Storytelling on Transmedia Television" in Ryan , Marie-Laure, Thon , Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 253–277
116. Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
117. Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
118. Murray, Janet. 2003 "Inventing the Medium" in Wardrip-Fruin, Noah & Montfort, Nick (Eds.) *New media reader*. Cambridge, London: The MIT Press.
119. Murray, Janet. 2011. *Inventing the Medium*. Cambridge, London: The MIT Press.
120. Newman, James and Simons, Iain. 2011. "Using the Force, Lego Star Wars: The Video Game, Intertextuality, Narrative and Play" in Ruth E. Page, Bronwen, Thomas (Eds.) *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
121. Nitsche, Michael 2015. "Machinima's potential in Films and Games" in Lenhardt, Eva and Rauscher, Andreas. (Eds.) *Films and Games, interactions.*, Frankfurt am Mein: Deutsches Filmmuseum pp. 107–113
122. Omon, Žak, Bergla, Alen, Mari, Mišel, Verne, Mark. 2006. *Estetika filma*. Beograd: Clio
123. Oraić Tolić, Dubravka. 1990. *Teorija citatnosti*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske

124. Pearce, Celia. 2011. *Communities of Play, Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, London: The MIT Press
125. Peterson, Jon. 2012. *Playing at the World*. San Diego: Unreason Press
126. Prince, Gerald. 1980. "Introduction to a Study of a Naratee" in Tompkins, J, *Reader Response Criticism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press,
127. Rouse, Richard. (2001). *Game design: Theory & Practice*. Plano, TX: Wordware.
128. Ruch, Adam. 2009. "World of Warcraft: Service or Space?" *Game Studies* volume 9 issue 2 November 2009. <http://gamestudies.org/0902/articles/ruch>
129. Ryan Marie-Laure. 2004. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press
130. Ryan, Marie-Laure. 2001. *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media, Game Studies*, Vol. 1, issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
131. Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press
132. Ryan, Marie-Laure. 2011. "The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts" in Ruth, E. Page, Bronwen, Thomas. (Eds.) *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln and London: University Nebraska Press, pp. 35–62
133. Ryan, Marie-Laure. 2014. "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of Media-Conscious Narratology" in Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 25–49
134. Ryan, Marie-Laure. 2015. *Narrative as Virtual Reality 2 , Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimor: The Johns Hopkins University Press
135. Salen, Katie; Zimmerman, Eric. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press
136. Saussure, Ferdinand de. 1996. *Kurs opšte lingvistike*. Sremski Karlovci, Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića,
137. Schafer, Mirko Tobias. 2011. *Bastard Culture!: How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam University Press - MediaMatters
138. Schechner, Richard, 2004, *Performance Theory*. Taylor & Francis
139. Schechner, Richard. 1988. *Performance Theory*, revised and expanded edition, London/New York:Routledge.
140. Scott, Michael 'Adrir'. 2012. "A monument to the player: preserving a landscape of socio-cultural capital in the transitional MMORPG" *New Review of Hypermedia and Multimedia*. 18:4, 295–320, <http://dx.doi.org/10.1080/13614568.2012.746743>

141. Šekner, Ričard. 1992. *Ka postmodernom pozorištu. Između antropologije i pozorišta*. Beograd: FDU
142. Šekspir, Vilijam 2011. *Sabrana dela*. Beograd: Zavod za udžbenike
143. Stam, Robert. 2000. *Film Theory*. Oxford: Blackwell
144. Stojković, Mirko. 2016. *Zatamljenje, pervazivna igra*. doktorski umetnički projekat. Beograd: FDU
145. Taylor, Victor E. and Charles E. Winquist. (Eds.) 2001. *Encyclopedia of Postmodernism*. London and New York: Routledge
146. Tolkin, Dž.R.R. 2002. *Gospodar prstenova*. Beograd: Narodna knjiga – Alfa
147. Tronstad, Ragnhild. 2008. “Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance” in Corneliussen, Hilde G. and Rettberg Walker, Jill (Eds.) *A World of Warcraft Reader*. Cambridge, London: The MIT Press, pp. 249–264
148. Turner, Victor. 1989. *Od rituala do teatra: ozbiljnost ljudske igre*. Zagreb: August Cesarec.
149. Turner, Victor. 1969. *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. Chicago: Aldine Pub
150. Uspenski, Ivana. 2010. *Rekonceptualizacija teorije čitanja internet formi*, doktorska disertacija. Beograd: FDU
151. Vladimir Prop. 1982. *Morfologija bajke*; Beograd: Prosveta
152. Vujanović, Ana. 2007. „Globalni/digitalni performans: Cyberformance između kapitala i umetnosti“ u Jovičević Aleksandra, Vujanović Ana, 2007, *Uvod u studije performansa*. Beograd: Fabrika knjiga,, str. 131–140
153. Wolf, Mark. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge
154. Wolf, Mark J. P (ed.) 2012a. *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming, Volume one* Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood
155. Wolf Mark J. P., Perron, Bernard. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies Edited*. New York and London: Routledge
156. Yee Nick. 2014. *The Proteus Paradox – How Online Games and Virtual Worlds Change Us and How They Don't*. New Haven: Yale University Press
157. Ženet Žerar. 1985. „Uvod u arhitektst” u *Figure*. Beograd: Zodijak/Vuk Karadžić,
158. Živković, Dragiša (ur.). 2001. *Rečnik književnih termina*, Institut za književnost i umetnost, Beograd

VEBOGRAFIJA

1. Blizzard Entertainment Press Releases, „World of Warcraft® Subscriber Base Reaches 12 Million Worldwide” <http://us.blizzard.com/en-us/company/press%20/pressreleases.html?id=2847881> Poslednji put pristupljeno 3. januara 2017.
2. British Academy of Film and Television Arts, BAFTA Games Awards <http://www.bafta.org/games> pristupljeno 2. juna 2017.
3. Caoili, Eric. 2011. “1.2M RuneScape Players Vote To Restore PvP, Free Trade Features”, Gamasutra, January 18, 2011 https://www.gamasutra.com/view/news/32504/12M_RuneScape_Players_Vote_To_Restore_PvP_Free_Trade_Features.php pristupljeno 3. maja 2017.
4. ”Dark Metamorphosis is Live in Defiance - Defiance” <http://www.trionworlds.com/defiance/en/2016/03/01/dark-metamorphosis-is-live-in-defiance/>
5. EVE Online: Vile Rat Cyno Vigil Tribute <https://www.youtube.com/watch?v=pzBGHNzGi8M> pristupljeno 20. decembra 2016.
6. Fahlman, Scott E. 2002 “Smiley Lore :-)” <http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm> , pristupljeno 15. maja 2017.
7. Foucault, Michel. 1969. „What is an Author“ http://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/624849/mod_resource/content/1/a840_1_michel_foucault.pdf pristupljeno 15. decembra 2016.

8. Frasca Gonzalo "Ludology meets Narratology: Similitudes and Differences between (Video) Games and Narrative." (1999) <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> pristupljeno 5. januara 2017
9. Gates, Chris. Rez, plz - The role of MMOs in esports, 3. mart 2016. http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/14878819/rez-plz-role-mmos-esports, pristupljeno 5. maja 2016
10. IGN, "Guild Wars 2 Hits 7 Million Players as Expansion Launches", October 23. 2015 [.http://www.ign.com/articles/2015/10/23/guild-wars-2-hits-7-million-players-as-expansion-launches](http://www.ign.com/articles/2015/10/23/guild-wars-2-hits-7-million-players-as-expansion-launches) Poslednji put pristupljeno 2. februara 2017.
11. IGN, EVE Online Passes, "Half a Million Subscribers", February 28. 2013. <http://www.ign.com/articles/2013/02/28/eve-online-passes-half-a-million-subscribers> Poslednji put pristupljeno: 2. februara 2017.
12. Jenkins, Henry. 2007. 'Transmedia Storytelling 101' http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html pristupljeno 4. marta 2017.
13. Kotaku, "How Much Has WoW Cost Blizzard Since 2004?" 2008 <http://kotaku.com/5050300/how-much-has-wow-cost-blizzard-since-2004> Poslednji put pristupljeno 12. maja 2017.
14. Levi, P., Collective Intelligence: A Civilisation, na <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Levy/>, pristupljeno 7. marta 2017.
15. "Make Love, Not Warcraft" Frank Agnone, J.J. Franzen, and Eric Stough talk about integrating World of Warcraft machinima into South Park. Nov-15-2006 <http://web.archive.org/web/20070519205936/http://www.machinima.com/article.php?article=459> pristupljeno 14. decembra 2017.

16. MIT Technology review, "Virtual Labor Lost The failure of a highly anticipated, multiplayer game shows the limits of academic virtual worlds". December 5, 2007 <https://www.technologyreview.com/s/409147/virtual-labor-lost/> pristupljeno 12. februara 2017.
17. Munn, Patrick (February 21, 2012). "Exclusive: Details On Syfy's New Series Defiance". TVWise. <http://www.tvwise.co.uk/2012/02/exclusive-details-on-syfy-s-new-series-defiance/> pristupljeno 7. marta 2017
18. National Endowment for the Arts Artistic Fields/Media Arts <https://www.arts.gov/artistic-fields/media-arts> pristupljeno 2. juna 2017.
19. O'Brien, Mike, "Guild Wars 2 The First Year" August 27, 2013 <https://www.guildwars2.com/en/news/guild-wars-2-the-first-year/> pristupljeno 2. februara 2017
20. Oro Neyishi, Laela Blackbird, <https://www.youtube.com/watch?v=Hge-Sx9gxVY> pristupljeno 12. februara 2017.
21. Selfies In The War Zone: This Spartan Life www.thisspartanlife.com/category/selfies-in-the-war-zone/ pristupljeno 11. aprila 2017.
22. Trey's Weekly GW Tutorials <https://www.youtube.com/user/WeeklyNickGiftFarms/> pristupljeno 11. februara 2017.
23. Twitch https://www.twitch.tv/videos?shelf_id=1&sort=dd&view=0 pristupljeno 15. aprila 2017.
24. Wolfgang Welsch 2000. Virtual To Begin With? Introduction http://www2.uni-jena.de/welsch/papers/W_Welsch_Virtual_to_Begin_With.html

25. World of Warcraft Arena Invitational World Championship
<http://us.battle.net/wow/en/blog/14934601/world-of-warcraft-arena-invitational-world-championship-learn-the-score-7-23-2014> pristupljeno 5. aprila 2017.

26. Yee, Nick, 2006 Daedalus project <http://www.nickyee.com/daedalus/> pristupljeno 30. aprila 2017.

LUDOGRAFIJA

1. *Age of Conan* (2008, Funcom)
2. *Aion* (2008, Aion Team Development Dept, Ncsoft)
3. *Anarchy Online* (2001, Funcom)
4. *Arden - The World of Shakespeare* (nedovršena, 2007, team led by Edward Castronova)
5. *BioShock* (2007, 2K Games)
6. *Black Desert Online* (2015, Pearl Abyss)
7. *Call of Duty* (2003–)
8. *Civilization* (1991– MPS Labs)
9. *Colossal Cave Adventure/Adventure* (Will Crowther i Don Woods, 1976/77)
10. *Command and Conquer* (1995– , Westwood Studios)
11. *Counter Strike* (2000, Valve Corporation, Nexon at all.)
12. *Defiance* (2013– , Trion Worlds, Inc.)
13. *Diablo* (1996, Blizzard North)
14. *Doom* (1993– id Software)
15. *DOTA* (2003)
16. *Dragon Slayer* (Nihon Falcom)
17. *Dungeons and Dragons Online* (2006, Turbine/Standing Stone Games)
18. *Elite* (1984, David Braben i Ian Bell)
19. *EVE Online* (2003, CCP Games)
20. *Ever Quest* (1999, Sony Online Entertainment)
21. *Fallout* (1997– , Interplay Entertainment)

22. *Fantasy Westward Journey* (FWJ) (2001, NetEase)
23. *Final Fantasy XI* (2002, Square/Square Enix)
24. *Final Fantasy XIV* (2010, Square Enix)
25. *Freewar* (2003, Jirko Cernik alias Sotrax)
26. *Guild Wars* (2005, Arena Net)
27. *Guild Wars 2* (2012, Arena Net)
28. *Habitat* (1986– , LucasArts)
29. *Half-Life* (1998– , Valve)
30. *Heroes of Might and Magic* (1995–)
31. *Knights of the Old Republic* (2003, LucasArts)
32. *League of Legends* (2009– , Riot Games)
33. *Master of Orion* (1993, Simtex)
34. *Matrix Online* (2005, Monolith Productions)
35. *Medal of Honor* (1999–)
36. *Meridian 59* (1995, Archetype Interactive (1995) Near Death Studios (2002) Open source (2012–))
37. *Mortal Kombat* (1992, Ed Boon, John Tobias)
38. *MUD1* (1978, Roy Trubshaw, Richard Bartle)
39. *Neverwinter Nights* (2002, BioWare)
40. *Pirates of the Caribbean Online* (2007, Disney Online)
41. *Pong* (1972, Atari)
42. *Quake* (1996, id Software)
43. *RuneScape* (2001, Jagex)

44. *Second Life*, 2003, Linden Lab
45. *SimCity* (1989, Will Wright)
46. *Spacewar!* (1961, Steve Russell)
47. *Star Wars: The Old Republic* (2011, BioWare)
48. *Starcraft* (1998, Blizzard Entertainment)
49. *Tekken* (1994–)
50. *Tennis for Two* (1958, William Higinbotham)
51. *The Elder Scrolls Online* (2014, ZeniMax Online Studios)
52. *The Legend of Zelda* (1986, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka)
53. *The Lord of the Rings Online* (2007, Turbine i Standing Stone Games).
54. *Ultima Online* (1997, Origin Systems (1997–2004) Electronic Arts (2004–2006) Mythic Entertainment (2006–2014))
55. *Warcraft III* (2003, Blizzard Entertainment)
56. *Warhammer Online* (2008, Mythic Entertainment)
57. *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment)
58. *Zork* (1977, Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling)

FILMOGRAFIJA

Filmovi, serijali i TV serije

1. *Crno ogledalo (Black Mirror)*, TV serija, Charlie Brooker)
2. *Dan kada je Zemlja stala (The Day the Earth Stood Still)*, 2008, Scott Derrickson)
3. *Defiance* (TV serija 2013-2015)
4. *Duh u ljušturi (Ghost in the Shell)*, franšiza)
5. *Gospodar prstenova (Lord of the Rings)*, filmski serijal, 2001-2003, Peter Jackson)
6. *Kako sam upoznao vašu majku (How I Met Your Mother)*, TV serija, 2005–2014)
7. *Kako su video-igre promenile svet (How Videogames Changed the World)*, dokumentarni film, 2013, Charlie Brooker)
8. *Matrix* (franšiza, The Wachowski Brothers)
9. *Na rubu vremena (Edge of Tomorrow)*, 2014, r. Doug Liman)
10. *Ready Player One* (2018, Steven Spielberg)
11. *South Park*, „Make Love, Not Warcraft“ (2006, 10. sezona, 8. epizoda)
12. *Star Trek*
13. *Svemirski brod Spokoj (Serenity)*, 2005, Joss Whedon)
14. *Svitac (Firefly)*, TV serija, 2002-2003, Joss Whedon)
15. *Štreberi (Big Bang Theory)*, TV serija 2007–)
16. *Warcraft: početak (Warcraft: The Beginning)*, 2016, Duncan Jones)
17. *Zvezdana kapija: Atlantida (Stargate Atlantis)*, TV serija, 2004–2009)
18. *Zvezdani ratovi (Star Wars)*, filmski serijal 1977–, George Lucas)

SUMMARY

The relevance of dealing with the new media phenomenon of MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) relies on theoretical and analytical perspectives of narratology, film studies, screen media and performances, and theories of (new) media and culture in the game studies field. Multiperspective approach to a complex phenomenon - which incorporates entertainment, (popular) culture, artistic practice of performance; designing of creative forms from the domain of screen arts (machinima); and the new media phenomenon of participatory culture and the media convergence – is determined by the broadest set of operational terms of identity and text. The former is used in terms of identifying a particular entity, that is, through recognizing players as users, performers and authors, and positioning them in relation to other entities. The notion of text, however, implies a general semiotic interpretation, such as sequence and a combination of system units in time and space conveying meaning; poststructuralist understanding of multidimensionality, variability, instability, and revision of the significance of content during its creation, transmission and reception.

The motive for the studying MMORPGs supports the existence of a multi-million player base and a wide and diverse market, and the already developed applications of the worlds of these games as digital space in which social gatherings, protests, conferences and art forms (performance and machinima) are held. Among the large number of these games, designed for playing on PCs, mobile devices, consoles, and those that are browser-based, due to the scope of the research and focus on the Western market, the case study is primarily based on games such as: World of Warcraft (2004, Blizzard Entertainment) Star Wars: The Old Republic (2011, BioWare) EVE Online 1. (2003, CCP Games), The Lord of the Rings Online (2007, Turbine / Standing Stone Games), Black Desert Online (2015, Pearl Abyss).

The analysis deals with the network of relations between the constituent concepts of identity and text. The goals of research are defined as a multilayered analysis of MMORPG games as manifestation of new media from the perspective of organization, structure and content of the new media texts; positioning the identity of these games in the field of game theory as a phenomenon of culture; determining the narrative identity of MMORPG video games, i.e. as examples of digital text; digitextual specifics in treating narratives as a game world and the capacity to generate new forms; questions of authorship; inter and transtextual connections with

texts from other arts, primarily film and literature; analysis of the particularity of the performance and their performance capacities; the results of the operation of the mentioned sphere on the construction and manifestation of identity in the multi-user environment of the game.

The starting point of the analysis is the media identity, that is, the certainty and limitation of these texts - MMORPG video games do not exist outside the networked digital environment. In other words, to access the text - the world of a game, the computer that has certain software and hardware features and Internet access is required. Starting from the study of (new media) features, as environments and bearers of MMORPG games, preconditions for their existence, two identity fields of the phenomena of the game are examined. One area is made up of ludicrous aspects, most widely understood as the object of games studies as an element of culture (which includes the sports aspect of these video games), but also a narrow field of video game studies on the one hand, while in the second field there are narratological tests and range of games, or stories as the content of games.

By checking the specific nature of narrative forms and authorship, performing and constituting identity in the world of the game and in connection with it, the accuracy of hypotheses is examined: MMORPG video games as a new media text constitute specific possibilities of the narrative - with a specific definition of the author's phenomenon; then MMORPG video games are possible special modes of performance; and the formation of identity in MMORPG video games is specific to the possibility of constituting identities in other New Media texts. The verification of the validity of these hypotheses leads to the answer to the question of whether the text of the MMORPG video games can be identified as a new and separate identity of the new media, and if it can, what makes its identity unique and what its possibilities regarding the narration, the performance and the constitution of the identity in new media are. In the field of new media identities of MMORPG video games, the definitions of new media are considered - according to the remuneration provided by Lev Manovich, Janet Marrey and Mark Hansen - and then a triple determination of the phenomenon is given: through a technical and technological aspect (hardware and software); then according to the principles (numerical representations, modularities, automatization, variability and cultural transcoding), on which the structure and content of new media are based, are conceived as metamedias (and related

practices of digitization, understanding of interfaces, convergence, participation culture and collective intelligence (Henry Jenkins et al. al., Pierre Levy).

In the analysis of (video) games as an element of culture, the key points in historical development of these games, its predecessors and sources are introduced. At the same time, the development phases can be analyzed in parallel or in relation to the category of genre, the narrative (video games) and player identities. The chapter presents a ludologic approach to the video games study two viewpoints: as the phenomenon of culture in the works of Johan Huizinga and Roger Caillois, and as a specific approach that differs from the narratological games studies. The definition of the game as a free and entertaining activity is connected to the overview of the economy of the MMORPG worlds.

The analysis points out to the implications of the late-capitalist economic model in which games were created and whose models are widely applied in the games. Positioning the playing as a labour leads towards/to the application of Marxist theory of alienation as a blend of reflection on the capitalist market system and labour in the game world.

Narrative identities of the MMORPGs are identified in three categories of narrative. The first is plot created by the game developers and provided to players as the "initial" core content. The second type that distinguishes these games from other video games is generation of narratives in the interaction of players (through cooperation and team achievement, improvisation, competition, trade, social, political and artistic creations: e.g. conflicts, negotiations, diplomatic and business actions), which are provided, or at least enabled by the software. The third category is play narratives and the play that come later, in the form of memories, reports and anecdotes, and that are transmitted through different channels of media interaction or communication. In accordance to the systematization of the narrative, the author's positions and functions are: as the creator of the published content (official authors of the games - the development team); individual players and groups of players who change the virtual environment by their actions in the gameworld and can affect the gaming experience of other users; and finally, the work of the audience (i.e., the viewers) as an author,

The analysis continues by studying ontology (based on the distinction of virtuality and actuality taken from the theory of Marie-Laure Ryan); the concepts of the text as games and texts as the world, on which the principles of interactivity or immersion depend; and ultimately the content through the theoretical optics of intertextuality, transtextuality (Gérard Genette) and

transmediality, cybertextuality and ergotic literature (Espen Aarseth), or storyworld (Ryan) and worldness (Lisbeth Klastrup, Susan Tosca). Finally, the determiners of creation of the narrative forms, machinimas as visual new media of narrative practices that reach their full potential in a multi-user environment are summarized.

The new media performance study and the performance character of MMORPGs as starting point refer to the theories of Richard Schechner, Erika Fischer-Lichte and Aleksandra Jovicevic. Different layers of performance are examined: the act of playing the game, the circumstances (time, space), the "inner" performance plan. The co-presence and juxtaposition of a large number of players / their digital representatives, avatars, in the new media environment is a *differentia specifica* of MMORPGs. The key distinguished features relate to (re)defining of the concept of the (virtual) body and reconceptualization of the understanding of space and time of the performance. In the category of the performance organized by players at their own initiative, social, or cultural performances in the game environment are analyzed. The second type of organized performance is filming of machinimas and organized role playing as creative, dramatic forms. As a special kind of performance related to the texts of the MMORPG games, this study deals with games that occur when games emerge from a new media environment into the physical world, from digital virtuality to physical reality (tournaments and competitions in e-sports, conferences, fan art, cosplay).

Finally, as a result of the actions of the above mentioned forms of identity formation, the identities that the players create in the text - through the avatars in the categories of body, race, gender and language identity – as individual and collective constructs (guilds, alliances, corporations...). The use of language is separately analyzed: when predefined elements direct the constitution of identity and when the players themselves contribute to the process (through naming characters and groups of players, communicating among players by specific use of abbreviations and a specific language related to a particular field). At the same time, the previously analyzed characteristics of the media and games in the field of culture are contextualized along with the Richard Bartle's typology of players. The practice of identity creation point out to intertwined influences of the media, demands of the game, narratives and performances; as well as the interaction of the identity of the text (games) and the identity of the player (both the user and the author).

The analysis confirms the hypothesis that MMORPG video games as new media text constitute the specific narrative possibilities – with the specific determination of the author position, possessing special performance modes conditioned by the new media environment, and that the formation of the identity in the MMORPGs follows the principles of fluent, multiple, multilayer identities created through multiple digital platforms, and is related to multiplied functions and roles of authors, players, performers and audiences. This new media product is identified as a meta and hyper phenomenon – in the meaning of genre, narrative and performing, which, thanks to its multifunctionality, combines the forms from which it emerged in a complex, heterogeneous text.

The analyses of media, ludological, narratological and performances of MMORPGs peculiarities have confirmed that the MMORPGs text, as well as its authorship are fluent, multiplied, variable, multilayered, multifaceted, and interconnected (which confirms the choice of the word "text" at the metaphor level), at the same time transcoding, digitizing and appreciating various elements from other forms, genres, cultural, artistic and social practices. Another key principle that has been identified is the relation between virtuality and actuality – potential/immaterial, that is, realized/materially present forms of media, culture, narration and performance, authorship and, in particular, identification of identities in constant binary relationships, identified as the main feature of this new media product.

These games also appear as a digital space of creative possibilities – independent of predefined ludologic and entertaining purposes – the new media performances. As a training ground/laboratory/playground, game worlds are the space for/of creation of screen media products, machinas that operate in the spectrum ranging from the new media archiving practice of the ludic activities, educational and technical processes of the dramatic arts to professional (art)works.

BIOGRAFIJA

Biljana Mitrović rođena je 1983. godine u Beogradu. Završila je Šestu beogradsku gimnaziju, prirodno-matematički smer. Diplomirala je na Filološkom fakultetu Univerziteta u Beogradu, na Grupi za srpsku književnost i jezik sa opštom književnošću. Na istoj grupi završila je i master studije. Školske 2010/2011 upisala je doktorske naučne studije Teorije dramskih umetnosti, medija i kulture na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu. U aprilu 2014. godine bila je gostujući predavač u oblasti Studija video-igara na Univerzitetu Hovde (Högskolan i Skövde) u Švedskoj. Radila je kao profesor književnosti i srpskog jezika u Šestoj beogradskoj gimnaziji i Školi za dizajn u Beogradu. Kao lektor i korektor saradivala je na pripremi izdanja Univerziteta umetnosti i Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu – monografija, studija i zbornika radova. U periodu od 2010. do 2015. godine, bila je stalni saradnik – lektor IP Paladin iz Beograda i učestvovala u pripremi preko 20 izdanja, autorskih dela i prevoda, uglavnom iz oblasti fantastike. Od 2013. godine obavlja poslove u sferi lokalizacije softvera. Učestvovala je na brojnim naučnim skupovima i objavila preko 15 radova, od kojih treba izdvojiti:

1. Mitrović, Biljana. 2017. „Šekspir i video-igre“, u Daković, Nevena, Medenica, Ivan, Radulović, Ksenija (ur.) *Šekspir i transmedijalnost* str. 55–70.
2. Mitrović, Biljana. 2016. „Digital media archiving practices – video game texts” in Nevena Daković, Mirjana Nikolić, Ljiljana Rogač Mijatović (eds.) *Media Archaeology: memory, media and culture in digital age*. Belgrade, pp. 195–204.
3. Daković, Nevena i Mitrović, Biljana. 2016. „Balkanska krv, balkanski vampiri i Drakula“, u Mirjana Detelić, Lidija Delić (ur.), *Krv, književnost, kultura*. Beograd: SANU/Balkanološki institut, str. 407–426.
4. Mitrović, Biljana. 2015. „(Post)humanizam u digitalnom okruženju: kultura i video-igre“, u Aleksandra Vraneš i Ljiljana Marković (ur.) *Humanizam, kultura ili iluzija?* Beograd: Filološki fakultet, str. 227–235.
5. Mitrović, Biljana. 2014. „Fantastika kao diskurs sećanja i pamćenja, studija slučaja: filmovi Šejtanov ratnik i Čarlston za Ognjenku“, u Mirjana Nikolić i Nevena Daković (ur.) *Menadžment dramskih umetnosti i medija – izazovi XXI veka*. Beograd: FDU, str. 119–134.
6. Mitrović, Biljana. 2014. „Places of suffering, sites of Memory and Digital Media“ in Nevena Daković (ed). *Representation of the Holocaust in the Balkans in Arts and Media*. Belgrade: Diskurs and Faculty of Dramatic Arts – Institute for Theatre, Film, Radio and Television, pp. 114–122.
7. Daković, Nevena i Mitrović, Biljana. 2013. „Bela neman putovanja; Mobi Dik i filmske adaptacije” u Mirjana Detelić, Lidija Delić (ur.) *Aquatica: književnost, kultura*. Beograd: SANU, Balkanološki institut, str. 393–407.8.
8. Daković Nevena, Mitrović Biljana. 2012. „Holivudska zmajologija“, u Mirjana Detelić, Lidija Delić (ur.) *Guje i jakrepi*. Beograd: SANU, Balkanološki institut, str. 385-399.

Изјава о ауторству

Потписани-а Билана Митровић
број индекса 2/2010d

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ
MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING
GAME) ВИДЕО-ИГРА

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 7. М. 2017.



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора Билана Митровић

Број индекса 2/2010d

Докторски студијски програм Теорија драмских уметности, медија и културе

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ

MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME) ВИДЕО-ИГРА

Ментор др НЕВЕНА ДАКОВИЋ, РЕД. ПРОФ

Коментор: _____

Потписани (име и презиме аутора) Билана Митровић

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 7. 11. 2017.



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ

MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING
GAME) ВИДЕО - ИГРА

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 7. 11. 2017.

Потпис докторанда

В. Милошевић